МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное
образовательное учреждение высшего образования
«ПЕНЗЕНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Факультет педагогики, психологии и социальных наук	Кафедра «Педагогика и психология»
Направление подготовки	44.04.01 Педагогическое образование
Магистерская программа	Педагогика и психология воспитания

МАГИСТЕРСКАЯ ДИССЕРТАЦИЯ

на тему

«Развитие интеллектуально-творческого потенциала студентов СПО в процессе реализации игровых образовательных технологий»

Студент		Вилкова Анастасия Александровна
	_____ (подпись, дата)	(фио полностью)
Руководитель к.п.н., доцент	_____ (подпись, дата)	Груздова О.Г. (фамилия, инициалы)
Нормоконтролёр к.п.н., доцент	_____ (подпись, дата)	Груздова О.Г. (фамилия, инициалы)
Рецензент	_____ (подпись, дата)	_____ (фамилия, инициалы)

Работа допущена к защите (протокол заседания кафедры от №)

Заведующий выпускающей кафедрой _____ (подпись, дата) Лыгина М.А. (фамилия, инициалы)

Работа защищена с отметкой _____(протокол заседания ГЭК от_____№_)

Секретарь ГЭК _____ (подпись, дата) Назарова О.М. (фамилия, инициалы)

Пенза, 2024 г.

СОДЕРЖАНИЕ

Введение 3

Глава 1 Теоретические основы развития интеллектуально-творческого потенциала студентов СПО в процессе реализации игровых образовательных технологий 14

1.1 Понятие и структура интеллектуально-творческого потенциала 14

1.2 Игровые технологии в образовательном процессе СПО: понятие, сущность и содержание 34

1.3 Модель развития интеллектуально-творческого потенциала студентов СПО в процессе реализации игровых образовательных технологий 56

Глава 2 Эмпирическое исследование развития интеллектуально-творческого потенциала студентов СПО в процессе реализации игровых образовательных технологий 68

2.1 Организация эмпирического исследования по развитию интеллектуально-творческого потенциала студентов СПО в процессе реализации игровых образовательных технологий 68

2.2 Анализ состояния проблемы развития интеллектуально-творческого потенциала студентов СПО 73

2.3 Организация работы по развитию интеллектуально-творческого потенциала студентов СПО в процессе реализации игровых образовательных технологий, анализ и интерпретация результатов 85

Заключение 103

Список использованных источников 106

Приложения 112

ВВЕДЕНИЕ

Актуальность исследования. Интеллектуально-творческий потенциал личности, как часть личностно-профессионального потенциала даёт возможность будущему специалисту инновационно решать разноплановые профессиональные задачи, что обеспечивает ему конкурентоспособность в современном мире. Поэтому интеллектуально-творческий потенциал студенческой молодёжи нуждается в постоянном и систематическом изучении с учетом региональных особенностей с целью внесения своевременных корректив по его развитию и реализации. Однако, несмотря на постоянный интерес исследователей к проблеме развития интеллектуально-творческого потенциала в научной литературе не существует исследований, описывающих развитие интеллектуально-творческого потенциала студентов среднего профессионального образования (далее СПО) средствами современных образовательных технологий, в том числе игровыми, востребованными в условиях реализации ФГОС СПО.

Подготовка специалистов СПО, адекватно отвечающих требованиям времени – одна из важнейших задач профессионального образования. Современному обществу с его быстро развивающимися технологиями, растущими потоками информации, меняющейся действительностью нужна личность, которая способна осуществлять инновационную деятельность, проектировать высокоинтеллектуальные технологии, готова к эффективному решению неоднозначных задач, видеть и творчески решать возникающие проблемы как в процессе образования, так и в своей будущей профессиональной сфере. В данных условиях усиливается внимание к развитию интеллектуально-творческого потенциала личности, что впоследствии обеспечит как ее личную конкурентоспособность, так и конкурентоспособность страны в целом.

Студентам, как будущим специалистам, очень важно развивать способность справляться с быстроменяющимися задачами своей

профессиональной деятельности, эффективно включаться в социокультурную жизнь. Важнейшая задача современного государственного заказа, как в высшей школе, так и в системе СПО состоит в развитии интеллектуальных и творческих способностей, что отражено во многих федеральных, региональных и муниципальных документах, так или иначе связанных с системой образования. Так, в Федеральном законе РФ «Об образовании в Российской Федерации» подчеркивается, что образовательная деятельность осуществляется в интересах человека, семьи, общества и государства с целю интеллектуального, духовно-нравственного, творческого и профессионального развития человека [1]. Таким образом, в основном документе, который регламентирует всю образовательную деятельность внутри нашей страны четко говорится о важности развития интеллектуально-творческого потенциала.

Аргументация данной идеи имеет место в документах «Национальная доктрина Образования в Российской Федерации до 2025 года», «Концепция духовно-нравственного развития и воспитания личности гражданина России», где культивирование интеллектуально-творческих проявлений, таланта молодёжи России позиционируется как важнейшая функция образования [4].

Создание условий для реализации интеллектуального потенциала молодежи в социально-экономической сфере является и одной из приоритетных задач Основ государственной молодежной политики Российской Федерации на период до 2025 года [3].

Таким образом, развитие интеллектуально-творческого потенциала личности, являясь социальным заказом общества и государства, выступает одной из основных задач в сфере образования, в том числе и на уровне среднего профессионального образования.

На сегодняшний день существует большое количество программ, конкурсов, олимпиад, ориентированных на поддержку и развитие интеллектуально-творческого потенциала молодежи: «Интеллектуально творческий потенциал России», «Юный исследователь», «Шаги в науку», «Научный потенциал», «Юность. Наука. Культура». Однако и сама

образовательная организация с ее четко выстроенной образовательной средой и квалифицированным преподавательским составом не должна оставаться в стороне [45].

В связи с вышеперечисленным возникает необходимость поиска и освоения новых технологий, форм и методов взаимодействия между преподавателем и студентами, которые способствовали бы развитию интеллектуально-творческого потенциала обучающихся на ступени среднего профессионального образования.

Игровые технологии как возможное средство развития интеллектуально-творческого потенциала студентов выбраны по той причине, что именно они (как показывают многочисленные исследования) в рамках образовательного процесса обуславливают развивающий характер образовательной деятельности, являются источником повышения учебного интереса и формирования различных профессионально-значимых качеств. Игровой процесс обеспечивает естественную мотивацию и непроизвольный характер усвоения практического опыта. Например, деловые игры в системе СПО дают возможность студентам самостоятельно принимать решения в схожих с профессиональными условиями ситуациях, способствуют овладению аналитической деятельностью; интеллектуальные игры обеспечивают развитие интеллекта, способствуют активизации познавательных навыков и т.д.

Таким образом, игровые технологии в системе среднего профессионального образования имеют все предпосылки для успешного развития и могут выступать эффективным средством наращивания интеллектуально-творческого потенциала будущих специалистов.

Степень изученности проблемы. Анализ современного состояния исследований в области развития интеллектуально-творческого потенциала студентов СПО посредством включения в образовательный процесс игровых технологий позволяет сделать вывод о том, что данное направление привлекло достаточное внимание со стороны педагогов и психологов.

Так проблема развития интеллектуально-творческого потенциала личности рассматривается в работах: Н.Н. Савиной и Ф.Ф. Булатовой, где авторы описывают сущность и структуру интеллектуально-творческого потенциала учащихся старших классов [44]. В.И. Степанова, где автор исследует особенности творческого потенциала личности студентов, обучающихся в частном и государственном вузе [47]. Тамочкиной О.А., где автор выявляет сущностные характеристики феномена «творческий потенциал личности» и описывает модель развития творческого потенциала студентов педагогических специальностей в процессе обучения в вузе [48]. С.В. Вьюгина, где автор раскрывает проблему развития интеллектуального потенциала студентов высших учебных учреждений [19]. Е. В. Сайганова и Г.И. Железовская, где авторы исследуют новые подходы к развитию интеллектуального потенциала молодежи [45]. И. Н. Емельянова, где описаны эффективные условия для реализации интеллектуального потенциала молодежи в рамках образовательной среды [24]. А.А. Легчилин, где автор анализирует такие понятия, как «творчество, «творческая личность», «творческий потенциал» личности и возможности его развития в психолого-педагогической литературе на ступени среднего профессионального образования [35]. А.В. Шилова, где автор делает акцент на изучение такого понятия, как «интеллектуальный потенциал» человека в реалиях современного Российского общества. Е.С. Быкова, где автор описывает особенности использования игровых технологий, в частности интеллектуальных игр, как форму развития творческих и интеллектуальных способностей обучающихся общеобразовательных школ [8]. Л.С. Соронокова, где автор рассматривает проблему развития творческих способностей учащихся посредством использования игровых технологий в старших классах общеобразовательной школы. А.Н. Ключникова, где автор рассматривает принципы разработки и применения деловых игр в образовательном процессе студентов среднего профессионального образования [16].

Таким образом, в педагогической науке сложились определённые теоретические и эмпирические предпосылки исследования развития интеллектуально-творческого потенциала личности. Вместе с тем анализ научных исследований показал, что многие исследователи делают акцент либо на интеллектуальном, либо на творческом потенциале личности. При этом большинство исследований направлены на изучение интеллектуального и творческого потенциала у обучающихся системы общего и высшего образования, и лишь в немногих работах делается акцент именно на наращивание интеллектуально-творческого потенциала студентов среднего профессионального образования. Несмотря на постоянный интерес исследователей к проблеме развития интеллектуально-творческого потенциала, возможности интеллектуально-творческого развития обучающихся среднего профессионального образования изучены не в полной мере. Так же, как и не определены эффективные технологии развития интеллектуально-творческого потенциала личности.

Анализ состояния развития интеллектуально-творческого потенциала студентов СПО в педагогической теории и практике позволяет выявить следующие **противоречия** между:

– потребностью государства и общества в развитии интеллектуально-творческого потенциала студентов и недостаточным использованием для этих целей возможностей учреждений среднего профессионального образования;

– ростом объективной значимости развития интеллектуально-творческого потенциала студентов и дефицитом моделей его развития на основе современных образовательных технологий;

– педагогическими возможностями игровых образовательных технологий в развитии личности и недостаточным их использованием для развития интеллектуально-творческого потенциала студентов СПО.

Данные противоречия позволили сформулировать **проблему исследования**, которая состоит в отсутствии практико-ориентированных

моделей развития интеллектуально-творческого потенциала студентов СПО средствами игровых образовательных технологий.

Цель исследования – теоретическое обоснование, разработка и экспериментальная проверка модели развития интеллектуально-творческого потенциала студентов СПО в процессе реализации игровых образовательных технологий.

Объект исследования: интеллектуально-творческий потенциал студентов среднего профессионального образования.

Предмет исследования: развитие интеллектуально-творческого потенциала студентов СПО посредством использования игровых технологий.

Гипотеза исследования: развитие интеллектуально-творческого потенциала студентов СПО посредством использования игровых технологий будет эффективным, если

– определены сущность, содержание и компоненты интеллектуально-творческого потенциала;

– разработана и внедрена модель развития интеллектуально-творческого потенциала студентов СПО посредством использования игровых технологий.

Задачи исследования:

1) изучить современную психолого-педагогическую литературу по проблеме исследования;

2) на основе научно-теоретического анализа проблемы исследования определить содержание и структурные компоненты интеллектуально-творческого потенциала студентов СПО;

3) выявить возможности игровых образовательных технологий как средства развития интеллектуально-творческого потенциала студентов СПО и осуществить их подборку;

4) спроектировать, обосновать и апробировать модель развития интеллектуально-творческого потенциала студентов СПО в процессе реализации игровых образовательных технологий.

Методологическую основу исследования составляют:

– аксиологический подход (В.А. Караковский, Н.В. Селезнев, А.Я Коменский, В.А. Сухомлинский, В.А. Кан-Калик, В.А. Сластенин и др.), который предполагает развитие интеллектуально-творческого потенциала студентов через систему ценностей;

– системный подход (В.И. Андреев, А.А. Вербицкий, Г.П. Щедровицкий и др.), который обеспечит изучение понятия «интеллектуально-творческий потенциал» как структурно-целостного комплекса взаимосвязанных элементов;

– деятельностный подход (Н.В. Кузьмина, С. Л. Рубинштейн, А. Н. Леонтьев, А. Г. Асмолов, Г. И. Щукина и др.), который предполагает интеграцию активной позиции студентов в осознанную интеллектуально-творческую деятельность;

– компетентностный подход (С.М. Годник, А.К. Маркова, А.В. Хуторской, Н.В. Баграмова, И.А. Зимняя, и др.), предполагающий практико-ориентированный подход в развитии интеллектуально-творческого потенциала студентов.

Достижение цели и решение поставленных задач осуществляется с помощью следующих методов:

1) теоретические:

– методы теоретического анализа и синтеза при изучении психолого-педагогической, методической литературы по проблеме исследования, нормативных документов системы образования, передового педагогического опыта в аспекте изучаемого вопроса (использование данных методов позволит определить содержание и структурные компоненты интеллектуально-творческого потенциала студентов СПО, а так же выявить возможности игровых образовательных технологий как средства развития интеллектуально-творческого потенциала студентов СПО);

– педагогическое моделирование – позволит спроектировать и обосновать модель развития интеллектуально-творческого потенциала студентов СПО в процессе реализации игровых образовательных технологий;

2) эмпирические методы:

– наблюдение, анкетирование, тестирование – позволят исследовать уровень развития интеллектуально-творческого потенциала студентов СПО в соответствии с выделенными компонентами на начальном этапе и после реализации модели;

– педагогический эксперимент - позволит апробировать модель развития интеллектуально-творческого потенциала студентов СПО в процессе реализации игровых образовательных технологий;

3) методы математической статистики – позволят статистически обосновать полученные научные и практические результаты исследования.

Эмпирическая база исследования: факультет среднего профессионального образования Пензенского государственного аграрного университета.

Логика и основные этапы исследования. Исследовательская работа проводилась в три этапа.

На первом этапе исследования (2022 – 2023 гг.) осуществлялось теоретическое изучение проблемы развития интеллектуально-творческого потенциала студентов СПО, уточнялись исходные теоретико-методологические подходы, сформулированы цели, задачи и предмет исследования, разработана гипотеза, проанализированы имеющихся теоретические и экспериментальные данные по исследуемой проблеме. Изучена образовательная среда экспериментальной базы исследования, разработана программа исследования.

На втором этапе (2023 – 2024 гг.) – основном, осуществлялся анализ теоретических подходов к изучению понятия «интеллектуально-творческий потенциал», были выявлены критерии и уровни интеллектуально-творческого потенциала студентов среднего профессионального образования, апробирована модель развития интеллектуально-творческого потенциала студентов СПО,

осуществлялась опытно-экспериментальная работа по выявлению уровня интеллектуально-творческого потенциала студентов.

На третьем этапе (2024 г.) – завершающем, определялась эффективность разработанной модели посредством обобщения экспериментальных данных и формулировались выводов; уточнялись теоретические выводы; оформлялся текст диссертации.

Теоретическая значимость исследования: результаты данного исследования позволят конкретизировать содержание интеллектуально-творческого потенциала студентов СПО и его структурных компонентов, что способствует расширению научного представления об интеллектуально-творческом потенциале личности. Разработанная модель развития интеллектуально-творческого потенциала студентов СПО средствами реализации игровых образовательных технологий, дополнит представления педагогической науки о механизмах развития интеллектуально-творческого потенциала личности.

Практическая значимость: результаты исследования позволят расширить знания об интеллектуально-творческом потенциале студентов и его развитии, а также даст возможность усовершенствовать практику подготовку будущих специалистов в русле решения быстроменяющихся профессиональных задач, требующих нестандартного инновационного решения.

Научная новизна состоит в том, что:

– определены содержательные и структурные компоненты интеллектуально-творческого потенциала студентов;

– обоснована модель развития интеллектуально-творческого потенциала студентов СПО в процессе реализации игровых образовательных технологий, состоящая из взаимосвязанных блоков (целевого, содержательного, организационно-деятельностного и результативно-оценочного) и реализуемая в единстве аудиторной и внеучебной работы.

На защиту выносятся следующие положения

– интеллектуально-творческий потенциал студентов может быть рассмотрен как интегративная способность личности, выраженная в совокупности развивающихся и реализованных в какой-либо деятельности когнитивных способностей личности и проявляющиеся в индивидуальном стиле выполнения разновидностей интеллектуальной и творческой деятельности;

– структура интеллектуально-творческого потенциала представлена такими компонентами, как: мотивационный, интеллектуальный и креативный;

– модель развития интеллектуально-творческого потенциала студентов СПО в процессе игровой деятельности, построена на основе аксиологического, системного и деятельностного подходов и включает следующие блоки: целевой, теоретико-методологический, содержательно-процессуальный и оценочно-результативный.

Апробация и внедрение результатов исследования.

Результаты исследования обсуждались на научно-практических конференциях, таких как:

– «Актуальные проблемы современного образования: опыт и инновации» (г. Ульяновск, 2022 г.);

– «Психология и педагогика XXI века: актуальные вопросы, достижения и инновации» (г. Орехово-Зуево, 2023 г.);

– Педагогический форум «Эффективная практика воспитания: региональный аспект» (г. Пенза, 2023 г.);

– «Организационно-методические аспекты повышения качества образовательной деятельности и подготовки обучающихся по программам высшего и среднего профессионального образования» (г. Пенза, 2023 г.);

– «Современные образовательные практики в студенческих исследованиях» (г. Киров, 2023 г);

– «Актуальные проблемы науки и образования» (г. Пенза, 2023 г.);

– «Современные педагогические технологии аграрного образования»

(г. Пенза, 2024 г.).

По теме исследования опубликовано 8 статей в сборниках трудов Всероссийских научно-практических конференций (статус РИНЦ).

Структура работы представлена введением, двумя главами, разделенными на параграфы, заключением, списком использованных источников и приложениями.

ГЛАВА 1 ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ РАЗВИТИЕ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНО-ТВОРЧЕСКОГО ПОТЕНЦИАЛА СТУДЕНТОВ СПО В ПРОЦЕССЕ РЕАЛИЗАЦИИ ИГРОВЫХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

1.1 Понятие и структура интеллектуально-творческого потенциала

В научной литературе существует некоторая неопределенность в определении понятия «интеллектуально-творческий потенциал». В некоторых случаях этот термин используется как синоним для выражения творческой активности, а иногда его значение распространяется на творческую деятельность в целом или связывается с творческими способностями. Общефилософский подход к пониманию интеллектуально-творческого потенциала представляет его как совокупность способностей и возможностей для целенаправленной преобразовательной деятельности в области познания, понимания и решения проблем.

Для полного понимания сущности ключевого понятия «интеллектуально-творческий потенциал», необходимо начать с определения его основной составляющей – «потенциал». Данное понятие часто встречается в психолого-педагогической литературе. Согласно новому русскому словарю под редакцией Т. Ф. Ефремова, «потенциал» рассматривается как совокупность возможностей и ресурсов, имеющихся в определенной области или сфере. В большой советской энциклопедии можно увидеть следующую трактовку данного понятия «Потенциал – это наличие сил, материальных средств и других возможностей (часто еще не раскрывшихся) для каких-либо действий» [7, с. 460].

Дж. Рензулли подчеркивает наличие трех ключевых характеристик, которые определяют «потенциал личности». Эти характеристики включают в себя доминирующую мотивацию, выдающиеся способности (интеллект) и креативность. Структурируя и анализируя идеи Дж. Рензулли психолог и

педагог А.И. Савенков определяет потенциал личности через систему интеллектуальных, творческих и мотивационных характеристик индивида, которые определяют возможность достижения выдающихся результатов в какой-либо сфере деятельности. В данном контексте термин «потенциал» можно сопоставить с термином «одаренность» [44].

Ряд исследователей определяют потенциал личности как существующий набор способностей, источник или инструмент, который индивид может использовать для достижения конкретной цели.

Отметим, что понятие потенциал может быть также рассмотрено через сочетание таких характеристик, как: уровень мотивации, наличие общих и специальных способностей, а также креативность [37].

Б.А. Введенский рассматривает понятие «потенциал» как совокупность средств и источников, которыми обладает личность и которые при необходимости можно привести в действие и использовать для достижения желаемого результата. В рамках данного подхода можно рассматривать понятие «потенциал» как ресурс личности, который может быть реализован случае необходимости. Таким образом, к ключевым характеристикам потенциала личности можно отнести: уровень образованности, интеллектуальные и творческие способности, физическая подготовка и уровень здоровья.

В своих исследованиях С.В. Величко рассматривает понятие «потенциала» как некоторое психологическое явление, которое характеризуется стремлением к достижению личностных и профессиональных успехов и подразумевает под собой определенный процесс саморазвития, включающий реализацию своих творческих способностей [36].

Изучение психолого-педагогической литературы относительно рассматриваемого понятия свидетельствует о том, что под потенциалом понимается динамическая характеристика личности, совокупность ее ресурсов, возможностей и способностей, которые могут быть реализованы в какой-либо сфере для достижения социально значимых результатов.

Кандидат педагогических наук Л.С. Давыдова рассматривает творческий потенциал личности как совокупность эмоционально-образного и логического компонентов. Творческий процесс сочетает в себе логические и интуитивные, сознательные и бессознательные компоненты [15].

Эмоционально-образный компонент представляет собой сферу наших чувств и эмоций. Это определенное восприятие действительности, источник вдохновения, благодаря которому индивид генерирует новые идеи и творческие задумки.

Для успешной реализации личностью творческой деятельности необходимы развитые когнитивные способности, поэтому логический компонент творческого потенциала включает инструменты и методы для организации, структурирования и анализа творческих идей.

Доктор педагогических наук Л.А. Даринская рассматривает творческий потенциал как комплексное понятие и включает в его структуру такие компоненты как:

- социально-личностный компонент;
- природно-генетический компонент;
- логический компонент.

По мнению автора, вышеперечисленные компоненты в совокупности представляют собой накопленные индивидом знания, умения и навыки, а также потребность личности к преобразовательской деятельности в различных направлениях. Рассмотрим каждый компонент подробнее [17].

К природно-генетическому компоненту относятся – врожденные способности и склонности личности к определенным видам деятельности, обусловленные врожденными навыками. Социально-личностны факторы – это совокупность таких аспектов как: воспитание, обучение, личностный опыт, взаимодействие с социумом и т.д. Рассматривая логический компонент необходимо отметить, что именно способность к анализу, структурированию и синтезу информации, систематизированию своих знаний и умений позволяет личности генерировать новые идеи и реализовывать их.

И.В. Давыдова в своих исследованиях рассматривает творческий потенциал через систему взаимосвязанных свойств личности, таких как: способности, темперамент, воля, характер, возможности личности преобразовывать окружающую действительность, проявление индивидуальности, взаимосвязь ценностной и креативной сфер личности, а также развитие системы возобновляемых ресурсов индивида, которые позволяют ему генерировать качественно новые идеи и ценности. Необходимо отметить, что автор включает творческий потенциал в систему личностного потенциала, который включает в себя и другие виды потенциалов: психологический, биологический, характерологический, потенциал опыта и направленности личности [22].

Е.Л. Яковлева в своих исследованиях рассматривает особенности творческого потенциала личности. Автор акцентирует внимание на том, что именно развитие творческого потенциала личности является одной из приоритетных задач современной образовательной системы. Е.Л. Яковлева определяет творческий потенциал как творческие возможности и способности личности, которые реализуются в интеллектуальной сфере индивида [44].

Отметим, что в работах Т.И. Торгашиной прослеживаются аналогичные идеи. По мнению автора, развитию творческого потенциала способствует включение студентов и научно-исследовательскую деятельность, для которой характерно групповая или самостоятельная поисково-творческая работа.

С.В. Максимова рассматривает творчество как совокупность двух компонентов: адаптивной и неадаптивной активностей. Под неадаптивной активностью автор понимает имеющиеся новые идеи и возможности, но еще не реализованные в деятельности (творческий потенциал), а результатом адаптивной активности будет является некоторый творческий продукт, то есть реализованная на практике цель [27].

В своих исследованиях Е.П. Ильин рассматривает понятие «творческий потенциал» в узком и широком смысле. В узком смысле под творческим потенциалом автор понимает творческие способности, такие как: способность к

воображению и творческому мышлению. Рассматривая творческий потенциал в широком смысле Е.П. Ильин акцентирует внимание на том, что также необходимо учитывать и особенности личности, способствующие успешной реализации творческих способностей. Среди таких особенностей личности можно выделить: мотивы, эмоциональную и волевую сферы личности, определенный уровень знаний, умений и навыков [27].

Изучая сущность и структуру понятия «креативность» Б. Хоммель и З. Сьоэрдс сформулировали предположение о двух видах креативности: значительной и незначительной.

Значительная креативность характеризуется высоким уровнем интеллектуальных способностей личности, что позволит ей успешной выполнять сложные задачи и реализовывать инновационную деятельность.

Рассматриваю незначительную креативность исследователи определи ее как способность адаптироваться к изменяющимся условиям жизни.

Таким образом, можно сделать вывод о том, что развитые интеллектуальные способности являются необходимым условием успешной реализации любой человеческой деятельности, включая и творческую активность [5].

Психолог Дж. Гилфорд в своих исследованиях изучал структуру интеллекта человека и разделил дивергентное и конвергентное мышление. Под дивергентным мышлением принято понимать способность личности к альтернативному мышлению, которое направлено на генерирование новых идей и гипотез, оригинальное решение поставленных задач. По предположению исследователя именно дивергентное мышление является основанием творческого потенциала. Конвергентное же мышление имеет линейную структуру, он направлено на поэтапное выполнение какой-либо задачи для достижения поставленного результата [13].

Из приведенного выше анализа можно сделать вывод о том, что понятия «креативность» и «творческий потенциал» имеют в своей структуре схожие составляющие такие как: гибкость мышления оригинальность и новизна.

В исследованиях И.С. Волощука и Я.М. Рудика сформулирован вывод о том, что оригинальность и гибкость мышления, умение наблюдать, воображение, уверенность в своих силах, желание достичь цели являются ключевыми характеристиками творческого потенциала личности. В данном исследовании авторы также акцентируют внимание на связи между творческим потенциалом личности и ее интеллектуальными способностями [17].

По мнению доктора психологических наук Т.А. Барышевой креативность – это системное и многоуровневое психическое образование, которое тесно связано не только с интеллектуальным потенциалом, но и с мотивацией, эмоциями, уровнем эстетического развития и т.д. В.А. Каменская определяет креативность как личностные особенности творчески одаренного человека, которые связаны с созданием им новых материальных и идеальных продуктов [11].

М. Шеффер определяет креативность как механизм, развитый для абстракции и синтеза. Другими словами, при активизации креативности задействованы сложные мыслительные операции, которые позволяют людям генерировать новые идеи и решать неоднозначные проблемы. Исходя из вышесказанного, можно отметить что креативность – это сложный когнитивный процесс, результатом которого является новый продукт мышления в виде знаний и идей. В данном смысле креативность можно сравнить с понятием интеллектуальный потенциал.

Таким образом, под креативностью понимается способность индивида генерировать новые гипотезы и отказываться от прежних способов мышления, а также способность выходить за рамки предлагаемых вариантов действий.

Анализируя вышеописанные определения, можно сделать вывод о том, что креативность и творческий потенциал имеют в своей структуре схожие компоненты, а именно: новизна, оригинальность и гибкость мышления [43].

Д. Б. Богоявленская в своих работах выделяет три уровня интеллектуальной активности, такие как:

– стимульно-продуктивный;

– эвристический;

– креативный.

Отметим, что автор считает креативный уровень высшим уровнем интеллектуальной деятельности. На данном уровне личность может генерировать новые идеи для решения поставленных задач.

Обобщая мнения о взаимосвязи креативности и интеллектуально-творческого потенциала личности, можно сделать вывод о том, что креативность является неотъемлемой частью структуры интеллектуально-творческого потенциала, так как она содержит ряд признаков присущих как творческому, так и интеллектуальному потенциалу. К схожим критериям с творческим потенциалом можно отнести: гибкость, новизна и оригинальность мышления, а с интеллектуальным: когнитивно-интеллектуальные процессы [46].

Анализ исследований понятия «творческий потенциал» различных исследователей позволяет сделать вывод, что творческий потенциал – это системная характеристика личности, благодаря которой она способна нестандартно мыслить, формулировать и достигать поставленных целей, генерировать новые идеи, а также нестандартно преодолевать препятствия, возникающие при решении определенных задач. Ключевыми характеристиками творческого потенциала являются: креативность, интеллектуальное развитие, адаптивность, гибкость мышления, уровень творческого воображения, любознательность, желание создавать новое, склонность к решению и поиску проблем, оригинальность и оперативность мышления, воображение, а также стремление к достижению поставленных целей. Таким образом, основная концепция понятия «творческий потенциал» сводится к тому, что это особый компонент интеллекта, который проявляется в комплексе знаний, умений и креативных способностей, уникальных для каждой личности [35].

Наряду с понятием «творческого потенциала» закономерным является рассмотрение сущности понятия «интеллектуальный потенциал». В современной науке вопрос о структуре интеллектуального потенциала не имеет

однозначного ответа. В рамках данного исследования будет целесообразно разграничить такие понятия как интеллектуальный потенциал» и «интеллект». Зачастую указанные понятия отожествляют, что не совсем верно.

В широком смысле в педагогике под интеллектом понимается вся познавательная деятельность человека, а в узком смысле – мышление. В современной психологии под интеллектом понимается общая способность личности к познанию и генерированию новых способов решения поставленных проблем, определяющая успешность любого вида деятельности [20].

В исследованиях Р.О. Серебряковой и А.А. Головей понятие «интеллектуальный потенциал» рассматривается в более широком контексте, чем понятие «интеллект». Согласно исследованиям данных авторов, интеллектуальный потенциал представляет собой реальные интеллектуальные возможности личности, ее готовность к действиям, а также неиспользованные ресурсы и свойства интеллекта. В отличие от простого понимания интеллекта, интеллектуальный потенциал включает в себя широкий спектр факторов и параметров, которые могут оказывать влияние на эффективность интеллектуальной деятельности человека. Поэтому изучение интеллектуального потенциала является важным направлением в психологических исследованиях, позволяющих более глубоко понять и использовать потенциал каждого индивида [18].

В работах В.С. Пусько интеллектуальный потенциал личности определяется как интеграция мотивационных и деятельных сил человека, то есть симбиоз его потребностей и способностей.

В.А. Лапшин, изучая потенциал личности и его структурные аспекты сформулировал определение «интеллектуального потенциала». Согласно его исследованиям, интеллектуальный потенциал является важной составной частью человеческого потенциала и представляет собой способность определять цели и находить средства для их реализации. Исходя из этого определения можно сделать вывод о том, что интеллектуальный потенциал

обладает побудительной силой, способностью создавать возможности и является одним из ключевых условий успешной деятельности личности [24].

В своих исследованиях Г.Ф Кургурцева определяет интеллектуальный потенциал как познавательную способность, реализация которой является одним из ключевых условий развития сущностных сил личности и общества в целом. Объективация этого понятия возможна посредством таким базовым интеллектуальным качествам как: мотивация, знания, умения, навыки, творчество и компетентность. Развитие интеллектуального потенциала способствует развитию творчества – высшего уровня интеллектуальной деятельности [19].

А. И. Субетто определяет интеллектуальный потенциал как уровень познавательной самостоятельности, качество умственной деятельности, степень умственной активности личности или общества и выделяет в его структуре два компонента: креативный и ценностный.

В исследованиях Г.Р. Аглямовой и В.Ж. Келле прослеживается иной подход к рассмотрению данного понятия. Г.Р. Аглямова рассматривает интеллектуальный потенциал как комплексную характеристику степени сформированности интеллектуальных и творческий способностей личности. А В.Ж. Келле определяет данное понятие как интегративное сочетание науки, образования, инновационных технологий и все виды интеллектуальный деятельности [33].

В.Г. Доброхлеб выделяет в структуре данного понятия два компонента: когнитивный потенциала (объём знаний) и креативный потенциал (объем умственных способностей), то есть автор отмечает связь интеллектуального потенциала и креативности. Отметим, что выше описывалась связь творческого потенциала и креативности.

В своих исследованиях О.Н. Альхименко рассматривает интеллектуальный потенциал как совокупность научного, инновационного, культурного и образовательного потенциала. Научный потенциал автор определяет, как один из основных источников создания инноваций. Примером

научного потенциала является результаты научно-технической деятельности, итоги научных исследований и т.д. Инновационный же потенциал основан на трансформации научного знания в новаторские продукты, технологии и услуги, а также он является мощным инструментом развития и прогресса в современном мире. Образовательный потенциал играет важную роль в создании и использовании знаний. В его состав входят такие компоненты, как возможности обучающихся, фонд существующих знаний, способность к абстрактному мышлению и скорость обучения. Рассматривая культурный потенциал, автор акцентировал внимание на необходимость соответствовать запросам современного общества с целью повышения его духовного и морального уровня. Продуктом культурного потенциала выступает духовная культура, которая не только пробуждает и развивает личность, но и направляет нашу деятельность, мышление и поведение [45].

А.А. Поскряков анализирует понятие «интеллектуальный потенциал» с позиции аксиологической значимости. Автор считает его основным ресурсом и предпосылкой возникновения нового знания и генерирования креативных идей.

По мнению В.Ж. Келе интеллектуальный потенциал помогает человеку решать возникающие задачи, а также он способствует развитию прогресса в целом и создает предпосылки для качественного преобразования всех сфер жизни. Интеллектуальный потенциал придает деятельности инновационный характер и способствует выходу за рамки четко наработанных алгоритмов деятельности, что способствует включению творчества в деятельность человека.

На основе анализа вышеописанных определений можно сформулировать следующее определение интеллектуального потенциала: интеллектуальный потенциал человека – это комплексная характеристика уровня развития интеллектуальных и творческих способностей, их распространения, организации и использования индивидом. Таким образом, главная идея, заложенная в определениях термина «интеллектуальный потенциал», заключается в том, что это система интеллектуальных ресурсов, способностей и

функций, которые личность может применять в своей деятельности и которые являются неотъемлемыми для достижения поставленных целей [32].

Т.А. Поскребышева рассматривает понятие «интеллектуально-творческий потенциал» как интегративную характеристику личности, которая характеризуется единством познавательного, мотивационно-волевого и эмоционально-личностного компонентов, подлежащий формированию и развитию в целенаправленно организованных условиях учебной деятельности.

Интересным представляется вопрос о взаимосвязи интеллектуального и творческого потенциала. Изучая структуру интеллектуального потенциала ряд исследователей выделяют в ней творческий компонент, который трактуется как способность к генерированию разнообразных оригинальный идей. При это анализ вышеописанных определений и умозаключений показал, что многие исследователи, рассматривая понятие и структуру творческий способностей выделяют в них интеллектуальный компонент [34].

Существует несколько точек зрения относительно взаимосвязи данных понятий. По мнению Г. Айзенка и других специалистов в области изучения интеллекта, чем выше уровень интеллекта, тем выше уровень творческих способностей личности, и наоборот. Следует отметить, что интеллект позволяет человеку отражать закономерные связи и отношения явлений и предметов действительности и тем самым дает возможность творческий преобразовывать окружающий мир.

Изучая вопрос о структуре интеллектуально-творческого потенциала П.Ф. Кравчук разработал концепцию личностного потенциала, в которой выделены интеллектуальный, творческий, психофизиологический и духовно-нравственный потенциалы. Сторонники данного направления считают, что только в единстве данных компонентов возможно целостное и гармоничное развитие личности, совершенствование ее потенциальных возможностей. Отметим, что при этом интеллектуальный потенциал личности отражает наличную совокупность готовности, способности и возможности индивидуума осуществлять деятельность с целью обеспечения своего стабильного и

гармоничного существования. В этом контексте, творческий потенциал личности выступает как средство для выражения собственной «самости» и воплощения уникальных идей.

В структура личностного потенциала, разработанную П.Ф. Кравчуком входят: интеллектуальный, творческий, психофизиологический и духовно-нравственный потенциалы [44].

Согласно данной концепции интеллектуальный и творческий потенциалы занимают равнозначные позиции в структуре личности. В тоже время в определении данных понятий прослеживается схожая идея: готовность и способность личности выполнять какую-либо деятельность с определенной целью. Можно предположить, что в процессе развития интеллектуально-творческого потенциала студентов среднего профессионального образования необходимо учитывать вышеописанную идею, то есть подготовить обучающихся к решению творческих проблем в будущей профессиональной деятельности.

Таким образом, анализ подходов к рассмотрению сущности интеллектуально-творческого потенциала позволил нам конкретизировать понятие «интеллектуально-творческий потенциал студентов СПО».

В рамках исследования интеллектуально-творческий потенциал студентов СПО рассматривается нами как интегративная способность личности, выраженная в совокупности развивающихся и реализованных в какой-либо деятельности когнитивных способностей личности и проявляющаяся в индивидуальном стиле выполнения разновидностей интеллектуальной и творческой деятельности.

Следующим важным аспектом изучения вопроса развития интеллектуально-творческого потенциала студентов СПО является анализ и описание его структурных элементов.

Исследуя структуру интеллектуально-творческого потенциала личности А.И. Санков выделяет следующие компоненты:

1) интегративные личностные характеристики: любопытство, стремление к поиску противоречий, способность к прогнозированию, оценке и т.д.;

2) характеристики сферы умственного развития: оригинальность и гибкость мышления, продуктивность, способность к анализу и синтезу, высокая концентрация внимания и т.д.;

3) характеристики сферы личностного развития: широта интересов, увлеченность решением поставленных проблем, лидерство, стремление к соревновательной деятельности и т.д. [44].

Исследуя структуру творческого потенциала В.И. Буренина выделяет следующие компоненты:

– мотивационно-целостный компонент, включающий в себя ориентации, отношения и личностные цели;

– когнитивный компонент, который включает знания и представления;

– операционный компонент, представляющий собой умения и навыки.

По мнению О. Попеля творческий потенциал является системной характеристикой личности, в которую входят интеллектуальный, эмоциональный, мотивационный и волевой компоненты [46].

Согласно исследованиям Е.В. Колесниковой, в основу идеальной модели структуры творческого потенциала личности положена следующая совокупность сил:

а) потенциальные силы, представленные творческими способностями;

б) побудительно-мотивационные силы, к которым относятся творческие потребности и ценностные ориентации;

в) деятельность, как условие, цель и средство развития [50].

Ряд исследователей (М.Р Львов, А.Ю. Козырева и др.) уделяют большое внимание вопросам развития некоторых компонентов и видов творческой деятельности. Изучая работы авторов можно сделать вывод о том, что к

творчеству наиболее подготовленными являются индивидуумы, которые отвечают следующим критериям:

1) общие знания (мыслительная база): критическое мышление, логическое мышление, анализ и синтез, память, наблюдательность, сообразительность, способность к нестандартному мышлению и т.д.;

2) дивергентное и конвергентное мышление, к которым относятся такие характеристики как: способность распознавать проблемы, гибкость и мобильность мышления, генерирование новых идей и т.д.;

3) база специальных знаний и специфических умений: более глубокое изучение научных знаний и овладение навыками в определенных областях и т.д.;

4) активность, концентрация и настойчивость на определенном задании, лидерство, умение добиваться поставленных целей, инициативность и т.д.;

5) мотивация, а именно стремление человека к новизне, желание получить новые знания и умения, любопытство и т.д.;

6) открытость новому опыту: экспериментирование, готовность к трудностям и риску [12].

Н.В. Мартинович сформулировала структуру творческого потенциала через условия, которые необходимы для реализации творческой деятельности:

1) мотивационно-целевой компонент, который характеризуется целевыми установками, мотивами, интересами и отражает личностное отношение к творческой деятельности;

2) содержательный компонент является объединяющим звеном теоретических знаний индивидуума, включая особенности творческой деятельности;

3) операционно-деятельностный компонент – основан на совокупности умений и навыков по организации творческой работы;

4) рефлексивно-оценочный компонент включает самоанализ и осмысление собственной творческой деятельности, а также нахождение оптимальных методов работы на основе собственного опыта.

Для того, чтобы студенты успешно справлялись с проблемными задачами, они должны обладать определенными интеллектуальными качествами. Однако, рассматриваемая выше структура не предоставляет ответ на данный вопрос. Однако, К. К. Урбан в своих исследованиях предлагает модель креативности, которая может помочь в решении поставленного вопроса. В своей модели он учитывает, как когнитивные, так и личностные аспекты креативности.

Когнитивный аспект включает в себя следующие элементы:

1) дивергентное мышление, то есть способность личности находить нетривиальные решения поставленных задач, а также гибкость и мобильность мыслительной деятельности;

2) общие знания, включая критическое и логическое мышление, анализ и синтез, а также широкое восприятие;

3) специальные знания и навыки, которые необходимы будущим специалистам для эффективной реализации в своей профессиональной области.

Личностный аспект включает в себя следующие элементы:

1) готовность преодолевать трудности и умение сосредоточиться на определенных проблемных ситуациях, то есть концентрация и настойчивость;

2) мотивация играет существенную роль. Творческие личности проявляют потребность и стремление к новизне, генерированию новых идей, получению знаний и т.д.;

3) открытость и толерантность к неопределенности являются неотъемлемыми качествами личности, которая открыта новому опыту и экспериментированию, способна идти на риск и справляться с трудностями.

Автор акцентирует внимание на том, что успех той или иной творческой деятельности зависит от степени сформированности каждого вышеописанного аспекта. Так, обучающимся необходимо владеть специальными знаниями для

генерирования нестандартных идей, но для приобретения таких знаний им необходимо приложить определенное количество усилий и упорства [44].

Таким образом, анализируя вышеописанные данные можно выделить следующие структурные компоненты творческого потенциала:

– творческие способности, к которым относятся конвергентное и дивергентное мышление, а также воображение;

– свойства личности: мотивы, волевые качества, эмоциональность, уровень компетентности.

Модель креативности, подложенная К. К. Урбаном, в некоторых аспектах похожа на инвестиционную теорию креативности Р. Стернберга, поскольку оба исследователя акцентируют внимание на таких категориях, как: знания, личностные качества и мотивация. Согласно теории Р. Стернберга, для пробуждения креативности необходимо одновременное взаимодействие шести факторов, которые описаны ниже.

Первый фактор – интеллектуальные способности, которые включают в себя способность к синтезу и анализу, а также практико-контекстуальные способности.

Второй фактор – знания, которые играют первостепенную роль при генерировании нестандартных идей.

Третьим фактором являются стили мышления, т.е. предпочтительные способы реализации интеллектуальных способностей личностью.

Четвертый фактор – качества личности. Важными характеристиками являются готовность идти на риск, справляться с трудностями, терпимость к неопределенностям.

Пятый фактор – мотивация. Залогом успешной творческой деятельности является искренняя заинтересованность и вовлеченность в работу.

И, наконец, шестой фактор – это среда. Необходимо организовать поддерживающую среду, в которой творческие начинания принимаются и поддерживаются [24].

Р. Стэнберг в своих исследованиях подчеркивал, что личности для успешного преодоления проблем, решение которых требует творческого подхода, необходимо обладать тремя интеллектуальными способностями, а именно:

– синтетические способности, к которым можно отнести умения выходить за рамки стандартизированного мышления и рассматривать конкретные проблемы с новых точек зрения;

– к аналитическим способностям относятся анализ благоприятных и менее успешных решений той или иной проблемы;

– практико-контекстуальные способности предполагают умение аргументировать и доказывать свое мнение.

Для изучения структуры интеллектуального потенциала, необходимо изучить теорию, предложенную Р. Стэрнбергом. По его мнению, интеллект человека состоит из трех взаимосвязанных аспектов: аналитического, практического и креативного интеллекта. Автор вводит понятие «Интеллект успеха», которое и характеризует сочетание вышеописанных видов интеллекта. Важно отметить, что для достижения успеха в интеллектуальной деятельности, необходимо поддерживать баланс между указанными аспектами. Особый интерес представляет практический интеллект, определяемый как способность разумно адаптироваться к новым условиям среды [19].

Интеллект представляет собой сложное явление, которое вызывает интерес научных деятелей. Как и во многих других областях науки, ученые имеют разные точки зрения относительно структуры интеллекта и его компонентов.

Разработанная известными психологами Раймондом Б. Кеттеллом, Джоном Л. Хорном и Джоном Б. Кэрроллом теория о структуре познавательных способностей человека оказала существенный вклад в исследование сущности интеллекта. Так, согласно данной концепции интеллект подразделяется на два вида – «подвижный» и «кристаллизованный». «Подвижный» интеллект активно используется при решении новых задач и

адаптации к новым ситуациям. Характеристиками «подвижного» интеллекта являются следующие способности: быстрая обучаемость, способность мыслить абстрактно, умение анализировать, синтезировать и обрабатывать новую информацию, способность адаптироваться к быстроменяющимся условиям, индуктивно и дедуктивно мыслить и т.д. В то же время «кристаллизованный» интеллект проявляется при решении задач, которые требуют применения навыков и опыта, накопленного в прошлом. Данный вид интеллекта включает в себя: общую базу знаний, словарный запас, эрудированность, отработанные навыки решения поставленных задач и т.д. [44].

В рамках данной концепции Дж. Кэррол предложил трехуровневую модель интеллекта. На первом уровне ограниченных способностей проявляются следующие навыки и умения: скорость речи, знание грамматики и лексики, способность к изучению иностранных языков, умение выстраивать диалог, скорость чтения и письма, умение осмысливать и усваивать прочитанное, математические знания, способность мыслить дедуктивно и индуктивно, правильно выстраивать логический ход мыслей: способность анализировать и делать выводы на основе имеющейся информации, скорость мышления, способность быстро находить ассоциации и т.д.

На втором уровне находятся широкие способности, к которым относятся:

– возможность усваивать знания: способность формулировать выводы на основе прежнего опыта и применять полученные ранее знания;

– навык чтения и письма;

– способность понимать и работать с числовыми понятиями, а также выполнять математические операции;

– умение логически аргументировать и рассуждать;

– способность анализировать звуковые данные;

– способность обрабатывать визуальные данные;

– способность автоматически выполнять задачи и т.д.

На третьем уровне находятся общеинтеллектуальные способности которые, определяют степень взаимосвязи между широкими способностями.

Например, общие умения анализировать, синтезировать и обобщать полученную информацию [12].

В своих исследованиях английский психолог Г. Айзенк, который является основателем факторной теории личности, выделил три различных вида интеллекта: биологический, психометрический и социальный. Биологический интеллект основан на структурах и функциях головного мозга и является необходимым для любой познавательной деятельности.

Психометрический интеллект, по мнению Г. Айзенка, формируется под влиянием культурных факторов, образования, экономического статуса и семейного воспитания. В данном случае, психометрический интеллект можно определить, как «познавательные возможности, измеряемые стандартными тестами, то есть, выражаемые в показателе IQ».

Третий тип интеллекта, называемый «социальным», характеризуется сложными умственными функциями, включая: критическое мышление, разработка стратегий и др. [32].

Приведённые выше подходы к исследованию структуры интеллекта свидетельствуют о том, что это многогранная система, и на сегодняшний день нет универсальной теории, объясняющей человеческий интеллект.

Н.А. Ладошкиным в своих исследованиях анализирует сущность понятия «интеллектуальный потенциал», а также определяет компоненты его структуры. Так, основополагающими компонентами, по мнению исследователя, являются:

– содержательный критерий характеризуется общим интеллектом (предметные и фоновые знания личности) и культурой;

– операциональный критерий интеллектуального потенциала включает познавательные стили, такие как стили работы с информацией, когнитивные и интеллектуальные стили;

– мотивационно-оценочный критерий, который включает собственные интеллектуальные ресурсы, познавательную мотивацию и рефлексию учебно-познавательной деятельности [18].

Таким образом, на основе сравнительного анализа структурных компонентов интеллектуального потенциала и творческого потенциала нами была разработана структура интеллектуально-творческого потенциала личности, представленная на рисунке 1

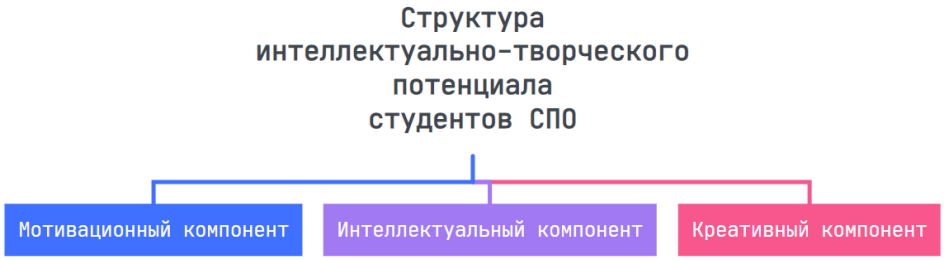


Рисунок 1 – Структура интеллектуально-творческого потенциала студентов СПО

Структура интеллектуально-творческого потенциала включает следующие основополагающие компоненты:

– мотивационный компонент, включающий мотивы учебной деятельности. Он определяется потребностью студентов в поиске и освоении новых знания, самоактуализации и коммуникации;

– интеллектуальный компонент включает в себя мыслительную базу, то есть способность личности мыслить логически, умения обобщать и анализировать информацию, а также гибкость мышления, точность и скорость восприятия;

– креативный компонент, который включает в себя особенности творческого мышления, а именно: продуктивность и сложность работы, подвижность мышления, способность генерировать различные идеи, по-новому смотреть на вещи и т.д.

Обобщая вышесказанное, можем сделать вывод, что интеллектуально-творческий потенциал личности студентов СПО может быть представлен тремя основными компонентами: мотивационным, интеллектуальным и креативными. Развитие интеллектуально-творческого потенциала является одним из

приоритетных направлений в образовании, в том числе и на этапе среднего профессионального образования.

1.2 Игровые технологии в образовательном процессе СПО: понятие, сущность и содержание

Игра как метод воспитания и обучения, способ передачи накопленного опыта старших поколений младшим люди использовали с древнейших времен. Мальчики, играя, осваивали искусство охоты, рыболовства и войны, учились использовать те или иные орудия труда. Девочки, в свою очередь, играли, чтобы научиться ткать, шить одежду и готовить пищу. Рисование, живопись и различные ремесла также передавались через игру. Многие игрушки древности, найденные археологами, были точной копией посуды, луков, стрел и других инструментов, используемых взрослыми. Впоследствии появились игрушки, изображающие людей и животных, которые создавались для развлечения.

В Европе первое упоминание деловой игры в 17-18 веках значилось как «военные шахматы», а в будущем как «маневры на карте». В России дидактические игры начали использоваться уже в конце XVIII века, так в 1793 году была выпущена игра Хамова, помогавшая детям осваивать азбуку в игровом формате. В 1886 году была создана игра капитана Н.А. Сыкалова, предназначенная для обучения солдат воинским уставам [39].

Я.М. Бельчиков и М.М. Бирштейн – известные исследователи активных методов обучения, отмечают, что в нашей стране деловые игры были впервые созданы и применены в 1932 году в ответ на потребности промышленности. С первых же этапов своего развития производственные игры получили широкое признание и стали популярными. Множество промышленных предприятий использовали этот метод для эффективного управления и быстрого освоения новой диспетчерской системы управления, которая вводилась в то время.

В глобальном педагогическом контексте, игра рассматривается как некоторое соревнование между участниками, которые действуют в рамках

определенных условий (правил), действия которых направлены на достижение определенной цели (победы, награды) [21].

Игра, как феномен человеческой жизни, долгое время привлекала внимание видных философов, психологов и педагогов. Большинство известных психологов рассматривают игру как основную деятельность развивающегося ребенка, которая способствует формированию новых психических процессов и новообразований. Г.Н. Волков, известный этнопедагог, выразил свою точку зрения относительно игры, отметив, что она является самой эффективной практической педагогикой. Игра начинается очень рано в жизни детей, задолго до того, как они начинают усваивать слова и осознавать себя и окружающий мир. Благодаря играм дети узнают и познают себя постепенно, шаг за шагом. Игра не теряет своего значения для развития личности и в других возрастных периодах, таких как младший школьный, подростковый и юношеский возраст [29].

В настоящее время существует большое количество интерпретаций понятия «игра», поскольку до сих пор в данной области не достигнуто определенной теоретической ясности. В отечественной психологии в большей степени известны две попытки выделить критерии, которые отличают игру от неигры. Первое предположение предлагается Л.С. Выготским и включает в себя понятие мнимой или воображаемой ситуации: «Всякая мнимая ситуация содержит в скрытом виде правила, и всякая игра с правилом содержит в себе в скрытом виде мнимую ситуацию…Ребенок вообразил себя матерью, а куклу — ребенком, он должен вести себя, подчиняясь правилам материнского поведения». То есть под мнимой ситуацией, по мысли Л.С. Выгодского, понимается некоторый свод правил, которым необходимо следовать в процессе игровой деятельности. Причем не всегда данные правила четко сформулированы, они как бы отражают выбранную в игре роль. Второе предположение принадлежит Д.Б. Эльконину, которое указывает на роль детской игры. Подчеркивая это, можно привести одно из многих известных определений игры, сформулированное Д.Б. Элькониным: «Игра – это форма

деятельности в условных ситуациях, направленная на воссоздание и усвоение общественного опыта, который зафиксирован в социально утвержденных способах осуществления предметных действий, в предметах науки и культуры». В игре демонстрируются нормы человеческой жизни и деятельности, и их соблюдение способствует познанию и усвоению социальной реальности, интеллектуальному, эмоциональному, физическому и моральному развитию личности [16; 20].

Многочисленные исследования в области педагогики посвящены изучению сути игры. В частности, Ф. Фребель сделал теорию игры центром своей педагогической системы. По его мнению, детская игра является высшим проявлением деятельности ребенка, отражением его внутреннего мира и свободным выражением его эмоций: «Игра... является образцом и копией всей человеческой жизни...».

Одним из первых в мировой педагогике Я.А. Коменский использовал принцип игры как средства обучения и освоения ключевых правил человеческого общества, представлений о мире и его ценностях.

В отличие от других видов игр, педагогическая игра отличается тем, что имеет четкую цель обучения и соответствующий этой цели педагогический результат. Данные цель и результат могут быть логически обоснованы, явно сформулированы и обладают учебно-познавательной ориентацией [30].

Построение образовательного процесса с внедрением игровых технологий предполагает разработку и включение образовательного контента в игровой формат, где игроки активно участвуют и взаимодействуют друг с другом в игровом формате для приобретения знаний или развития навыков.

Проблема игровой деятельности была разработана и изучена множеством ученых в отечественной педагогике и психологии, таких как П.П. Блонский, Л.С. Выготский, Р.И. Жуковская, П. Ф. Каптерев, Д.В. Менджерицкая, Е.А. Покровский, С.Л. Рубинштейн, А.П. Усова, К.Д. Ушинский, С.А. Шмаков, Д.Б. Эльконин и другие. В своих исследованиях вышеназванные ученые осветили значение игры не только для развития личности в онтогенезе, но и для

формирования основных психических функций, самоуправления и саморегуляции, а также для процессов социализации и осмысления человеком общественного опыта.

В словаре С. И. Ожегова игра представляется как вид непродуктивной деятельности, мотивом которой является не результат, а сам игровой процесс [31].

Однако русский философ Г.В. Плеханов в своих исследованиях рассматривал различные теории игр и пришел к выводу о том, что игра имеет социальный характер и служит как средство передачи культурного наследия из поколения в поколение. По его мнению, игра является определенной подготовкой к труду. Следовательно, многие исследователи считают, что суть игры заключается в копировании действий взрослых детьми.

В психологическом словаре под редакцией В.В Давыдова дано определение игры как исторически возникшего вида деятельности, который заключается в повторении действий и отношений взрослых детьми и направлен на осознание окружающей реальности [28].

Иное мнение на определение сущности игры имеет отечественный педагог В.С. Селиванов. Ученый подчеркивает, что основополагающая функция игры заключается отнюдь не в развлечении детей. А главным продуктом игровой деятельности ребенка является то или иное новообразование личности, развитие определенных индивидуальных черт.

Следует отметить, что при развитии игры – от простых развлечений до игр с развитой сюжетной линией и деловых игр – на определенном этапе появляется четко сформулированная цель. Если для ребенка цель заключается в самой игре, то для педагога-организатора игры существует иная цель – поддержка развития детей, усвоение и развитие ими определенных знаний, умений и навыков, а также формирование уникальных качеств личности [9].

Известный русский педагог К.Д. Ушинский считал игровую деятельность неотъемлемой часть детства. В его работах прослеживается идея о том, что именно в игре дети проявляют большую активность, в которой они исследуют и

преобразуют окружающий их мир. Для детей игра является реальностью и эта реальность намного интереснее, чем окружающий их мир. Играя, учащмеся проявляют самостоятельность, а также имеют возможность реализовать свой творческий потенциал. Заслуженный психолог С.Л. Рубинштейн утверждал, что игра выражает определенное отношение человека к окружающей действительности, и писал следующее: «Суть игры заключается в способности преобразовывать действительность». Именной в игре, считает психолог, впервые проявляется стремление ребенка воздействовать на окружающую действительность [14].

В описанных выше концепция прослеживается определенная схожесть. В данном случае детская игра представляет собой активность ребенка, направленную на познание, освоение и изменение реальности. Именно в данной трактовке игра используется в педагогическом процессе в качестве средства воспитания.

На современной стадии развития педагогической науки различные толкования о природе игры не считаются взаимоисключающими, а наоборот, они тесно переплетаются.

Так, советский педагог С.А. Шмаков считает, что большинство игр обладает следующими характеристиками:

а) свободное развивающее занятие, осуществляемое исключительно по желанию ребенка, с целью получения удовольствия от самого процесса вовлеченности, а не только от достижения результата;

б) творческий и до определенной степени импровизационный характер этой деятельности;

в) эмоциональная вовлеченность, состязательность, соперничество, конкуренция, то есть эмоциональное напряжение;

г) присутствие определенных правил, которые отражают содержание игры, а также логическую последовательность ее протекания [51].

Сущность игровой деятельности заключается в целеполагании, планировании и достижении поставленных целей, а также в анализе

полученных результатов. Мотивация игры возникает благодаря ее добровольному характеру, возможности выбора и конкуренции, удовлетворяя потребность в самоутверждении и самореализации.

Рассматривая игру как процесс можно выделить следующие структурные компоненты:

– роли, которые игроки берут на себя;

– игровые действия, которые являются инструментом для выражения данных ролей;

– использование игровых предметов вместо реальных вещей;

– реальные взаимодействия между игроками [10].

Сюжет – предмет действительности, условно воспроизводимый в игре. Сюжет игры – это то, что представляет собой мир игровой реальности, созданный внутри игры. Основой сюжета являются три ключевых компонента: действие, персонаж и предметная ситуация. Эти элементы взаимодействуют, чтобы создать уникальный и захватывающий мир игры [26].

Исходя из вышесказанного можно сделать вывод о том, что игра – это вид деятельности, направленный на воссоздание и усвоение социального опыта, пополнение знаний, развитие необходимых умений и навыков.

Исследуя сущность данного феномена О.С. Газман пришел к выводу о том, что для существования игры необходимо наличие трех ключевых компонентов:

– первым компонентом является игровое состояние, которое определяется эмоциональным отношением играющего к реальности. Игра может пройти успешно только в том случае, если у играющих имеется специфическое эмоциональное состояние;

– вторым компонентом является игровое общение. Поскольку игра рассматривается как социально-культурное явление, она реализуется в процессе общения. Игра передается через общение, организуется и функционирует через него. Игровое общение обладает своими особенностями и

характеризуется условностями, а также ориентировано на достижение игровой задачи и получение удовольствия от коммуникации;

– третий компонент – игровая деятельность. Он основан на анализе трех важных компонентов деятельности: субъекта (индивида, группы), объекта (задач игры, участников) и активности субъекта в отношении объекта [25].

Д. Б. Эльконин классифицировал несколько постепенно усложняющихся видов игр. В первом случае, предметно-манипулятивной игре, ребенок действует путем подражания. Во второй, сюжетно-ролевой игре, основной целью является усвоение норм взаимодействия между людьми. А в третьем случае, игре по правилам, игровая деятельность строится в рамках заранее определенных логических правил [31].

Также существуют и классификации игры по иным признакам. Рассмотрим классификацию игр по следующим критериям: вид деятельности, характер педагогического процесса. Данная классификация представлена на рисунке 2:

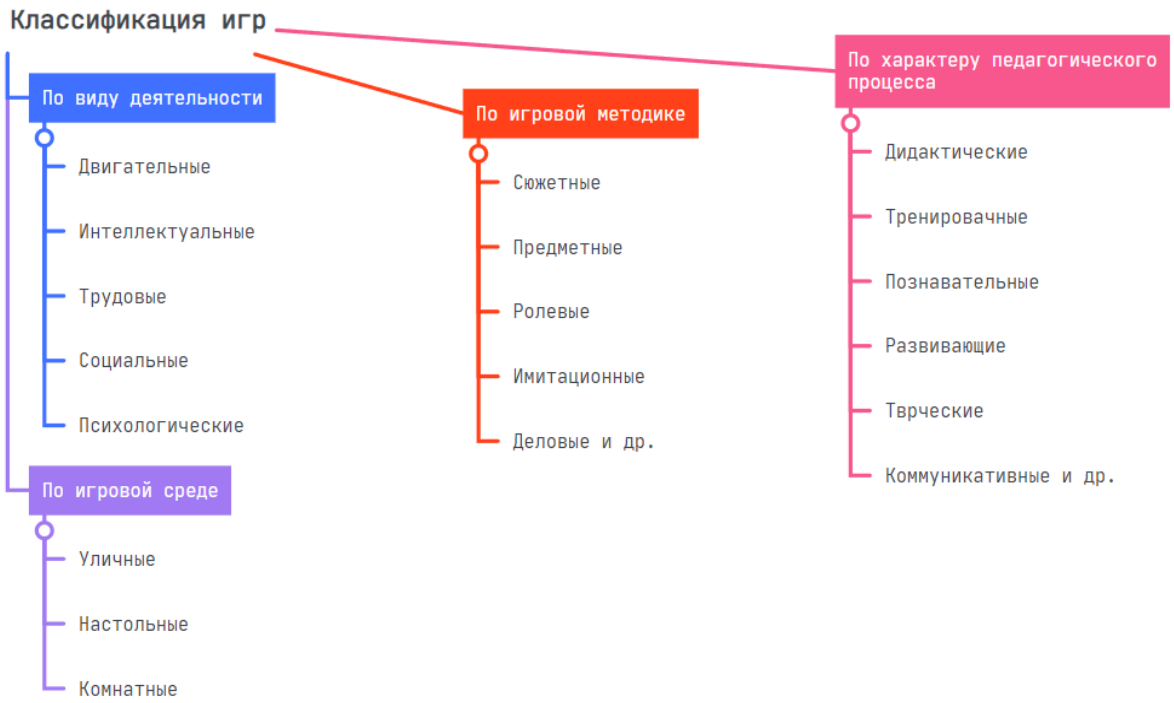


Рисунок 2 – Классификация игр по виду деятельности

Рассматривая различные предметные области можно выделить игры по всем школьным дисциплинам [26].

В контексте изучения педагогической сути игры целесообразно будет рассмотреть такое понятие как «педагогические технологии». По результатам анализа научно-педагогической литературы можно сделать вывод о том, что понятие «педагогическая технология» в трактовках многих авторов имеет несколько разное значение.

Так, кандидат педагогических наук Е.В. Евплова утверждает, что «технология» отражает уровень мастерства, искусства, комплекса методов, используемых для изменения состояния.

И.П Волков рассматривает понятие «технология» как процесс достижения запланированных результатов обучения.

В своих исследованиях В.М. Монахов понимает под педагогической технологией продуманную во всех деталях модель педагогической деятельности по проектированию, организации и проведению образовательного процесса с обеспечением комфортных условий доя всех участников образовательного процесса [31].

В.С. Безруков, известный российский педагог, определяет педагогическую технологию как структуру и логику построения педагогического процесса. Его взгляд на педагогическую технологию основан на способах организации педагогического процесса для достижения определенных целей, с учетом различных принципов и условий.

В парадигме нашего восприятия, под технологией подразумевается некоторая последовательность действий и операций, результатом которых выступает конкретный результат.

Проанализировав вышесказанное можно сделать вывод о том, что педагогическая технология – это инструмент профессиональной деятельности педагога, фиксированная последовательность действий, гарантирующие достижение поставленных образовательных целей.

В педагогическом словаре представлено определение игровых технологий, которые представляет собой систему педагогических методов, являющуюся результатом четкой и структурированной работы. Она основывается на комбинации методов, которые направлены на достижение определенных целей. Важным элементом педагогической технологии являются воспроизводимость действий и результатов, а также ясность, достижимость и однозначность целей. Кроме того, результаты осуществления педагогической технологии должны быть диагностируемыми.

Одним из основных особенностей педагогической технологии является ее системность, которая обеспечивает гармонию между целями и средствами, а также имеет научное обоснование. Кроме того, она включает критериально-диагностические цели, а также систему предписаний, которые гарантируют достижение результата. К тому же, важной частью педагогической технологии является система обратной связи [38].

З.У. Колокольников анализируя сущность понятия «игровые технологии» сформулировал определение данного феномена. По мнению исследователя, игровые технологии представляют собой комплексные исследования и проверенные практикой подходы, методы, процедуры и алгоритмы, которые призваны помочь педагогам эффективно решать множество профессиональных задач. Они предоставляют ответ на вопрос: «Как воспитать, обучить, социализировать и всесторонне развить детей?» Универсальность игровых технологий объясняется исходной природой личности и природой самой игры, которая соответствует его потребностям и интересам.

Педагогическая суть игровых технологий заключается в активизации мышления и повышении самостоятельности будущих специалистов, а также внесении духа творчества в процесс обучения. Ведь игра используется для того, чтобы обучающийся мог более полно овладеть своей специальностью [42].

Таким образом, понятие «игровые педагогические технологии» включает в себя довольно обширную группу методов и техник организации педагогического процессе в форме различных педагогических игр.

Основная цель игры заключается в развитии определенных компетенций и умений обучающегося в рамках активного творческого процесса. Социальная значимость игровых технологий состоит в том, что в ходе процессе реализации конкретных задач наращиваются не только знания, но и коммуникативные навыки, критическое и аналитическое мышление и т.д.

В современных учебных учреждениях широко применяется игровая технология с целью активизации учебного процесса. Она может быть использована как отдельная методика для углубленного изучения понятий, тем и разделов учебного предмета, а также являться неотъемлемой частью более обширной технологии обучения. Игра может быть включена в занятие на разных этапах усвоения материала - введения, объяснения, закрепления, упражнения и контроля. Кроме того, она также может быть применена во внеучебной работе [30].

Российский ученый-педагог А.М. Новиков рассматривал структуру игры, в которой выделял следующие ключевые компоненты: форма, вид, методы и средства игрового взаимодействия. Согласно концепции исследователя, сюжетно-ролевые игры и игры с правилами тесно связаны с обществом, с реальным миром, где каждый человек существует вместе с другими и для других. В этих играх мы учимся социальным нормам поведения и отношений, что помогает нам успешно адаптироваться в социуме. Напротив, импровизированные игры и игры без правил заставляют нас принять игровую роль, в которой социальные ограничения не применимы. В таких играх нет готовых инструкций, всё зависит от спонтанности и творчества играющих.

Классификация педагогический игр по целевым ориентациям представлена на рисунке 3:

Рисунок 3 – Классификация игр по целевым ориентациям [26]

При планировании включения игр в учебный процесс необходимо учитывать следующие требования:

– игры должны соответствовать конкретным учебно-воспитательным целям, а также требованиям к знаниям, навыкам и умениям, которые предусмотрены в программе обучения. Также необходимо учитывать требования федеральных стандартов для той или иной ступени образования. Например, ФГОС СПО где прописаны общие и профессиональные компетенции будущих специалистов;

– игры должны быть адаптированы к изучаемому материалу, учитывать уровень подготовленности обучающихся и их индивидуальные психологические особенности. Это позволит сделать игровой процесс более эффективным и интересным для учащихся;

– игры должны быть основаны на определенном дидактическом материале, при этом необходимо учитывать методику освоения той или иной темы или раздела. Такой подход позволит обеспечить целенаправленное усвоение учебного материала и в целом улучшить результаты обучения.

Ряд исследователей полагают, что игра превращается в метод обучения при определенных условиях:

– наполнение технологии определенным содержанием. То есть игровой процесс должен включать в себя обучающие элементы, в результате чего обучающиеся будут развивать свои умения и навыки;

– содержание игры должно быть наполнено педагогическим смыслом. При планировании и подготовке педагогической игры необходимо опираться на разработанную образовательную программу;

– включение мотивационного аспекта. Для успешной реализации педагогической игры она должна быть построена таким образом, чтобы у учащихся возникало желание учувствовать в ней, а, следовательно, погружаться в изучение того или иного предмета;

– игровые технологии также способствуют установлению дидактических связей и с другими методами обучения. Игра может быть внедрена в различные формы взаимодействия со студентами. Например, можно организовать игровой процесс на лекционных занятиях, семинарах, при групповом взаимодействии или в виде контрольной работы и т.д. Педагогически верное сочетание форм и методов обучения способствует лучшему усвоению учебного материала студентами, развитию коммуникативных навыков, критического мышления [30].

Игровые образовательные технологии основываются на уникальных механизмах нашей памяти. Игра, студенты эмоционально погружаются в игровой процесс, анализируют, структурируют, систематизируют и обрабатывают полученную информацию, тем самым неосознанно запоминая полученные данные.

Следует отметить, что игровой процесс основан практико-ориентированном подходе. Так, например, в процессе деловой игры происходит имитация решения какой-либо проблемы по определенным заданным правилам. То есть студенты могут «проиграть» различные ситуации, спорные

вопросы, которые могут касаться их будущей профессиональной деятельности [25].

Российский психолог Т.В. Кудрявцев в своих исследованиях рассматривает основные перспективные направления развития сферы образования. В рамках данного исследования автор коснулся вопроса о сущности игровых образовательных технологий. Так, по мнению автора, игры в образовательном процессе представлены следующими формами:

а) первая форма – дидактическая игра. Отметим, что дидактические игры способствуют развитию интеллектуального потенциала. Как правило, от обучающихся требуются навыки сравнения, систематизации, обобщения и, самое главное, знаний. Ряд исследователей выделяют следующие принципы дидактических игр:

1) игровая активность обучающихся, которая заключается в проявлении интеллектуальных, творческих и иных возможностей;

2) эмоциональная окраска, проявляющаяся в существенном влиянии игры на учащихся;

3) индивидуальный характер игрового взаимодействия, заключающийся в личностном отношении обучающегося к игре, в которой у него имеется возможность продемонстрировать или развить определенные личностные качества;

4) коллективность, игровой процесс предполагает некоторое взаимодействие обучающихся в результате чего у них будут развиваться навыки продуктивного сотрудничества;

5) результативность, проявляющаяся в том, что обучающихся осознает итоги игрового взаимодействия как конкретные достижения в усвоении новых способов учебного процесса;

б) вторая форма – интерактивная игра, основной особенностью которой является возможность обучающихся в процессе игры вмешиваться в ее ход. В ходе игрового взаимодействия обучающиеся активно взаимодействуют друг с другом, ведут диалог. Интерактивная игра способствует наращиванию

интеллектуального и творческого потенциала, а также способствует развитию аналитического мышления и углубленному изучению предмета;

в) деловая игра, целью которой является имитация принятия решения, обдумывание какой-либо проблемы в рамках заданных условий (правил игры). То есть это определенная форма воссоздания содержания будущей профессиональной деятельности студентов, моделирование определенной системы отношений [6].

В структуре деловой игры выделяют наличие двух аспектов, а именно игровой и имитационной модели. Игровая модель определяет рамки игры, задает определённую базу, в рамках которой студенты могут принимать решения. Структура игровой модели включает в себя следующие компоненты:

– игровые цели, ориентирующие учащихся на достижение определенного результата (выигрыша);

– игровые роли (лидер, критик и т.д.), которые берут на себя учащиеся, обеспечивают создание проблемных ситуаций и их разрешения в процессе игрового взаимодействия;

– сценарий, являющийся основополагающим компонентом в структуре игры. Игровой сюжет определяет содержание имитируемой обучающимися деятельности. Сценарий игры содержит предполагаемые действия игроков;

– правила игры включают описания условий выигрыша, состава игроков, главной цели игрового взаимодействия, ограничений во взаимодействии играющих, а также сущности предметной области какой-либо игры [39]. Имитационная модель включает следующие структурные компоненты, которые представлены на рисунке 4:

Рисунок 4 – Имитационная модель деловой игры

г) четвертая форма – ролевая игра, которая предполагает некоторое моделирование явлений, событий или социальных отношений. Морри ван Ментс в своих исследованиях рассматривает особенности применения ролевых игр в обучении и тренинге. По мнению автора, ролевые игры направлены на тренировку социальных навыков, развитие интеллектуального потенциала и творческого самовыражения [26].

На основе вышесказанного можно сделать вывод о том, что игровые технологии в образовательном процессе способствуют развитию у студентов коммуникативных способностей, стимулируют творческое и критическое мышление, содействуют развитию аналитических способностей, а также позволяют отработать на практике необходимые профессиональные навыки.

В своих исследованиях Г.К. Селевко определят игру как один из способов передачи накопленного опыта от старших поколений младшим.

При организации игрового взаимодействия в учебно-воспитательном процессе перед педагогом возникают следующие задачи:

– при подготовке и организации игровых технологий необходимо опираться на уже достигнутые учебные результаты;

– внедряя игровые элементы в учебно-воспитательный процесс важно мобилизовать все потенциальные возможности обучающихся;

– основной целью применения игр в обучении является создание определенной базы для последующего развития [42].

При включении в образовательный процесс игровых ситуаций необходимо придерживаться определенного алгоритма.

Для эффективной реализации игры необходима предварительная подготовка. На данном этапе необходимо детально проработать структуру будущей игры, а именно: разработать сценарий и план игрового взаимодействия, составить общее описание игры, инструктаж для обучающихся, а также подготовить необходимое материально-техническое обеспечение (наличие, компьютера, проектора, раздаточного материала и т.д.). То есть на данном этапе необходимо сформулировать: проблему, цель игры, регламент ее проведения, определить состав учащихся, распределить роли, сформировать группы, продумать декорации.

Причем при продумывании игры необходимо сформулировать конкретизировать игровые (сообщаются обучающимся) и педагогические цели. Игровые цели предполагают успешное выполнение студентами игровых заданий, получение максимального количества очков за игру и т.д. Педагогические же цели состоят в формировании определенной системы знаний, развития какого-либо навыка, личностных качеств, творческого потенциала, формировании системы взаимоотношений внутри группы.

Второй этап – проведение игры. На данном этапе обучающиеся погружены в игровой процесс, происходит работа в группа, поиск и решения поставленных задач. Отметим, что в процессе игрового взаимодействия обучающиеся большую часть работы выполняют самостоятельно, именно это

способствует развитию навыков принятия решения, что необходимо для успешной реализации обучающихся в профессиональной деятельности. Поэтому необходимо внимательно следить за ходом игры, так, чтобы каждый учащийся имел возможность продемонстрировать свои знания, умения и навыки. Кроме того, преподаватель должен быть готов к тому, чтобы в любой момент при необходимости помочь в разрешении возникающих конфликтных ситуаций между играющими.

На третьем этапе необходимо провести анализ проделанной работы. Рефлексия в данном случае поможет преподавателю и студентам оценить результативность проведенной игры (какие знания, умения и навыки получили студенты благодаря игровому взаимодействию). Учителю необходимо в конце мероприятия обобщить полученные результаты и сделать выводы. Отметим, что после подведения итогов с группой преподавателю необходимо также самостоятельно провести рефлексию данного занятия, оценив была ли достигнута поставленная им педагогическая цель или нет. Это поможет избежать ошибок в дальнейшей практике проведения игрового взаимодействия.

Для объективной оценки проведенной игры и определения победителей необходимо наличие жюри. В его состав могут войти преподаватели, студенты или же приглашенные гости [25].

Для эффективного внедрения игровых технологий в учебно-воспитательный процесс необходимо учитывать следующие психолого-педагогические принципы:

– принцип природо и культуросообразности образоватеьного процесса предполагает, что игровая деятельность должна соответствовать личностным и физиологическим особенностям обучающихся;

– игровое взаимодействие предполагает наличие здоровой конкуренции между обучающимися. Это стимулирует играющих к активной деятельности. Отметим, что необходимо поддерживать именно здоровое соперничество, так как зачастую чрезмерная конкуренция может спровоцировать агрессию в коллективе;

– игровая деятельность позволяет обучающимся на практике познакомиться с конкретными проблемами, поэтому третий принцип связан с умением моделировать и имитировать определенные ситуации;

– при организации игрового взаимодействия необходимо учитывать особенности той или иной группы, уровень успеваемости конкретных обучающихся, чтобы каждый смог проявить свои умения и навыки. Именно поэтому четвертым принципом является демократизация;

– пятый принцип предполагает определенную свободу деятельности во время игры, эмоциональную поддержку, толерантность. Игровая деятельность должна способствовать созданию атмосферы уважения и сотрудничества в коллективе [38].

В рамках данного вопроса целесообразно будет рассмотреть основные функции образовательных игр.

1. Функция социализации. Игровая деятельность помогает подрастающему поколению развить необходимые умения и навыки для успешного функционирования в обществе. Играя дети осваивают основные культурные ценности, заложенные в обществе.

2. Игровой процесс – это пространство для самореализации личности. Игровое взаимодействие помогает ребенку развить свои личностные качества, проявить свою индивидуальность.

3. Третья функция – развитие коммуникативных навыков. Игровой процесс предполагает совместную деятельность обучающихся, поэтому так важно в процессе игры конструктивно выстраивать диалог, аргументированно выражать свое мнение, а также прислушиваться и уважать мнения своих товарищей.

4. Игровая деятельность выполняет диагностическую функцию, а именно позволяет выявлять особенности воспитания и обучения учащихся, контролировать развитие их личностных качеств, в том числе творческих и интеллектуальных способностей. Также игровой процесс обеспечивает моментальную обратную связь как для учащихся, так и для преподавателя.

5. Зачастую игровое взаимодействие способствует преодолению различных проблем и конфликтов между обучающимися, поэтому немаловажным является терапевтическое значение игры.

6. Функция коррекции предполагает помощь учащимся, которые испытывают некоторые трудности. Игры помогают обучающимся справиться с напряжением и переживаниями, преодолеть трудности в коммуникации с товарищами.

7. Развлекательная функция заключается в снятии напряжения, у детей пробуждается интерес к изучаемому предмету, развивается мотивация. Отметим, что игровая деятельность способствует становлению положительной эмоциональной атмосферы в коллективе [26].

Проанализировав вышеизложенную информацию нами были сформулированы преимущества и недостатки игровых технологий.

К преимуществам включения игр в учебно-воспитательный процесс можно отнести:

– активизацию образовательного процесса;

– развитие мотивации и интереса обучающихся к учебному процессу;

– игровые технологии способствуют активизации познавательных процессов, таких как: память, внимание, воображение и т.д.;

– игровых технологии способствуют развитию критического мышления, интеллектуальных способностей, коммуникативных навыков, а также раскрытию творческого потенциала студентов;

– игровая деятельность позволяет сократить время для усвоения знаний и формирования необходимых умений и навыков. В процессе игры студентам необходимо быстро воспроизводить, структурировать и систематизировать ту или иную информацию. Также необходимо учитывать эмоциональный аспект, что способствует фиксированию в памяти обучающихся того или иного материала;

– игровые технологию дают возможность обучающимся применить плаченные знания и умения на практике, в новой ситуации. Это способствует формированию необходимых для будущей профессии навыков;

– игровой процесс обеспечивает обратную связь. Как для преподавателя, так и для студентов в процессе игры становятся очевидным «пробелы» в учебном материале;

– игровой процесс сплочению коллектива, что поможет обучающимся в будущем эффективно выстраивать социальные связи.

К недостаткам игровых образовательных технологий можно отнести:

– сложность в организации. Включения игры в учебно-воспитательную деятельность требует больших затрат времени, что возлагает на преподавателя дополнительную нагрузку;

– внимание играющих может быть в большей степени сфокусировано на поиск путей к победе, а не на содержании учебного материала;

– проблема оценивания каждого учащегося в игре.

Выделим виды учебных занятий с использованием игровых технологий:

а) ролевые игры на практических занятиях;

б) организация учебного процесса с использованием игровых элементов (построение ментальных карт, разгадывание кроссворда и т.д.);

в) включение игровых элементов на определённом этапе занятия (например, знакомство с новым материалом или закрепление знаний, повторение учебного материала и т.д.);

г) включение игровых ситуаций во внеклассную работу, например, организация олимпиад, экскурсий, КВН и т.д.

Современному обществу нужна личность, которая способна осуществлять инновационную деятельность, проектировать высокоинтеллектуальные технологии, готова к эффективному решению неоднозначных задач, умеет видеть и творчески решать возникающие проблемы как в процессе образования, так и в своей будущей профессиональной сфере. В таких условиях усиливается внимание к

проектированию учебно-воспитательного процесса с целью развития у студентов интеллектуально-творческого потенциала.

Студентам, как будущим специалистам, очень важно развивать способность справляться с быстроменяющимися задачами своей профессиональной деятельности, эффективно включаться в социокультурную жизнь.

ФГОС СПО является одним из основных документов, регламентирующих учебно-воспитательный процесс на данной ступени образования. В данном документе прописаны общие и профессиональные компетенции, которые должны быть сформированы у студентов среднего профессионального образования. Рассматривая общие компетенции можно отметить, что современному студенту необходимо:

– самостоятельно переносить полученные в процессе обучения знания, умения и навыки в новые профессиональные условия;

– осуществлять эффективную коммуникацию со всеми участниками образовательного процесса и будущими работодателями. Необходимо научиться аргументированно высказывать свое мнение. Правильно построенные диалог является немаловажным условием разрешения той или иной проблемы;

– успешно справлять с возникающими в процессе обучения и в будущей профессиональной деятельности проблемами, находить нетривиальные пути их решения и т.д. [2].

Исходя из вышесказанного можно сделать вывод о том, что традиционные методы обучения не всегда подходят для формирования вышеперечисленных умений и навыков, поэтому для успешной подготовки будущий специалистов и реализации ФГОС СПО необходимо применять альтернативные технологии обучения, такие как, игровые технологии.

При внедрении игровых технологий в учебно-воспитательный процесс СПО необходимо соблюдать следующие психолого-педагогические принципы, которые представлены ниже на рисунке 5:

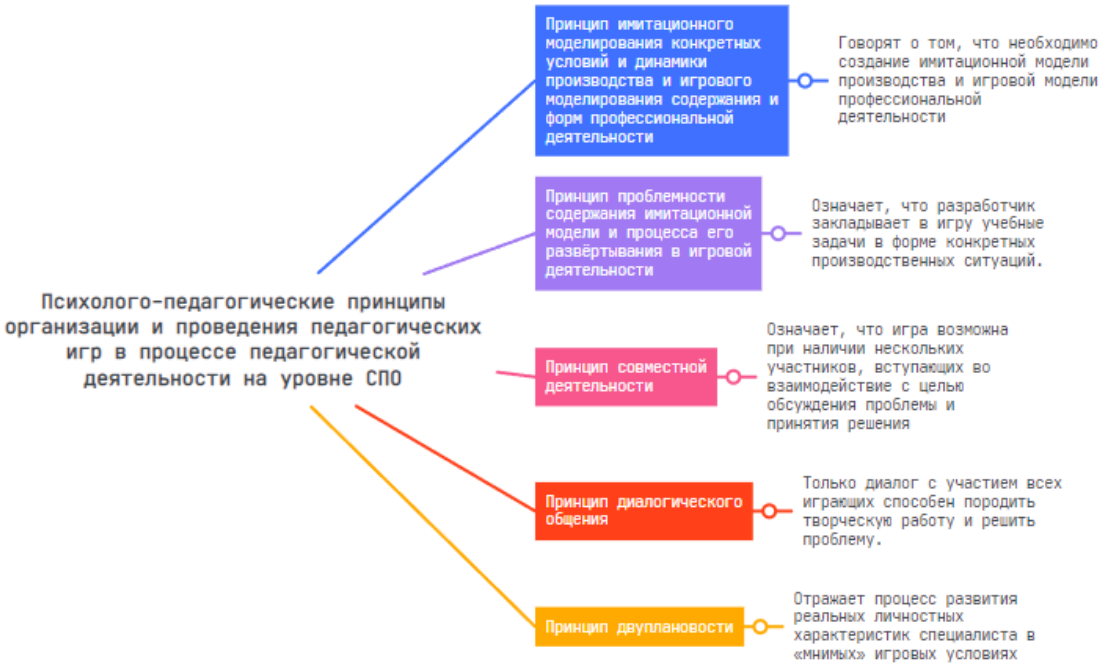


Рисунок 5 – Принципы организации и проведения педагогических игр

Эффективно разработанные игры облегчают обучение, стимулируя креативность, разжигая интерес, способствуя дискурсу и культивируя стремление к соперничеству в исследованиях в различных областях [26].

Игра как средство обучения помогает студентам развить навыки самостоятельного принятия решений, развить интеллектуальные способности, (структурирование, обобщение, анализ ой или иной информации), креативность, мотивацию, коммуникативные навыки, а также творческий потенциал. Использование игровых технологий также повышает мотивацию студентов, что способствует лучшему усвоению материала. Стоит отметить, что игры, отражающие особенности конкретных ситуаций, способствуют формированию представления о будущей профессиональной деятельности. Таким образом, можно сделать вывод о том, что именно игровые технологии являются эффективным инструментом развития интеллектуально-творческого потенциала личности.

1.3 Модель развитие интеллектуально-творческого потенциала студентов СПО в процессе реализации игровых образовательных технологий

В данном пункте описывается и обосновывается модель развития интеллектуально-творческого потенциала студентов СПО с помощью включения в учебно-воспитательный процесс игровых технологий.

В толковом словаре термин «модель» ассоциируется с мысленным или условным образом, аналогом объекта, процесса или явления, который воспроизводит в символической форме их основные черты [7; 49].

В методологической литературе под моделированием понимают определенную передачу характеристик и особенностей некоторого объекта или явления на другой объект, которой специально создан, как некий идеал, для его изучения (модель). Следовательно, основное назначение моделей заключается в попытке изучения сложных явлений через относительно элементарную форму их представления [40].

По мнению ряда исследователей, моделирование в педагогической деятельности эффективно используется для определения и решения основополагающих задач совершенствования и развития структуры учебного материала, усовершенствование планирования учебного процесса, а также управление познавательной деятельности обучающихся и в целом процесса обучения и воспитания [23].

В исследованиях Н.О. Яковлевой педагогическое моделирование рассматривается как отражение некоторых характеристик имеющейся педагогической системы в специально спроектированном объекте, называемом педагогической моделью. При этом, чтобы процесс моделирования мог быть успешно реализован модель должна обладать следующими особенностями:

- быть системой;
- иметь сходные характеристики с оригиналом;
- иметь определенные отличительные черты с оригиналом;

– иметь возможность замещения объекта-оригинала в ходе исследовательской деятельности;

– создавать условия для получения нового знания об объекте-оригинале [48; 41].

Необходимость развития интеллектуально-творческого потенциала студентов среднего профессионального образования создала потребность в разработке и реализации модели развития интеллектуально-творческого потенциал личности посредством использования игровых образовательных технологий.

Учитывая особенности и структуру изучаемого нами процесса, а также опираясь на принципы аксиологического, системного и деятельностного подходов нами была принята попытка разработки модели, которая позволит эффективно развить интеллектуально творческий потенциал студентов СПО используя средства игровых образовательных технологий.

Разработанная модель является целостной системой, в структуру которой входят следующие взаимосвязанные блоки: целевой, теоретико-методологический, содержательно-процессуальный, оценочно-результативный. Реализация данных блоков представляет собой определенный алгоритм развития интеллектуально-творческого потенциала студентов СПО. Модель представлена на рисунке 6.

Целевой блок

Социальный заказ: Важнейшая задача современного государственного заказа, как в высшей школе, так и в системе СПО состоит в развитии интеллектуальных и творческих способностей, что отражено во многих федеральных, региональных и муниципальных документах, так или иначе связанных с системой образования. Так, в Федеральном законе РФ «Об образовании в Российской Федерации» подчеркивается, что образовательная деятельность осуществляется в интересах человека, семьи, общества и государства с целю интеллектуального, духовно-нравственного, творческого и профессионального развития человека. Также аргументация данной идеи имеет место в документах «Национальная доктрина Образования в Российской Федерации до 2025 года», «Концепция духовно-нравственного развития и воспитания личности гражданина России», где культивирование интеллектуально-творческих проявлений, таланта молодёжи России позиционируется как важнейшая функция образования.

Цель: развить в условиях СПО интеллектуально-творческого потенциала студентов

средствами игровых образовательных технологий.
Задачи:
1) развитие интереса и ценностного отношения к творческой и интеллектуальной деятельности;
2) формирование профессионально-значимого знания об интеллектуальном и творческом потенциале;
3) развитие интеллектуально-творческих способностей средствами игровых технологий.

<table>
<tr><th colspan="4">Теоретико-методологический блок</th></tr>
<tr><td colspan="2">Подходы: аксиологический, системный, деятельностный, компетентностный.</td><td colspan="2">Принципы: саморазвития, активности, системности, доступности, психологической комфортности.</td></tr>
<tr><th colspan="4">Содержательно-процессуальный блок</th></tr>
<tr><td rowspan="3">Содержательная составляющая</td><td colspan="3">- Информационно-теоретическая подготовка студентов;
- Практическая подготовка студентов</td></tr>
<tr><td colspan="3">Этапы развития интеллектуально-творческого потенциала</td></tr>
<tr><td>Анализ исходного состояния</td><td>Проектирование интеллектуально-творческого преобразования</td><td>Реализация изменений в себе</td></tr>
<tr><td>Процессуальная составляющая</td><td colspan="3">Внеаудиторные занятия:
Занятия кружка «Интеллект + творчество = успех»</td></tr>
<tr><td colspan="4">Методы: игры (дидактичекие, интеллектуально-творческие, игры-драмматизаци, ролевые, предметные, деловые), педагогическая поддержка, проблемные методы
Формы: практические занятия, самостоятельная работа, мастер-классы
Технологии: игровые технологии
Создание интеллектуально-креативной среды: организация участия студентов в конкурсах «Интеллектуально творческий потенциал России», «Юный исследователь», «Шаги в науку», «Научный потенциал», «Юность. Наука. Культура», Всероссийский конкурс научно-исследовательских работ с международным участием «Десять в минус девятой», Нобелевские надежды КНИТУ – 2024» для учащихся 7-11 классов общеобразовательных организаций, студентов образовательных организаций среднего профессионального образования, Конкурс популяризаторов науки «Наука без границ» для учащихся 1-11 классов общеобразовательных организаций, студентов 1-2 курсов профессиональных образовательных организаций среднего профессионального образования и высшего образования, Всероссийский конкурс для студентов СПО «Команда Первых», Всероссийский молодёжный конкурс творчества для студентов СПО «Академия талантов»</td></tr>
<tr><th colspan="4">Оценочно-результативный блок</th></tr>
<tr><td colspan="4">Критерии (компоненты) и показатели развитие интеллектуально-творческого потенциала студентов СПО в процессе реализации игровых образовательных технологий</td></tr>
<tr><td>Компоненты / критерии</td><td>Мотивационный</td><td>Интеллектуальный</td><td>Креативный</td></tr>
<tr><td>Показатели</td><td>- потребность саморазвития,</td><td>- общий интеллект, вербальный и</td><td>- творческое мышление (продуктивность и</td></tr>
</table>

	самореализации в творчестве	невербальный показатели интеллекта, - интеллектуальные способности (обобщение и анализ материала, гибкость мышления, скорость и точность восприятия)	сложность работы, подвижность мышления, способность генерировать различные идеи, по-новому смотреть на вещи и т.д.)
Уровни: низкий, достаточный, высокий			
Результат: совершенствование уровня интеллектуально-творческого потенциала студентов среднего профессионального образования			

Рисунок 6 – Модель развития интеллектуально-творческого потенциала студентов СПО в процессе реализации игровых образовательных технологий

Рассмотрим структурные блоки, представленные в данной модели. Рассмотрим целевой блок, который включает: социальный заказ, цель и задачи процесса развития интеллектуального и творческого потенциала студентов СПО путем включения игровых технологий в образовательный процесс.

Целью является развитие в условиях среднего профессионального образования интеллектуально-творческого потенциала студентов средствами игровых образовательных технологий.

К задачам, решаемым в рамках реализации данного исследования, относятся:

1) развитие интереса и ценностного отношения к творческой и интеллектуальной деятельности;

2) формирование профессионально-значимого знания об интеллектуальном и творческом потенциале;

3) развитие интеллектуально-творческих способностей средствами игровых технологий.

Следующих блок модели – теоретико-методологический, который включает основные подходы (аксиологический, системный, деятельностный и компетентностный) и принципы (саморазвития, активности, системности, доступности и психологической комфортности) наращивания интеллектуально-творческого потенциала личности.

Реализация аксиологического подхода (В.А. Кан-Калик, В.А. Сластенин и др.), позволит обосновать интеллектуально-творческий потенциал студента и его развитие как педагогическую ценность, имеющую как личностное, так и профессиональное значение.

Реализация системного подхода (В.И. Андреев, А.А. Вербицкий, Г.П. Щедровицкий и др.), позволит рассмотреть интеллектуально-творческий потенциал студентов и его развитие как целостную систему, состоящую из взаимосвязанных структурных компонентов.

Реализация деятельностного подхода (Н.В. Кузьмина, С. Л. Рубинштейн, А. Н. Леонтьев, А. Г. Асмолов, Г. И. Щукина и др.), позволит обосновать использование игровых образовательных технологий как средства развития интеллектуально-творческого потенциала, т.к. их использование создают условия активизирующей включенности студентов в осознанную интеллектуально-творческую деятельность.

Реализация компетентностоного подхода (С.М. Годник, А.К. Маркова, А.В. Хуторской и др.) позволит рассмотреть интеллектуально-творческий потенциал студентов с точки зрения достижения профессиональной успешности [6].

Теоретико-методологическую основу формирования интеллектуально-творческого потенциала студентов СПО составили следующие основополагающие принципы:

– принцип саморазвития, реализуемый посредством создания динамичных ситуаций и процессов, направленных на развитие интеллектуально-творческого потенциала студентов путем совершенствования и активизации их личностных характеристик (самовыражение, самоутверждение, самопознание и т.д.);

– принцип активности, предполагает высокую познавательную активность и восприятие студентами рассматриваемых явления в процессе совершенствования своих интеллектуальных и творческих способностей. То есть обучающиеся рассматриваются как активные участники данного процесса,

что оказывает решающее влияние на степень, глубину и прочность овладения определенным знаниями, умениями и навыками;

– принцип системности позволяет выстраивать процесс наращивания интеллектуального и творческого потенциалов личности посредством использования образовательных игр в виде системы, а именно: определение основных структурных компонентов интеллектуально-творческого потенциала, поэтапная реализация данного процесса, взаимосвязь всех компонентов рассматриваемой системы;

– принцип доступности опирается на уже достигнутые результаты обучения, имеющиеся индивидуальные характеристики обучающихся, уровень их подготовленности. Для эффективного развития интеллектуально-творческого потенциала должны быть подобраны оптимальные по уровню трудности образовательные игры, которые постепенно могут усложняться;

– принцип психологической комфортности предполагает создание в учебно-воспитательном процессе атмосферы, которая способствовала бы активизации интеллектуальной и творческой деятельности обучающегося [6].

Вышеперечисленные подходы и принципы располагаются в системной зависимости и способствуют повышению уровня сформированности интеллектуально-творческого потенциала студентов СПО посредством включения в образовательный процесс игровых технологий.

Следующий блок модели – содержательно-процессуальный, который отражает содержание процесса развития интеллектуально-творческого потенциала через включение в учебно-воспитательную деятельность игровых образовательных технологий. В данном блоке представлены основные формы, методы и образовательные технологии, которые позволят достичь поставленной цели исследования.

Содержательная составляющая рассматриваемого блока отражает основные этапы развития интеллектуально-творческого потенциала студентов:

а) анализ исходного уровня интеллектуально-творческого потенциала студентов СПО;

б) проектирование интеллектуально-творческого преобразования;

в) реализация изменений в себе.

Процессуальная составляющая данного блока представлена: внеаудиторными мероприятиями, реализованными на занятиях кружка «Интеллект + творчество = успех». Внеаудиторные занятия проводились в рамках кураторский часов 2 раза в месяц. На занятиях кружка студенты развивали навыки творческой и креативной деятельности, наращивали интеллектуальный потенциал. В рамках данной деятельности студенты экспериментальной группы выполняли творческие задания, интеллектуальные и логические игры с целью развития интеллектуальных и творческих способностей и навыков.

Следующей составляющей данного блока выступают методы развития интеллектуального и творческого потенциалов студентов среднего профессионального образования. Отметим, что преподавание на этапе СПО должно быть направлено на эффективную подготовку будущих специалистов, развитие их кругозора, креативного мышления и т.д. Именно поэтому процесс обучения должен включать методы, нацеленные на раскрытие творческого и интеллектуального потенциалов личности студентов. Анализ учебно-педагогической литературы показал, что можно выделить следующую группу методов, которые позволят создать оптимальные условия для развития интеллектуально-творческого потенциала студентов:

– игровые методы (ролевые, интеллектуальные, дидактические, предметные и т.д.). Игра помогает студентам развить навыки самостоятельного принятия решений, интеллектуальные способности, (структурирование, обобщение, анализ ой или иной информации), креативность, мотивацию, коммуникативные навыки, а также творческий потенциал;

– проблемные методы, которые базируются на постановке и преодолении проблемно-творческих заданий и ситуаций. Подобные задания создают определенные интеллектуальные затруднения, которые студенты должны самостоятельно решить;

– методы педагогической поддержки предполагают сопровождение процесса наращивания интеллектуально-творческого потенциала студентов, а также включают такие формы взаимодействия, как: индивидуальные консультации, помощь в самоорганизации, коммуникативные тренинги [26].

В качестве основных технологий развития интеллектуально-творческого потенциала студентов среднего профессионального образования выступают игровые технологии. Игровые технологии как возможное средство развития интеллектуально-творческого потенциала студентов выбраны по той причине, что именно они в рамках процесса обучения обуславливают развивающий характер образовательной деятельности, являются источником активизации, повышения интереса обучающегося к учению и саморазвитию, а также способствуют развитию критического мышления, интеллектуальных способностей, и раскрытию творческого потенциала студентов.

Оценочно-результативный блок модели наращивания интеллектуального и творческого потенциалов студентов СПО в процессе реализации игровых образовательных технологий построен на основе мониторинга данного процесса и представлен компонентами, показателями и уровнями сформированности интеллектуально-творческого потенциала личности.

В рамках данного исследования нами выделены основные компоненты развития интеллектуально-творческого потенциала студентов СПО, которые сопряжены с описанными выше показателями интеллектуально-творческого потенциала. К основным компонентам отнесены: мотивационный, интеллектуальный и креативный компоненты, каждый из которых описывается совокупностью показателей. Оценка развитости каждого показателя уровня интеллектуально-творческого потенциала определялась тремя уровнями: высокий, достаточным и низким.

Характеристика уровней интеллектуально-творческого потенциала студентов СПО по каждому компоненту (мотивационному, интеллектуальному и креативному) представлены в таблице 1, 2, 3.

Таблица 1 – Характеристика уровней сформированности мотивационного компонента интеллектуально-творческого потенциала студентов среднего профессионального образования

Уровни	Характеристика
Высокий	- студент ориентирован на развитие своих способностей, интеллектуального и творческого потенциалов, рассматривает данную деятельность как значимую и ценную; - у студента выявлена положительная внутренняя мотивация и стремление развивать свои творческие способности и интеллект; - высокий уровень мотивации саморазвития.
Достаточный	- студент ориентирован на развитие своих способностей, интеллектуального и творческого потенциалов, рассматривает данную деятельность как значимую, но не приоритетную; - отмечается положительная внутренняя мотивация, имеющая ситуативный характер. Стремление совершенствовать свои творческие и интеллектуальные способности проявляется периодически; - достаточный уровень мотивации саморазвития.
Низкий	- студент не рассматривает интеллектуальную и творческую деятельность как значимую и ценную; - внутренняя мотивация и потребность в развитии своего потенциала слабо выражены; - низкий уровень мотивации саморазвития.

Таблица 2 – Характеристика уровней сформированности интеллектуального компонента интеллектуально-творческого потенциала студентов среднего профессионального образования

Уровни	Характеристика
Высокий	- у студента развиты интеллектуальные способности, такие как: гибкость мышления, высокая скорость и точность восприятия, обобщение и анализ материала; - развитый уровень лингвистических способностей (осознает значение слов, понимание словесный аналогий и т.д.); - студент демонстрирует высокий уровень развитости логический способностей (понимание причинно-следственных связей, поиск закономерностей, умение формулировать выводы и т.д.).
Достаточный	- студент демонстрирует достаточный уровень интеллектуальных способностей: студент испытывает незначительные трудности при обобщении и анализе материала, гибкость мышления, точность восприятия и скорость мыслительных процессов достаточно выражены; - достаточный уровень лингвистических способностей (поверхностное знание слов и ситуативное понимание словесных аналогий); - у студента выявлен недостаточно глубокий уровень развитости логических способностей (ситуативное определение причинно-следственных связей, поиск закономерностей и т.д.).
Низкий	- слабо развиты интеллектуальные способности: студент испытывает значительные трудности при обобщении и анализе материала, гибкость мышления и точность восприятия недостаточно выражены, низкая скорость

	мыслительных процессов; - низкий уровень лингвистических способностей (недостаточно глубокие, поверхностные знания слов и словесных аналогий); - у студента выявлен низкий уровень развитости логических способностей (частично определяет причинно-следственные связи, находит закономерности и т.д.).

Таблица 3 – Характеристика уровней сформированности креативного компонента интеллектуально-творческого потенциала студентов среднего профессионального образования

Уровни	Характеристика
Высокий	- демонстрирует любознательность, проявляет интерес и надситуативную активность, генерирует большое количество идей, проявляет высокие показатели оригинальности образов воображения; - у студента выявлен высокий уровень дивергентного мышления (мылит в разных направлениях), демонстрирует оригинальность и разработанность мышления, а именно формулирует нестандартные идеи и детализирует их; - высокий уровень развитости творческого воображения (визуализирует и выстраивает мысленные образы, доверяет интуиции, формирует оригинальные представления, которые реализуются в процессах и продуктах).
Достаточный	- студент ситуативно проявляет интерес и любознательность, генерирует достаточное количество идей, но не стремится к наибольшему их числу, проявляет средние показатели оригинальности образов воображения, однако продуктивность недостаточно высокая; - выявлен достаточный уровень дивергентного мышления,

	находит достаточное количество оригинальных идей для решения одной задачи, но не все детали проработаны; - достаточный уровень развитости воображения, но основная опора на опыт прошлого.
Низкий	- студент закрыты к новому опыту, не нацелен генерировать новые идеи, не проявляет инициативу и не помышляют о творческой самореализации, низкая продуктивность; - низкий показатель оригинальности. Формулирует очевидные и банальные идеи, мыслит инертно; - пассивное воображение, мылит инертно. Действует по шаблону.

Разработанная выше модель имеет теоретическое обоснование и практическую направленность. Данная модель является основой для организации процесса развития интеллектуально-творческого потенциала студентов среднего профессионального образования посредством включения в учебно-воспитательный процесс игровых образовательных технологий.

Эффективность разработанной модели будет проверена опытно-экспериментальным путём и описана в следующей главе.

ГЛАВА 2 ЭМПИРИЧЕСКОЕ ИССЛЕДОВАНИЕ РАЗВИТИЯ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНО-ТВОРЧЕСКОГО ПОТЕНЦИАЛА СТУДЕНТОВ СПО В ПРОЦЕССЕ РЕАЛИЗАЦИИ ИГРОВЫХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

2.1 Организация эмпирического исследования по развитию интеллектуально-творческого потенциала студентов СПО в процессе реализации игровых образовательных технологий

В соответствии с поставленными задачами исследования в предыдущей главе были сформулированы предположения о структуре интеллектуально-творческого потенциала студентов среднего профессионального образования, а также разработана и обоснована модель развития интеллектуально-творческого потенциала студентов СПО в процессе реализации игровых образовательных технологий.

Вторая глава данного исследования посвящена проверке эффективности разработанной модели развития интеллектуального и творческого потенциала студентов среднего профессионального образования. С этой целью было проведено эмпирическое исследование, которое ориентировано на апробацию и оценку эффективности разработанной модели развития интеллектуально-творческого потенциала студентов СПО, которая позволила бы им инновационно решать разноплановые профессиональные задачи, что в свою очередь обеспечивает им высокую конкурентоспособность в современном мире.

В процессе эмпирического исследования решались следующие задачи:

– разработка пакета диагностических методик по выявлению уровня развития интеллектуально-творческого потенциала студентов среднего профессионального образования;

– выявление и мониторинг уровня развития интеллектуально-творческого потенциала студентов СПО;

– реализация модели развития интеллектуально-творческого потенциала студентов СПО в процессе включения в учебно-воспитательный процесс игровых образовательных технологий, включающей в себя целевой, теоретико-методологический, содержательно-процессуальный, оценочно-результативный компоненты;

– экспериментальная проверка эффективности модели развития интеллектуально-творческого потенциала студентов СПО и анализ полученных данных.

Программа эмпирического исследования по развитию интеллектуально-творческого потенциала студентов СПО включала три этапа.

В рамках констатирующего этапа эмпирического исследования был проведен анализ исходного уровня сформированности интеллектуально-творческого потенциала студентов среднего профессионального образования.

На формирующем этапе эксперимента была проведена апробация модели развития интеллектуально-творческого потенциала студентов СПО в процессе реализации игровых образовательных технологий в течение учебного года.

На контрольно-оценочном этапе эксперимента была проведена повторная диагностика уровня развития интеллектуального и творческого потенциалов студентов среднего профессионального образования.

Задачи, решаемые на каждом из этапов эмпирического исследования, представлены в таблице 4.

Таблица 4 – Задачи эмпирического исследования по этапам

Название этапа	Задачи эмпирического исследования
Констатирующий этап	1) сформулировать цели и задачи эмпирического исследования; 2) составить план данного экспериментального исследования; 3) подобрать контрольную и экспериментальную группу студентов; 4) разработать пакет диагностических методик по

	выявлению уровня развития интеллектуально-творческого потенциала студентов среднего профессионального образования; 5) выявить исходный уровень развития интеллектуально-творческого потенциала студентов СПО; 6) проанализировать результаты констатирующего этапа исследования.
Формирующий этап	1) составить модель развития интеллектуально-творческого потенциала студентов СПО посредством включения в учебно-воспитательный процесс игровых образовательных технологий; 2) проверить эффективность разработанной модели развития интеллектуально-творческого потенциала студентов СПО; 3) проанализировать результаты формирующего этапа исследования.
Контрольный этап	1) определить итоговый уровень развития интеллектуально-творческого потенциала студентов среднего профессионального образования; 2) резюмировать результаты контрольного этапа исследования; 3) сформулировать выводы по проведенному эмпирическому исследованию.

В качестве экспериментальной базы исследования был выбран ФГБОУ ВО «Пензенский государственный аграрный университет», факультет среднего профессионального образования. В экспериментальном исследовании приняли участие 60 студентов 1 курса аграрного университета факультета СПО. За экспериментальную группу (ЭГ) приняли обучающихся по направлениям 36.02.02 Зоотехния (группа 23.360202.1.О (7113), 20 студента) и 36.02.01

Ветеринария (группа 23.360201.1.О (711В), 13 студентов). Таким образом, численность экспериментальной группы составила 33 обучающихся. Контрольная группа (КГ) была сформирована из студентов 1 курса по направлению 36.02.01 Ветеринария (группа 23.360201.2.О (712В), 27 человек). Срок проведения педагогического эксперимента составил один учебный год 2023-2024 уч. год

Однородность выборки обеспечилась сходством испытуемых по следующим критериям: социальный статус, пол (примерно равное количество мальчиков и девочек), возраст (16-17 лет). Также следует отметить, что содержание учебных программ по общим дисциплинам в экспериментальной и контрольной группах были приблизительно одинаковыми.

На этапе констатирующего эксперимента был разработан пакет диагностических методик по выявлению уровня развития интеллектуально-творческого потенциала студентов среднего профессионального образования. При подборе методик мониторинга для диагностического инструментария, который ориентирован на объективную оценку уровня сформированности интеллектуально-творческого потенциала студентов СПО, учитывались структурные компоненты интеллектуально-творческого потенциала личности, а именно: мотивационный, интеллектуальный и креативный.

В таблице 5 представлены основные компоненты и методики диагностики уровня сформированности интеллектуально-творческого потенциала студентов, охватывающие в полном объеме область исследования показателей компонентов.

Таблица 5 – Критерии и методики диагностики уровня сформированности интеллектуально-творческого потенциала студентов СПО

Критерии	Показатели	Методики
Мотивационный	- потребность саморазвития, самореализации в творчестве	Краткая шкала академической мотивации ШАМ

Интеллектуальный	- общий интеллект, - интеллектуальные способности (обобщение и анализ материала, гибкость мышления, скорость и точность восприятия)	Краткий отборочный тест (КОТ) Прогрессивные матрицы Равена
Креативный	- творческое мышление	Тест креативности Вильямса (в модификации Е. Е. Туник)

Подробное описание диагностического инструментария представлено в приложении А. Параллельное применение вышеописанных диагностических средств позволит нам эффективно, адекватно и наглядно оценить уровень сформированности интеллектуально-творческого потенциала студентов среднего профессионального образования. Методика оценки проводилась в соответствии со сводной таблицей (таблица 6).

Таблица 6 – оценка уровня сформированности интеллектуально-творческого потенциала студентов СПО

Критерии	Методика оценки	Уровни		
		Низкий	Достаточный	Высокий
Мотивационный	Краткая шкала академической мотивации ШАМ	28-63 баллов	64-99 баллов	100-140 баллов
Интеллектуальный	Краткий отборочный тест (КОТ)	0-18 баллов	19-30 баллов	30-50 баллов

	Прогрессивные матрицы Равена	до 80 баллов	81-100 баллов	101-130 баллов
Креативный	Тест креативности Вильямса (в модификации Е. Е. Туник)	до 68 баллов	69-88 баллов	89-131 баллов

Каждый обучающийся на основе пройденных методик может набрать максимально 8 баллов: 0 баллов студент получает за низкий уровень сформированности того или критерия, 1 балл за достаточный и 2 балла за высокий. Общая сумма баллов позволяет определить уровень сформированности интеллектуально-творческого потенциала студентов:

0-2 – низкий уровень,

3-5 баллов – достаточный уровень,

6-8 баллов – высокий уровень.

Полученные результаты по каждой из вышеперечисленных методик и обобщенные данные по выявлению интеллектуально-творческого потенциала студентов СПО представлены в следующем пункте «Анализ состояния проблемы развития интеллектуально-творческого потенциала студентов СПО».

2.2 Анализ состояния проблемы развития интеллектуально-творческого потенциала студентов СПО

Представим результаты по каждой из методик, а также обобщенные данные по ЭГ и КГ.

Для диагностики мотивационной составляющей интеллектуально-творческого потенциала студентов был использован опросник «Шкала академической мотивации школьников, ШАМ-Ш». Опросник предназначен для

измерения выраженности мотивационного компонента студентов к учебной деятельности и саморазвитию.

Данный диагностический инструмент состоит из семи шкал:

– познавательная мотивация характеризуется стремлением узнать новое, познать изучаемые объекты и явления. У учащегося выраженный интерес к познанию;

– мотивация достижения отражает желание и интерес учащегося развивать свои интеллектуальные способности;

– мотивация саморазвития выражается стремлением к совершенствованию своих способностей в учебной деятельности, получению определенных компетенций;

– мотивация самоуважения выражает интерес ученика к познавательной деятельности ради ощущения значимости и развития самооценки за счет успехов в учебе;

– интроецированная мотивация выражается стремлением студента к познанию, которое обусловлено чувством вины и стыда перед собой или иными людьми;

– экстернальной мотивация характеризуются ситуацией вынужденной учебной деятельности;

– амотивация характеризуется отсутствием интереса учащегося к познавательной деятельности.

В рамках данного исследования нас в большей степени интересует изучение внутренней мотивации школьника, которая представлена шкалами 1,2 и 3.

Результаты методики «Шкала академической мотивации школьников, ШАМ» (редакция Т. О. Гордеева, О. А. Сычев и др.) позволяют констатировать, что высокий уровень потребности к саморазвитию и самореализации имеют 15 % респондентов в ЭГ и КГ; 33% респондентов в ЭГ и 37% респондентов в КГ имеют достаточный уровень мотивации к самосовершенствованию, и оставшиеся 52% (ЭГ) и 48% (КГ) соответственно имеют низкий уровень

мотивационной составляющей. Анализ показал, что у большинства студентов внутренняя мотивация и потребность в развитии своего потенциала слабо выражены. Почти треть респондентов ориентированы на развитие своих способностей, но данная деятельность не является для них приоритетной. И лишь у 15 % респондентов выявлена положительная внутренняя мотивация и стремление развивать свои способности.

Полученные данные представлены в таблицах 7 и 8.

Таблица 7 – Результаты мониторинга уровня развития мотивационной составляющей интеллектуально-творческого потенциала студентов СПО

Название шкал	Экспериментальная группа			Контрольная группа		
	Уровень			Уровень		
	Высокий	Достат.	Низкий	Высокий	Достат.	Низкий
Познавательная мотивация	5 чел. (15%)	14 чел. (42,4%)	14 чел. (42,4%)	5 чел. (18%)	11 чел. (41%)	11 чел. (41%)
Мотивация достижения	7 чел. (21,2%)	12 чел. (36,4%)	14 чел. (42,4%)	5 чел. (18%)	11 чел. (41%)	11 чел. (41%)
Мотивация саморазвития	5 чел. (15%)	12 чел. (36%)	16 чел. (48%)	4 чел. (15%)	12 чел. (44)	11 чел. (41%)

В таблице 7 представлены средние значения по рассмотренным шкалам методики «Шкала академической мотивации школьников, ШАМ». Подробные результаты данной диагностики представлены в приложении Б, а именно в таблицах Б.1 и Б.2. В таблице 8 представлены усреднённые результаты мониторинга уровня развития мотивационной составляющей интеллектуально-творческого потенциала студентов СПО.

Таблица 8 – Усреднённые результаты мониторинга уровня развития мотивационной составляющей интеллектуально-творческого потенциала студентов СПО

Шкалы	Экспериментальная группа			Контрольная группа		
	Уровень			Уровень		
	Высокий	Достат.	Низкий	Высокий	Достат.	Низкий
Внутренняя мотивация	5 чел. (15%)	11 чел. (33%)	17 чел. (52%)	4 чел. (15%)	10 чел. (37%)	13 чел. (48%)

Для выявления сформированности интеллектуального критерия в структуре интеллектуально-творческого потенциала студентов применялись следующие методики: «Прогрессивные матрицы Равена» и «Краткий отборочный тест (КОТ)».

Краткий отборочный тест (КОТ) (авторы В. Н. Бузина и Е. Вандерлика) является психодиагностической методикой, которая предназначена для диагностики общего уровня интеллектуальных способностей испытуемого. Включает 50 заданий разного уровня сложности.

Результатом данного теста является интегральный показатель общих способностей, который включает следующие компоненты: особенности личности (построение оптимальной стратегии, инертность-переключаемость мышления обобщение и анализ и т.д.), индивидуально-физиологические (скорость мыслительных процессов, концентрация внимания и т.д.) и познавательные способности (вербальные и числовые способности, логические навыки, осведомлённость, пространственные операции, понимание причинно-следственных связей и т.д.).

Отметим, что уровень интеллектуальных способностей определяется не только через сумму балов, которые получают респонденты за правильное выполнение заданий. Учитываются также и такие показатели, как:

а) какого характера задания (пространственные, вербальные, числовые, логические) выполнены наиболее успешно;

б) каковы характеристики мышления (скорость, инертность-переключаемость, гибкость).

Результаты методики «Краткий отборочный тест (КОТ)» (редакция В. Н. Бузина и Е. Вандерлика) позволяют констатировать, что у 21,2% респондентов в экспериментальной группе и у 22% респондентов в контрольной группе выявлен высокий интегральный показатель общих способностей; 42,4% респондентов в ЭГ и 41% респондентов в КГ имеют достаточный уровень общих умственных способностей; низкий уровень интеллектуальных способностей в результате диагностики выявлен у 36,4% респондентов в ЭГ и 37% в КГ. Анализ умственной активности показал, что большинство студентов имеют достаточный уровень интеллектуальных способностей. Около 40% респондентов в обеих группах продемонстрировали низкие показатели общих способностей. И лишь у 5 части респондентов выявлены развитые интеллектуальные способности.

В таблице 9 представлены средние значения методики «Краткий отборочный тест (КОТ)». Подробные результаты данного диагностического инструмента представлены в приложении Б, а именно в таблицах Б.3 и Б.4.

Таблица 9 – Результаты мониторинга уровня развития интеллектуального компонента с помощью методики «Краткий отборочный тест (КОТ)»

КОТ	Экспериментальная группа			Контрольная группа		
	Уровень			Уровень		
	Высокий	Достат.	Низкий	Высокий	Достат.	Низкий
Интегральный показатель общих способностей	7 чел. (21,2%)	14 чел. (42,4%)	12 чел. (36,4%)	6 чел. (22%)	11 чел. (41%)	10 чел. (37%)

Также мы использовали для определения уровня развития интеллектуальных способностей студентов методику «Прогрессивные матрицы» Дж. Равена. Данный диагностический инструмент разработан на основе модели оценки интеллекта Ч. Спирмена. Включает 60 заданий, с множественным выбором, которые перечислены в порядке возрастания сложности. В ходе выполнения данного тестирования студенту необходимо определить недостающий элемент, завершающий тот или иной рисунок.

Тест подразделен на следующие шкалы:

1) серия А – определение взаимосвязи между объектами. Для успешного выполнения заданий данной серии студенту необходимо продемонстрировать высокий уровень внимательности, воображения, статистического представления и визуального различия;

2) серия В – нахождение аналогий. Студенту необходимо определить принцип, по которому построен предложенный шаблон, и, исходя из этого, найти недостающий фрагмент;

3) серия С – принцип прогрессивных изменений в шаблонах. Фигуры в данной серии заданий становятся все сложнее, испытуемому необходимо проявить способности к быстрому прослеживанию непрерывных изменений, наблюдательности, внимательности и воображению;

4) серия Д построена по принципу перегруппировки фигур. Для успешного выполнения заданий данной серии студенту необходимо продемонстрировать высокий уровень способностей определять количественные и качественные изменения в составлении фигур;

5) серия Е построена на принципе разложения фигур на элементы. Предполагает умение фиксировать сложное количественное и качественное различие динамических рядов.

На рисунке 7 представлены результаты уровня развития интеллектуального компонента с помощью методики «Прогрессивные матрицы» Дж. Равена

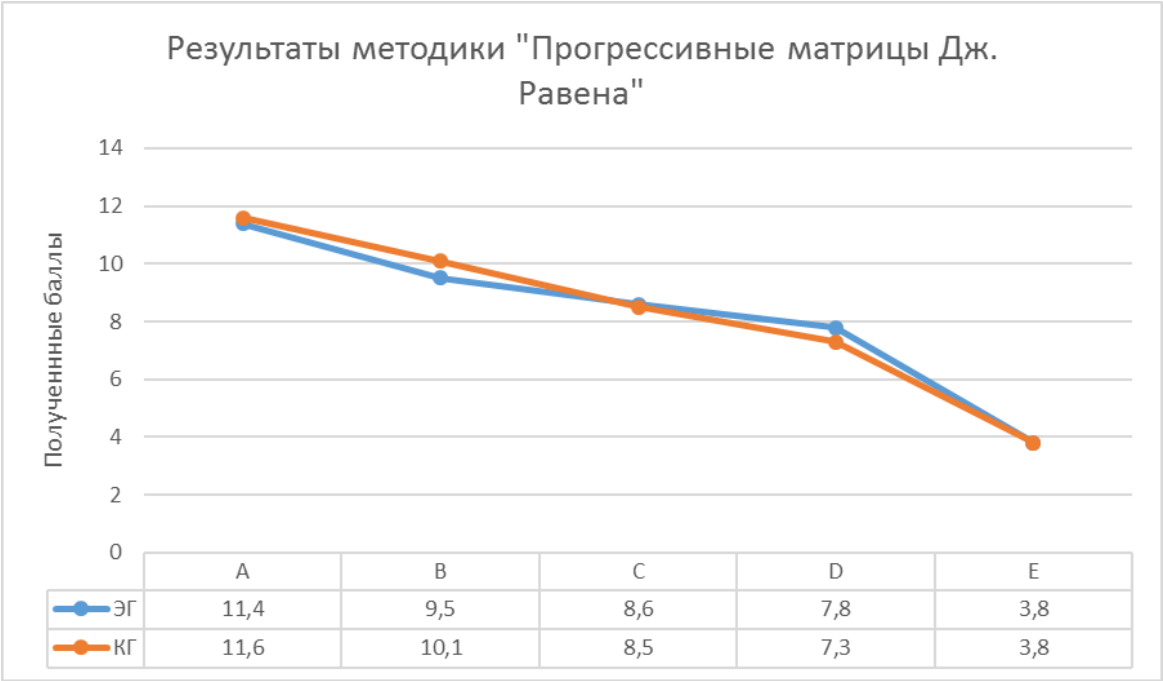


Рисунок 7 – результаты мониторинга уровня развития интеллектуального компонента, в баллах

Как видно из рисунка 7, задания на дополнение недостающей части изображения (серия А) выполнены эффективнее относительно остальных заданий. Отметим, что средние значения выполнения заданий серий B, C и D находятся в промежутке от 7,3 до 10,1 из 12 возможных баллов. С увеличением сложности заданий наблюдается увеличение количества ошибок, допускаемых респондентами. Данные на рисунке 9 свидетельствуют о том, задания серии E выполнены значительно менее эффективно относительно заданий шкал A, B, C и D. Серия заданий E, построенная на принципе разложения фигур на элементы, считается наиболее сложной. Задания данной серии позволяют судить о развитости навыков к аналитико- синтетической деятельности.

Таким образом, результаты методики «Прогрессивные матрицы» Дж. Равена позволяют констатировать, что у 12% респондентов в экспериментальной группе и у 11% респондентов в контрольной группе выявлен высокий уровень интеллектуальных способностей; 52% респондентов в обеих группах выявлен достаточный уровень интеллектуального развития; уровень ниже среднего в результате диагностики выявлен у 36% в ЭГ и 37% в

КГ. Анализ умственной активности показал, что большинство студентов имеют достаточный уровень интеллектуального развития. В таблице 10 представлены усредненные результаты данного мониторинга. Подробные результаты диагностики представлены в приложении Б, а именно в таблицах Б.5 и Б.6.

Таблица 10 – Усредненные результаты мониторинга уровня развития интеллектуального компонента с помощью методики «Прогрессивные матрицы» Дж. Равена

Прогрессивные матрицы Дж. Равена	Экспериментальная группа			Контрольная группа		
	Уровень			Уровень		
	Высокий	Достат.	Низкий	Высокий	Достат.	Низкий
Количество респондентов	4 чел. (12%)	17 чел. (52%)	12 чел. (36%)	3 чел. (11%)	14 чел. (52%)	10 чел. (37%)

Для выявления сформированности креативного критерия в структуре интеллектуально-творческого потенциала студентов была использована методика «Тест креативности Вильямса» (в модификации Е. Е. Туник «Тест дивергентного мышления»).

Цель данного исследования заключается в проведении всесторонней диагностики креативности и оценки характеристик, которые связаны с творческим мышлением.

Предлагаемая методика представляет собой следующее: на листе бумаги изображены 12 незавершенных фигур, респондентам предстоит дорисовать их, работая последовательно в отведенных квадратиках. Кроме того, студентам необходимо придумать названия рисункам, которые они изобразили.

Диагностика направлена на исследование пяти показателей: беглость, количество баллов варьируется от 1 до 12; гибкость, количество баллов варьируется от 1 до 11; оригинальность, разработанность и название, количество баллов варьируется от 1 до 36.

Усредненные результаты мониторинга по вышеперечисленным шкалам представлены на рисунке 8.

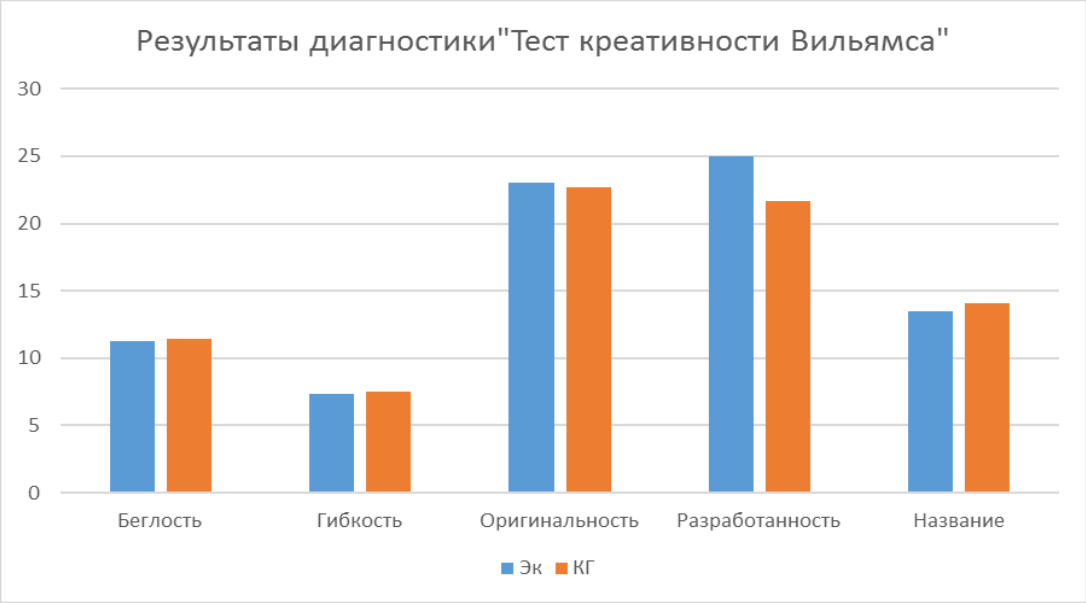


Рисунок 8 – Диагностика уровня сформированности креативного компонента интеллектуально-творческого потенциала, в баллах

Результаты по шкале Беглость подсчитываются путем подсчета количества рисунков, сделанных испытуемым, независимо от их содержания. В экспериментальной группе средний показатель данной шкалы 11,3 баллов, а в контрольной группе 11,4 баллов. Исходя из этого можно утверждать, что большинство студентов выполняют задания с большой продуктивностью.

По шкале Гибкость (способность генерировать новые идеи, менять свою позицию) среднее значение в ЭГ группе 7,3 баллов, а в КГ 7,5 баллов из 11 возможных баллов. Из данных показателе можно сделать о том, что не все респонденты способны выдвигать разнообразные творческие идеи и изменять свою точку зрения.

Шкала Оригинальность отражает местоположение, получившегося рисунка (внутри или снаружи стимульной фигуры). В каждом из 12 квадратиков содержится стимульная линия или какая-либо фигура, ограничивающую менее креативных людей. Результаты по данному показателю будут выше у тех студентов, которые рисовали как внутри, так и снаружи стимульной фигуры или линии. Средний показатель в ЭГ группе составляет 23 балла, а в КГ 22,7 балла. Исходя из этого можно утверждать, что большинство

респондентов придерживаются замкнутых линий и рисуют либо снаружи стимульной фигуры, либо внутри.

Наибольшее количество баллов по шкале Разработанность можно получить если полученное изображение максимально асимметрично и содержит большое количество деталей с обеих сторон заданного контура. Средний показатель в ЭГ 25 баллов, а в КГ 22 балла, это говорит о том, что большинство респондентов предпочитают добавлять элементы к замкнутой фигуре, стремятся к простоте в изображениях, рисуют по образу и избегают лишних линий в рисунке.

Шкала Название отражает уровень богатства словарного запаса и способности к образной передаче сути изображения, представленного на рисунке. Средний показатель в ЭГ составляет 13,5 баллов, а в КГ 14 баллов. Студенты предпочитают простые и краткие названия, не используют красочность и богатство языковых средств.

Результаты данного мониторинга представлены в таблице 11. Подробные результаты диагностики представлены в приложении Б, а именно в таблицах Б.7 и Б.8.

Таблица 11 – Результаты мониторинга уровня развития креативного компонента с помощью методики «Тест креативности Вильямса»

Тест креативности Вильямса	Экспериментальная группа			Контрольная группа		
	Уровень			Уровень		
	Высокий	Достат.	Низкий	Высокий	Достат.	Низкий
Количество респондентов	4 чел. (12%)	14 чел. (42,5%)	15 чел. (45,5%)	3 чел. (11%)	11 чел. (41%)	13 чел. (48%)

Таким образом, результаты методики «Тест креативности Вильямса» позволяют констатировать, что у 12% респондентов в экспериментальной группе и у 11% респондентов в контрольной группе выявлен высокий уровень творческих способностей и креативности; у 42,5% респондентов в ЭГ и 41% в КГ выявлен достаточный уровень креативных способностей; уровень ниже

среднего в результате диагностики выявлен у 45,5% в ЭГ и 48% в КГ. Анализ показал, что большинство студентов имеют низкий уровень творческого потенциала и креативности.

Обобщая полученные данные можем констатировать, что в ЭГ доминирующее число – 17 студентов (52%) продемонстрировали низкий уровень сформированности интеллектуально-творческого потенциала, достаточным уровнем обладают 12 респондентов (36%), высокий уровень интеллектуально творческого потенциала выявлен у 4 студентов (12%). Аналогичные результаты получены в контрольной группе: высокий уровень выявлен у 3 студентов (11%), достаточный уровень – 10 студентов (37%), низкий – 14 студентов (52%). Полученные данные представлены в таблице 12 и на рисунке 9. Подробнее с результатами мониторинга можно ознакомиться в приложении Б, а именно в таблицах Б.9 и Б.10.

Таблица 12 – Результаты мониторинга уровня сформированности интеллектуально-творческого потенциала студентов СПО

Группа	Уровень		
	Высокий	Достаточный	Низкий
ЭГ	4 чел. (12%)	12 чел. (36%)	17 чел. (52%)
КГ	3 чел. (11%)	10 чел. (37%)	14 чел. (52%)

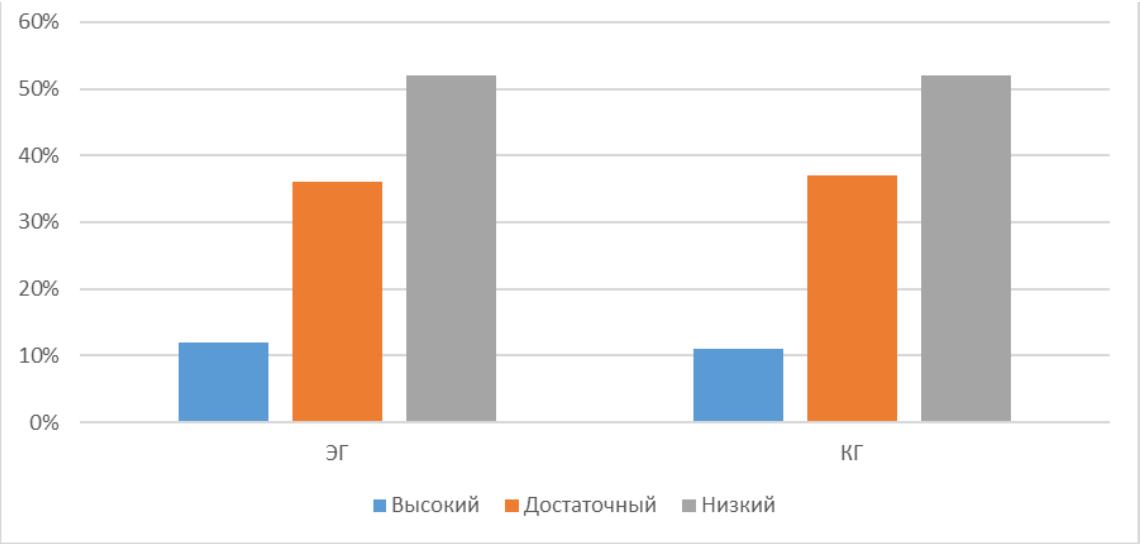


Рисунок 9 – Результаты мониторинга уровня сформированности интеллектуально-творческого потенциала студентов среднего профессионального образования, в %

Для проверки о сходстве или различие контрольной и экспериментальной групп по исследуемому признаку на констатирующем этапе эксперимента воспользуемся Критерием Фишера (угловое преобразование Фишера). Данный критерий предназначен для сопоставления двух выборок по частоте встречаемости интересующего исследователя эффекта.

Для оценки эффективности сформулируем рабочие гипотезы:

H_0: Доля лиц с высоким и достаточным уровнем развития интеллектуально-творческого потенциала, в ЭГ не больше, чем в КГ.

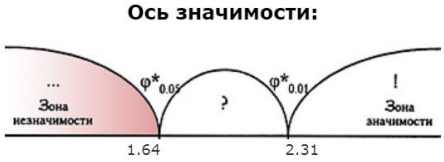
H_1: Доля лиц с высоким и достаточным уровнем развития интеллектуально-творческого потенциала, в ЭГ больше, чем в КГ.

Расчет производили с помощью цифрового инструмента https://www.psychol-ok.ru/statistics/fisher/. Результаты представлены на рисунке 10:

Группы	"Есть эффект": задача решена	"Нет эффекта": задача не решена	Суммы
	Количество испытуемых	Количество испытуемых	
1 группа	16 (48.5%)	17 (51.5%)	33 (100%)
2 группа	13 (48.1%)	14 (51.9%)	27 (100%)

Рисунок 10 – Результаты автоматического расчета (четырехклеточная таблица для расчета критерия)

На рисунке 11 представлены результаты автоматического расчёта («ось значимости»):



Ответ: $\varphi^*_{эмп} = 0.031$

Полученное эмпирическое значение φ* находится в зоне незначимости. H_1 отвергается

Рисунок 11 – Результаты автоматического расчета («ось значимости»)

Следовательно, принимается гипотеза H_0 Доля лиц с высоким и достаточным уровнем развития интеллектуально-творческого потенциала, в ЭГ не больше, чем в КГ. То есть, на констатирующем этапе экспериментальная и контрольная группы по исследуемому признаку не отличаются.

Анализируя данные мониторинга, можем констатировать исходную равнозначность выбранных для исследования респондентов, т.к. процентное соотношение студентов с низким, достаточным и высоким уровнем интеллектуально-творческого потенциала в экспериментальной и контрольной группах примерно одинаково. Таким образом, на момент проведения констатирующего этапа исследования интеллектуально-творческий потенциал студентов среднего профессионального образования по направлениям 36.02.02 Зоотехния и 36.02.01 Ветеринария сформирован недостаточно. Это говорит о необходимости модернизации учебно-воспитательного процесса с целью повышения уровня интеллектуально-творческого потенциала студентов СПО.

2.3 Организация работы по развитию интеллектуально-творческого потенциала студентов СПО в процессе реализации игровых образовательных технологий, анализ и интерпретация результатов

В предыдущем параграфе была описана методика организации констатирующего эксперимента, в результате которой были получены результаты исходного уровня сформированности интеллектуально-творческого потенциала студентов СПО и проанализированы полученные данные.

Следующим этапом опытно-экспериментальной работы является формирующий эксперимент, который относится к созидательно-преобразующей деятельности.

Формирующий эксперимент проводился в течение октября-мая 2023-2024 уч. года на базе Пензенского государственного аграрного университета, факультета СПО. В роли экспериментальной группы выступили студенты первого курса, факультета среднего профессионального образования гр. 711З в

составе 20 человек и гр. 711В в составе 13 человек, обучающиеся по направлениям подготовки 36.02.02 Зоотехния и 36.02.01 Ветеринария соответственно.

Задачами формирующего этапа эксперимента являются:

– составить модель развития интеллектуально-творческого потенциала студентов СПО посредством включения в учебно-воспитательный процесс игровых образовательных технологий;

– проверить эффективность разработанной модели развития интеллектуально-творческого потенциала студентов СПО по средством игровых технологий;

– проанализировать результаты формирующего этапа исследования.

Развитие интеллектуально-творческого потенциала студентов среднего профессионального образования в рамках формирующего исследования мы рассматриваем как процесс, способствующий развитию критического мышления, творческих способностей и интеллектуальных навыков студентов.

Согласно структуре разработанной модели, основным инструментом развития интеллектуально-творческого потенциала выступают внеаудиторные мероприятия, реализованными на занятиях кружка «Интеллект + Творчество = Успех» (тематическое планирование занятий кружка представлены в приложении В). Внеаудиторные занятия проводились в рамках кураторский часов 2 раза в месяц.

Цель кружка: развитие у студентов среднего профессионального образования интеллектуально-творческого потенциала, а именно: потребности саморазвития и самореализации в творчестве, общего интеллекта и интеллектуальных способностей, творческого мышления.

Задачи кружка:

1) развитие у студентов СПО интереса и ценностного отношения к творческой и интеллектуальной деятельности;

2) развитие у студентов навыков познавательной и творческой деятельности;

3) развитие интеллектуальных и творческих способностей средствами игровых технологий.

На занятия кружка студенты экспериментальной группы пополняли свои знания об интеллектуально-творческого потенциале личности, развивали навыки креативной деятельности, наращивали интеллектуальные способности. Занятия кружка «Интеллект + Творчество = Успех» стали для них не только источником новой информации, но и возможностью выявить свои таланты.

К основным методам, задействованным при организации работы со студентами в рамках внеаудиторных мероприятий, относятся:

– игровые методы (ролевые, интеллектуальные, дидактические, предметные и т.д.). Игра помогает студентам развить навыки самостоятельного принятия решений, интеллектуальные способности, (структурирование, обобщение, анализ ой или иной информации), креативность, мотивацию, коммуникативные навыки, а также творческий потенциал;

– проблемные методы, которые базируются на постановке и преодолении проблемно-творческих заданий и ситуаций. Подобные задания создают определенные интеллектуальные затруднения, которые студенты должны самостоятельно решить;

– методы педагогической поддержки предполагают сопровождение процесса наращивания интеллектуально-творческого потенциала студентов, а также включают такие формы взаимодействия, как: индивидуальные консультации, помощь в самоорганизации, коммуникативные тренинги.

В качестве основных технологий развития интеллектуально-творческого потенциала студентов среднего профессионального образования выступают игровые технологии.

В процессе внеаудиторных занятий мы использовали различные упражнения, творческие задания, интеллектуальные и логические игры для наращивания интеллектуальных и творческих способностей и навыков. Основная цель всех этих методов и приемов заключалась в том, чтобы студенты не прибегали к типизированным способам мышления, а стремились

генерировать новые идеи, тем самым развивая интеллектуальную и творческую составляющую своей личности.

В рамках формирующего этапа эксперимента создавалась интеллектуально-креативная среда для того, чтобы студенты СПО могли реализовать свой интеллектуально-творческий потенциал. На базе Пензенского аграрного университета был проведен ряд мероприятий, в которых приняли участия студенты факультета СПО:

1) организованы олимпиады по следующим направлениям: математика, история, химия, обществознание, информатика и физика;

2) студенты приняли участие в областном конкурсе научно-технического творчества молодежи «Прогресс – 2024»;

3) организован День среднего профессионального образования, в рамках которого работали различные мастер-классы и интерактивные площадки;

4) проведена Всероссийская (национальная) научно-практическая конференция «Вклад молодых ученых в инновационное развитие АПК России»;

5) организован отбор проектов по программе «УМНИК»;

6) проведен конкурс инновационных проектов для школьников и студентов профессиональных образовательных организаций Приволжского федерального округа «Молодые исследователи – аграрной науки» и т.д.

Для формирования мотивационного компонента интеллектуально-творческого потенциала студентов СПО при реализации программы «Интеллект + Творчество = Успех» использовались дидактические настольные игры («Гений-шахматист», «Битва умов»), игра-драматизация «Путь к звездам», ролевая игра «Творческий экспресс».

Для формирования интеллектуального компонента интеллектуально-творческого потенциала студентов СПО при реализации программы «Интеллект + Творчество = Успех» использовались дидактические настольные игры («Где логика?», «Тренировка мозга»), интеллектуально-творческие игры

«Сила разума», «Кроссенс», «Самый умный», предметная игра ««В мире математики», деловая игра «Интеллектуальный марафон».

Для формирования креативного компонента интеллектуально-творческого потенциала студентов СПО при реализации программы «Интеллект + Творчество = Успех» использовались дидактические настольные игры («Кодекс гениев», «Карикатурная мастерская», интеллектуально-творческие игры «Найди логику», «Причины и следствия», «Невероятные отгадки», деловая игра «Способы действия».

Приведем конкретные примеры игр и игротехнических приемов, которые были использованы для развития интеллектуально-творческого потенциала студентов.

В частности, нами был использован метод «мозговой штурм», в рамках которого студентам предлагается выдвигать как можно больше разнообразных решений на какую-либо проблему.

Пример логической игры «Буря творческого использования»

Цель: развитие навыков творческого мышления, креативности, воображения, гибкости и оригинальности мышления, разработанности генерируемых ими идей, умения находить нетривиальные пути решения проблемных ситуаций.

Оборудование: для первого задания понадобится лист бумаги и ручка, для третьего тура необходим раздаточный материал (3-4 картинки какого-либо предмета).

Студенты экспериментальной группы на своих кураторских часах делились на команды до 3-5 человек.

Организационная составляющая: участники придумывают название команды, в каждой группе выбирается эксперт, который фиксирует и озвучивает сгенерированные идеи. Группы формируются с учетом личных пожеланий студентов, но количество участников в каждой группе примерно одинаково. Затем группы рассаживаются за предварительно сдвинутые парты, так, чтобы студентам было удобно работать в командах. За победу в каждом

туре команде начисляется по 5 баллов. Побеждает та команда, которая наберет максимально количество баллов.

Первое задание в данной игре спроектировано с помощью технологии «мозговой штурм» и звучит следующим образом: творческое использование предметов. Преподаватель демонстрирует студентам какой-либо предмет (лист бумаги, линейка, ручка, газет, горшок с цветком и т.д.), а задача обучающихся заключается в том, чтобы придумать как можно больше способов использования данного предмета (время выполнения – 10 минут). Упражнение будет восприниматься участниками более интересным, если дать возможность обучающимся не толь озвучить все придуманные способы использования задуманного предмета, но и попросить их продемонстрировать эти способы. Подведение итогов задания выглядит следующим образом: представители групп демонстрируют наработанные варианты использования того или иного предмета; после выступления всех представителей группам предоставлялось несколько минут для совещания, и после каждая команда отдавала один голос за самую креативную идею. Победу в данном туре одержит та команда, которая соберет наибольшее количество голосов.

Следующим этапом является рефлексия. Преподаватель предлагает оценить работу студентов по следующим критериям:

а) беглость – количество идей, генерируемых каждым из обучающихся;

б) оригинальность – число идей, которые не придумали участники других групп. При оценке данного критерия необходимо обращать внимания на те нетривиальные способы использования предмета;

в) гибкость – разнообразие смысловых категорий. Например, из листа бумаги можно сделать кораблик или любую другую фигурку. По первому критерию (беглость) это разные варианты, но если оценивать данные идеи по критерию «гибкость», то данные идеи относятся к категории оригами.

Учащиеся самостоятельно оценивают продуктивность своей работы по вышеперечисленным критериям и при необходимости консультируются с преподавателем.

Применение данного метода побуждало студентов к поиску и генерирования большого количества творческих и нестандартных идей и решений той или иной проблемы [26].

Следующий этап данной игры называется «Невероятная ситуация». Описание задания: студентам предлагается проанализировать какую-либо воображаемую ситуацию, вероятность наступления которой в реальной жизни практически равна нулю. Задача обучающихся – вообразить, что подобная ситуация действительно произошла и предложить, как можно больше последствий, с которыми столкнуться люди. Время работы с одной ситуацией 10 минут. Примеры некоторых маловероятных ситуаций:

- все люди на земле приобретут умение читать мысли друг друга;
- сила тяжести на Земле увеличится в 10 раз;
- ученые изобретут эликсир вечной жизни и т.д.

Подведение итогов задания выглядит следующим образом: представители групп поочередно получают слово для того, чтобы озвучить ту или иную идею, которые не должны повторяться. Если варианты у какой-либо из групп заканчиваются, то она выбывает из игры. В результате победу одержит та команда, которая продержится в игре дольше всего [31].

Заключительный тур данной игры носит название «Неизвестное изображение».

Алгоритм игры: каждая группа получает для работы по 2-4 картинки, на которых изображено нечто неясное на первый взгляд. Это может быть, например, какой-либо известный всем предмет, но сняты в несвойственном для него ракурсе или фрагмент какого-либо устройства, по которому сложно определить его назначение. Далее преподаватель раздает каждой группе подготовленные заранее картинки и предлагает ответить на ряд вопросов, которые связаны с представленными изображениями:

а) что изображено на рисунке;

б) как можно использовать данный предмет;

в) опишите основную идею, которую закладывал автор данного изображения и т.д.

Затем каждая группа демонстрирует свои наработки по данному заданию. После учащимся выделяется 5-7 минут для совещания и каждая группа голосует за более интересный вариант ответа. Побеждает команда, получившая наибольшее количество очков.

При составлении заданий большое внимание уделялось формированию навыков и способов мыслительной деятельности, а именно: умения систематизировать, классифицировать, обобщать, анализировать информацию [29].

В частности, упражнения на нахождение лишнего понятия в группе предложенных слов направлено на развитие умения классифицировать информацию:

а) валторна, труба, скрипка, гитара, пианино;

б) яблоко, апельсин, банан, виноград, гранат;

в) река, океан, лужа, море, водоем и т.д.

Также были разработаны задания на нахождение взаимосвязи между предложенными понятиями, например, ветер-волны.

Задание на установление сходства или различия предметов по каким-либо признакам. Например, роза и тюльпан, книга и журнал и т.д.

Эффективным упражнением для развития способов интеллектуальной деятельности является «поиск аналогов». Его суть заключается в том, что студентам предлагается какой-либо предмет и им необходимо предложить, как можно больше предметов сходных с данным по существенным и несущественным признакам. Признаками для сравнения могут быть: применение данного предмета, его материал, класс к которому он относится и т.д.

Вышеперечисленные упражнения использовались в ходе организации игры «Сила разума», которая представлена в приложении В. В данном приложении представлены и другие игровых технологии, направленные на развитие навыков креативного и творческого мышления, наращивание интеллектуального потенциала.

Приведем пример еще одного задания, направленного на развитие у студентов аналитический навыков, умения выделять главную мысль и существенные признаки предметов и явлений, а именно составление интеллект карт или карт мыслей. Учащиеся объединяются на группы по 3-5 человек и каждая группа получает задания прочитать текст, который необходимо заранее составить преподавателю, и построить карту мыслей. Перед началом выполнения данного задания необходимо познакомить обучающихся с правилами составления интеллект карт, а именно: в центре листа записывается основная идея, от которой отходят второстепенные идеи. Информацию необходимо записывать в краткой форме. Отметим, что при выполнении данного задания учащиеся столкнулись со сложностями при анализе текста и выделении главной мысли.

Для проведения контрольного этапа педагогического эксперимента применялись те же методики диагностики уровня сформированности интеллектуально-творческого потенциала студентов среднего профессионального образования, что и на констатирующем этапе. Количество респондентов осталось без изменений: 60 человек (33 студента в экспериментальной группе и 27 в контрольной группе).

Представим результаты повторной диагностики уровня сформированности интеллектуально-творческого потенциала респондентов контрольной и экспериментальной групп.

Результаты методики «Шкала академической мотивации школьников, ШАМ-Ш» зафиксированы в таблице 12 и на рисунке 12.

Таблица 12 – Сравнительные результаты мониторинга уровня развития мотивационной составляющей интеллектуально-творческого потенциала студентов СПО в ЭГ и КГ на констатирующем и контрольном этапах исследования

Группы	Констатирующий этап эксперимента			Контрольный этап эксперимента		
	Уровни сформированности компонента			Уровни сформированности компонента		
	Высокий	Достаточн.	Низкий	Высокий	Достаточн.	Низкий
ЭГ	5 чел. (15%)	11 чел. (33%)	17 чел. (52%)	7 чел. (21%)	16 чел. (55%)	8 чел. (24%)
КГ	4 чел. (15%)	10 чел. (37%)	13 чел. (48%)	4 чел. (15%)	12 чел. (44%)	11 чел. (41%)

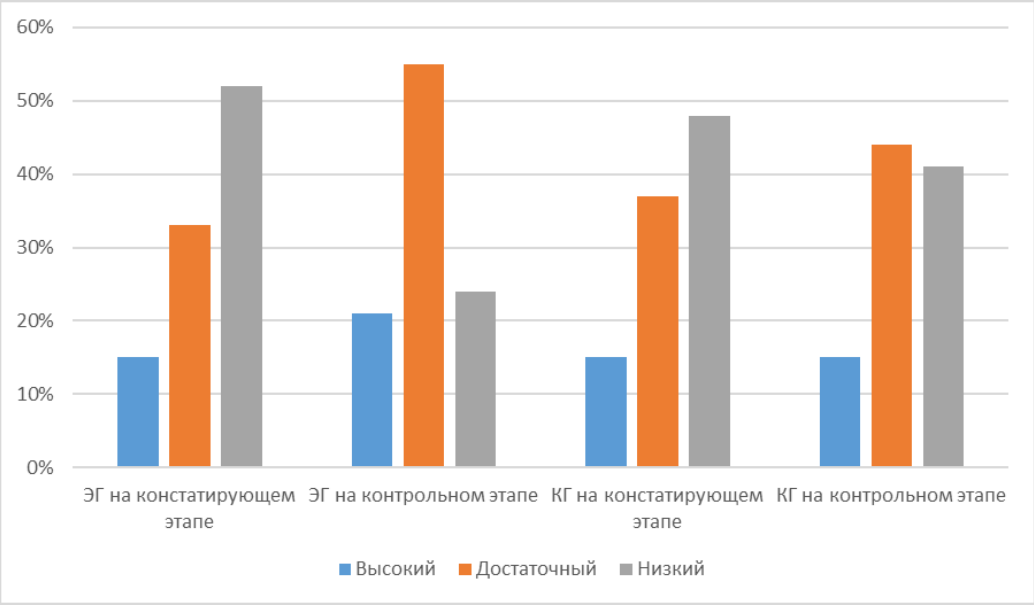


Рисунок 12 – Сравнительные результаты мониторинга уровня развития мотивационной составляющей интеллектуально-творческого потенциала студентов СПО в ЭГ и КГ на констатирующем и контрольном этапах исследования, %

Отметим, что количество студентов с высоким уровнем развития мотивационной составляющей увеличился с 15 % до 21,2% в ЭГ группе. Данное повышение мы связываем использованием активных методов обучения

(игровые технологии, проблемное обучение, элементы мозгового штурма и т.д.) на занятиях кружка «Интеллект + творчество = успех», в результате чего студентам было интересно выполнять предложенные задания. Отметим, что в экспериментальной группе также было зафиксировано увеличение количества студентов с достаточным уровнем сформированности мотивационного компонента: с 33% до 55%. Показатели контрольной группы также изменились, но в рамках незначительных интервалов, при этом количество студентов с низким уровнем интеллектуально-творческого потенциала по мотивационному критерию осталось достаточно много – 41%. Таким образом, к концу учебного года студенты экспериментальной группы в большей степени проявляют любознательность, нацелены на интеллектуальную и творческую деятельность.

Для диагностики уровня развития интеллектуальной составляющей была использована методика «Краткий отборочный тест (КОТ)» (редакция В. Н. Бузина и Е. Вандерлика). В таблице 13 и на рисунке 13 представлены средние значения методики «Краткий отборочный тест (КОТ)» на констатирующем и контрольном этапах исследования.

Таблица 13 – Результаты мониторинга уровня развития интеллектуального компонента

Интегральный показатель общих способностей	Констатирующий этап исследования			Контрольный этап исследования		
	Уровень			Уровень		
	Высокий	Достат.	Низкий	Высокий	Достат.	Низкий
ЭГ	7 чел. (21,2%)	14 чел. (42,4%)	12 чел. (36,4%)	9 чел. (27%)	17 чел. (52%)	7 чел. (21%)
КГ	6 чел. (22%)	11 чел. (41%)	10 чел. (37%)	6 чел. (22%)	12 чел. (44%)	9 чел. (34%)

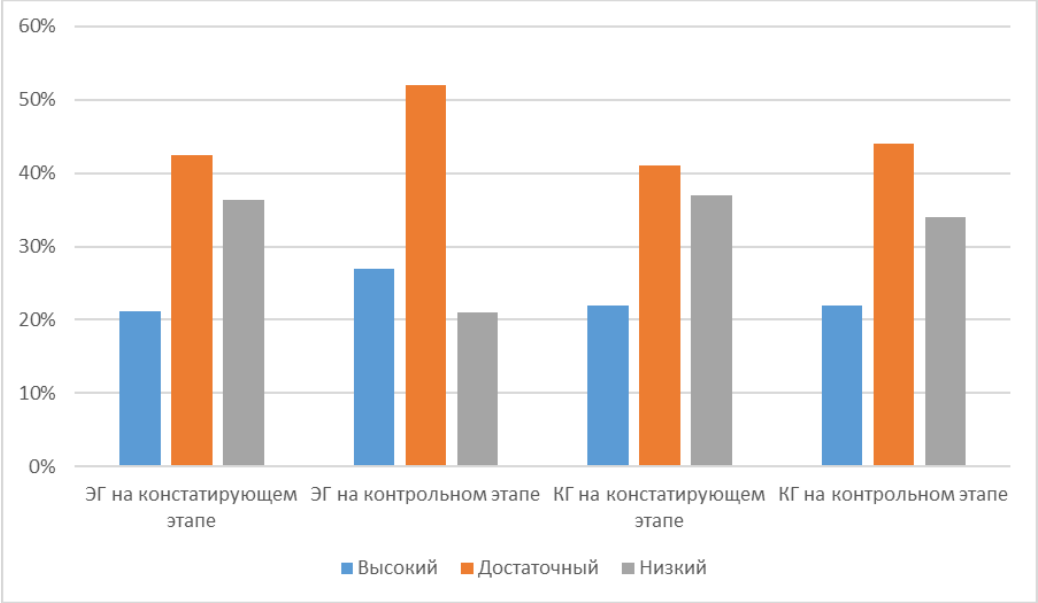


Рисунок 13 – Результаты мониторинга уровня развития интеллектуального компонента с помощью методики «Краткий отборочный тест (КОТ)», в %

Данные мониторинга позволяют констатировать, что количество студентов с высоким интегральным показателем выросло с 21,2% до 27%. В ЭГ также было зафиксировано увеличение количества студентов с достаточным уровнем общих умственных способностей с 42,4% до 52% респондентов. Показатели контрольной группы также изменились, но в рамках незначительных интервалов. Также мы использовали для мониторинга уровня сформированности интеллектуального компонента методику «Прогрессивные матрицы» Дж. Равена, результаты которой представлены в таблица 14 и рисунке 14.

Таблица 14 – Усредненные результаты мониторинга уровня развития интеллектуального компонента с помощью методики «Прогрессивные матрицы» Дж. Равена

Прогрессивные матрицы Дж. Равена	Констатирующий этап исследования			Контрольный этап исследования		
	Уровень			Уровень		
	Высокий	Достат.	Низкий	Высокий	Достат.	Низкий

ЭГ	4 чел. (12%)	17 чел. (52%)	12 чел. (36%)	6 чел. (18%)	20 чел. (61%)	7 чел. (21%)
КГ	3 чел. (11%)	14 чел. (52%)	10 чел. (37%)	3 чел. (11%)	15 чел. (55%)	9 чел. (34%)

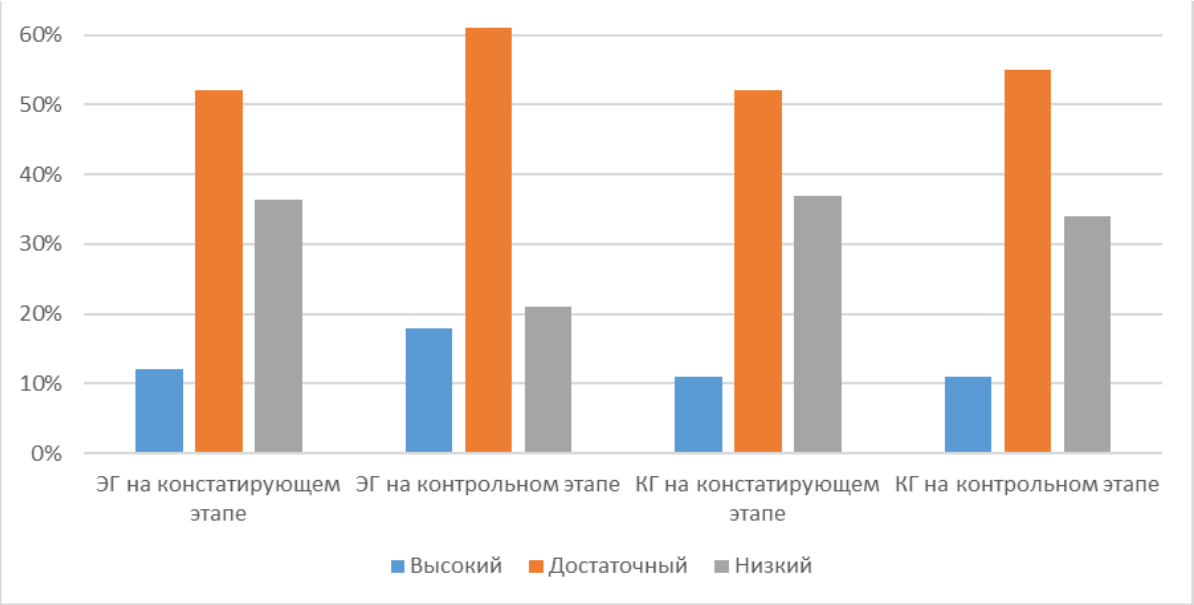


Рисунок 14 – Усредненные результаты мониторинга уровня развития интеллектуального компонента с помощью методики «Прогрессивные матрицы» Дж. Равена, в %

Таким образом, по результатам двух методик в ЭГ наблюдается положительная динамика в сторону количества студентов с высоким (22,5%) и достаточным (56%) уровнем интеллектуально-творческого потенциала по интеллектуальному компоненту и уменьшение количества студентов с низким уровнем (с 36% до 21%). Данную положительную динамику мы связываем с включением в структуру занятий кружка «Интеллект + творчество = успех» упражнений, которые направлены на развитие навыков интеллектуальной деятельности (умение систематизировать, классифицировать, сравнивать, обобщать и т.д.), креативного и логического мышления, расширение кругозора.

Для оценки сформированности креативного компонента интеллектуально-творческого потенциала студентов была использована

методика «Тест креативности Вильямса», результаты которой предсставлены в таблице 15 и рисунке 15.

Таблица 15 – Результаты мониторинга уровня развития креативного компонента с помощью методики «Тест креативности Вильямса» на констатирующем и контрольном этапах исследования

Тест креативности Вильямса	Констатирующий этап исследования			Контрольный этап исследования		
	Уровень			Уровень		
	Высокий	Достат.	Низкий	Высокий	Достат.	Низкий
ЭГ	4 чел. (12%)	14 чел. (42,5%)	15 чел. (45,5%)	7 чел. (21%)	19 чел. (58%)	7 чел. (21%)
КГ	3 чел. (11%)	11 чел. (41%)	13 чел. (48%)	4 чел. (15%)	12 чел. (44%)	11 чел. (41%)

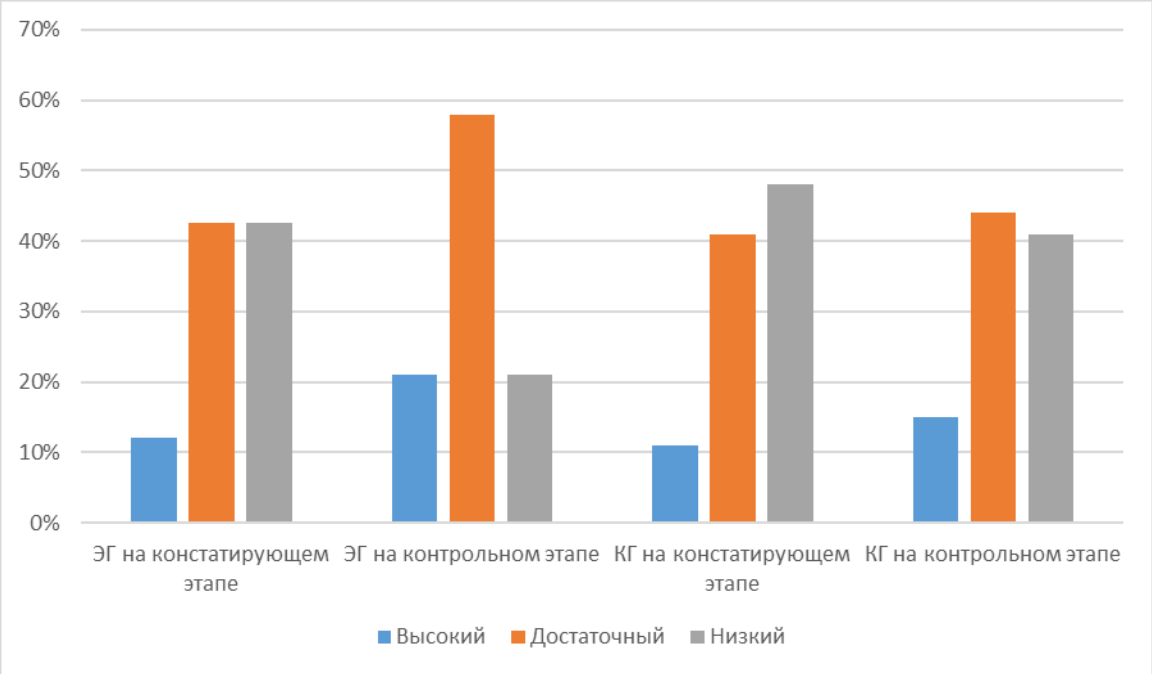


Рисунок 15 – Результаты мониторинга уровня развития креативного компонента с помощью методики «Тест креативности Вильямса» на констатирующем и контрольном этапах исследования, в %

На констатирующем этапе исследования показатели интеллектуально-творческого потенциала по креативному критерию в обеих группах были не высокими. Однако после внедрения разработанной модели данные показатели

изменились, причём в ЭГ зафиксирована наибольшая динамика относительно КГ. В ЭГ произошли следующие изменения: количество студентов с высоким уровнем интеллектуально-творческого потенциала по креативному критерию увеличилось с 12% до 21%, с достаточным – с 42,5% до 58%. Показатели контрольной группы также изменились, но в рамках незначительных интервалов, при этом количество студентов с низким уровнем интеллектуально-творческого потенциала по креативному критерию осталось достаточно много – 41%.

Далее нами были обобщены полученные результаты исследования. Интегрированные данные по всем трем компонентам интеллектуально-творческого потенциала (мотивационному, интеллектуальному и креативному) представлены в таблице 16 и на рисунке 16.

Таблица 16 – Результаты диагностики уровня сформированности интеллектуально-творческого потенциала студентов в КГ и ЭГ на констатирующем и контрольном этапах исследования

Группа	Констатирующий этап эксперимента			Контрольный этап эксперимента		
	Уровень			Уровень		
	Высокий	Достат.	Низкий	Высокий	Достат.	Низкий
ЭГ	4 чел. (12%)	12 чел. (36%)	17 чел. (52%)	8 чел. (24%)	17 чел. (52%)	8 чел. (24%)
КГ	3 чел. (11%)	10 чел. (37%)	14 чел. (52%)	4 чел. (15%)	11 чел. (41%)	12 чел. (44%)

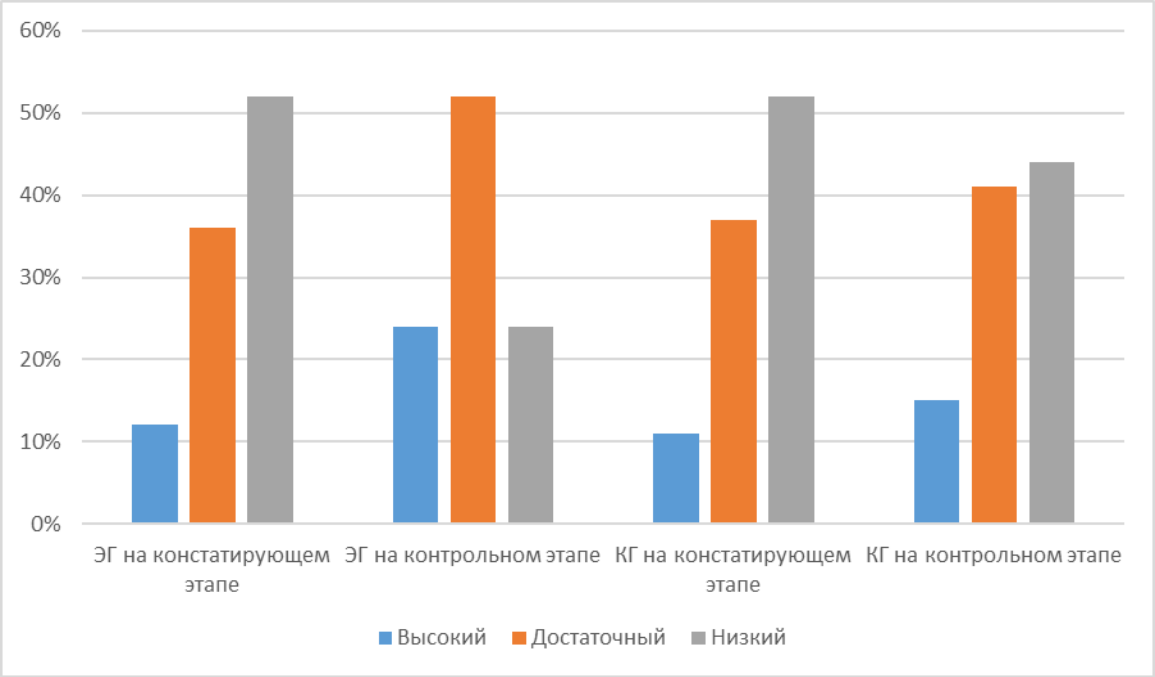


Таблица 16 – Результаты диагностики уровня сформированности интеллектуально-творческого потенциала студентов в КГ и ЭГ на констатирующем и контрольном этапах исследования, в %

Из данных таблицы видно, что количество студентов в ЭГ с низким уровнем сформированности интеллектуально-творческого потенциала уменьшилось на 28% (с 52% до 24%), а количество респондентов, обладающих достаточным уровнем интеллектуально творческого потенциала выросло на 16% (с 36% до 52%), с высоким – на 12% (с 12% до 24%).

Для проверки о сходстве или различие контрольной и экспериментальной групп по исследуемому признаку на контрольном этапе эксперимента воспользуемся Критерием Фишера.

Для оценки эффективности сформулируем рабочие гипотезы:

H_0: Доля лиц с высоким и достаточным уровнем развития интеллектуально-творческого потенциала, в ЭГ не больше, чем в КГ.

H_1: Доля лиц с высоким и достаточным уровнем развития интеллектуально-творческого потенциала, в ЭГ больше, чем в КГ.

Расчет производили с помощью цифрового инструмента https://www.psychol-ok.ru/statistics/fisher/. Результаты представлены на рисунке 17:

Группы	"Есть эффект": задача решена	"Нет эффекта": задача не решена	Суммы
	Количество испытуемых	Количество испытуемых	
1 группа	26 (76.5%)	8 (23.5%)	34 (100%)
2 группа	15 (55.6%)	12 (44.4%)	27 (100%)

Рисунок 17 – Результаты автоматического расчета (четырехклеточная таблица для расчета критерия)

Результаты автоматического расчета («ось значимости») представлены на рисунке 18:

Ответ: $\varphi^*_{эмп} = 1.73$

Полученное эмпирическое значение φ* находится в зоне неопределенности. H_0 отвергается

Рисунок 18 – Результаты автоматического расчета («ось значимости»)

Следовательно, принимается гипотеза H_1 Доля лиц с высоким и достаточным уровнем развития интеллектуально-творческого потенциала, в ЭГ больше, чем в КГ.

Таким образом, анализируя полученные данные, следует отметить, что за счет внедрения разработанной модели развития интеллектуально-творческого потенциала студентов в учебно-воспитательный процесс после проведения эксперимента в ЭГ уровень сформированности интеллектуально-творческого потенциала стал выше по сравнению с данными, полученными на констатирующем этапе, и по сравнению с показателями КГ.

В связи этим, по результатам, полученным в ходе исследования, можно констатировать, что на контрольном этапе эксперимента у студентов ЭГ преобладают высокий и достаточный уровень сформированности интеллектуально-творческого потенциала по всем компонентам, что подтверждает эффективность разработанной модели.

Таким образом, подтверждена гипотеза о том, что развитие интеллектуально-творческого потенциала студентов СПО посредством использования игровых технологий будет эффективным, если

– определены сущность, содержание и компоненты интеллектуально-творческого потенциала. Были выделены следующие структурные компоненты интеллектуально-творческого потенциала студентов СПО: мотивационный, интеллектуальный и креативный. Что способствовало эффективной диагностики интеллектуально-творческого потенциала и подбору технологий и методов для его развития;

– разработана и внедрена модель развития интеллектуально-творческого потенциала студентов СПО посредством использования игровых технологий, в структуру которой входят следующие блоки: целевой, теоретико-методологический, содержательно-процессуальный и оценочно результативный блок.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В рамках организации и проведения исследования по развитию интеллектуально-творческого потенциала студентов СПО был решен ряд определенных задач.

Первой задачей являлось изучение современной психолого-педагогической литературы по проблеме развития интеллектуально-творческого потенциала студентов среднего профессионального образования. Решение первой задачи предполагало также изучение существующих теоретических подходов к раскрытию сущности понятия «интеллектуально-творческих потенциал». В данном исследовании интеллектуально-творческий потенциал личности определялся как интегративные способности личности, выраженные в совокупности развивающихся и реализованных в какой-либо деятельности когнитивных способностей личности и проявляющиеся в индивидуальном стиле выполнения разновидностей интеллектуальной и творческой деятельности.

Вторая задача предполагала определение содержания и структурных компонентов интеллектуально-творческого потенциала студентов СПО на основе научно-теоретического анализа проблемы исследования. В результате решения данной задачи были выделены компоненты интеллектуально-творческого потенциала студентов СПО, а именно: мотивационный, интеллектуальный и креативный.

Третьей задачей являлось изучение возможностей игровых образовательных технологий как средства развития интеллектуально-творческого потенциала студентов СПО. В результате анализа данной задачи было определено, что игра как средство обучения помогает студентам развить навыки самостоятельного принятия решений, развить интеллектуальные способности, (структурирование, обобщение, анализ, классификация, абстракция и т.д.), креативность, мотивацию, коммуникативные навыки, а также творческий потенциал.

Решение трех первых задач создало предпосылки для решения четвертой задачи исследования, а именно: спроектировать, обосновать и апробировать модель развития интеллектуально-творческого потенциала студентов СПО в процессе реализации игровых образовательных технологий.

Разработанная модель является целостной системой, в структуру которой входят следующие взаимосвязанные блоки: целевой, теоретико-методологический, содержательно-процессуальный, оценочно-результативный. Реализация данных блоков представляет собой определенный алгоритм развития интеллектуально-творческого потенциала студентов СПО. Основными технологиями, посредством которых реализуется данная модель на практике, являются игровые технологии.

Для определения актуального уровня сформированности интеллектуально-творческого потенциала студентов СПО были определены уровни, критерии (компоненты) и показатели развития интеллектуально-творческого потенциала личности. Сформулированы 3 критерия: мотивационный, интеллектуальный и креативный. Для каждого компонента сформулированы показатели, что позволило провести диагностику уровня сформированности интеллектуально-творческого потенциала студентов. Выделены три уровня: высокий, достаточный, низкий. На констатирующем этапе исследования, было установлено, что у большинства студентов (в ЭГ и КГ) выявлен недостаточный уровень интеллектуально-творческого потенциала. В результате возникла необходимость внедрения в учебно-воспитательный процесс разработанной модели развития интеллектуально-творческого потенциала студентов СПО в процессе реализации игровых образовательных технологий.

На формирующем этапе исследования решалась задача апробации разработанной модели и проверки ее эффективности. В процессе реализации модели студенты наращивали свой интеллектуальный и творческий потенциал, развивали навыки работы с информацией, логическое и критическое мышление, внимание, память и т.д. Результаты, полученные на контрольном

этапе диагностики, свидетельствуют о положительной динамике в наращивании интеллектуально-творческого потенциала студентов СПО, что отразилось на улучшении всех трех структурных компонентов (мотивационном, интеллектуальном и креативном).

После реализации модели по развитию интеллектуально-творческого потенциала студентов СПО выявлены качественные изменения в уровне сформированности интеллектуальных и творческих способностей по мотивационному, интеллектуальному и креативному компонентам и соответствующим показателям:

— по мотивационному компоненту, характеризующему потребность в саморазвитии и самореализации в творчестве, произошли следующие изменения у студентов ЭГ: на 6% увеличилось количество студентов с высоким уровнем мотивации и на 22% с достаточным уровнем;

— по интеллектуальному компоненту, показателями которого являются общий интеллект и интеллектуальные способности, в экспериментальной группе количество студентов с высоким уровнем увеличилось на 6%, а с достаточным уровнем – на 10%;

— по креативному компоненту, показателем которого является способность к творческому мышлению, количество студентов с высоким уровнем креативности увеличилось на 9%, а с достаточным – на 15,5%.

Обобщая вышеизложенное, можно заключить, что в результате проведенного исследования поставленные задачи выполнены, выдвинутая гипотеза и положения, выносимые на защиту, подтверждаются.

СПИСОК ЛИТРАТУРЫ

1. Российская Федерация. Законы. Об образовании в Российской Федерации : федер. закон : [принят Гос. Думой № 273-ФЗ от 29.12.2012].
2. Федеральный государственный образовательный стандарт среднего профессионального образования. URL: https://fgos.ru/fgos/fgos-44-02-06-professionalnoe-obuchenie-po-otraslyam-1386/ (дата обращения: 02.05.2024).
3. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29.11.2014 № 2403-р «Об утверждении Основ государственной молодежной политики Российской Федерации на период до 2025 года». URL: https://www.garant.ru/products/ipo/prime/doc/70713498/ (дата обращения: 02.05.2024).
4. Национальная доктрина образования в Российской Федерации до 2025 года. URL: https://scoschkola.minobr63.ru/wp-content/uploads/nacionalnaja_doktrina_obrazovanija_v_rossijskoj_fe.pdf (дата обращения: 02.05.2024).
5. Альхименко О.Н. Интеллектуальный потенциал: анализ составляющих компонентов и их количественная оценка // Вестник РЭА им. Г. В. Плеханова. 2013. №3. С. 57.
6. Бабанский Ю.К. Оптимизация процесса обучения Бабанский. -М.: Педагогика. 2007. 250 с.
7. Большая советская энциклопедия / гл. ред. А. М. Прохоров. 3-е изд. Т. 20. М.: Советская энциклопедия. 2019. 661 с.
8. Быкова Е. С. Интеллектуальная игра как форма развития творческих и интеллектуальных способностей школьников // Интеллект. Культура. Образование: материалы международной научной конференции, посвященной 85-летию со дня рождения РАО И.С. Ладенко / под общ. ред. А.Я. Кузнецовой. Новосибирск, 2018. С. 47-49.
9. Валовик Н. А. Игровые технологии как форма организации учебного процесса студентов СПО // Педагогический опыт: от теории к

практике: материалы Всероссийской научно-практической конференции / гл. редактор О.Н. Широков. Чебоксары, 2022. С. 71-83.

10. Вилкова А. А. Особенности игровых технологий в учебно-воспитательном процессе СПО // Региональные проблемы устойчивого развития агропромышленного комплекса в условиях цифровой трансформации: сб. ст. Всероссийской научно-практической конференции / под общ. ред. О.Н. Кухарева. Пенза, 2023. С. 699-702.

11. Вилкова А. А. Развитие интеллектуально-творческого потенциала студентов в системе среднего профессионального образования // Инновационные идеи молодых исследователей для агропромышленного комплекса: Сборник материалов Всероссийской научно-практической конференции молодых ученых / под общ. ред. А.С Петряева. Пенза, 2023. С. 150-152.

12. Вилкова А. А. Сущность и структура интеллектуально-творческого потенциала студентов среднего профессионального образования // Региональные проблемы устойчивого развития агропромышленного комплекса в условиях цифровой трансформации: сб. ст. Всероссийской научно-практической конференции / под ред. А. в. Носова и др. Пенза, 2023. С. 702-705.

13. Вилкова А. А., Груздова О. Г. Развитие интеллектуального потенциала студента посредством использования информационно-коммуникационных технологий // Психология и педагогика XXI века: актуальные вопросы, достижения и инновации: сб. ст. Вып. 5 / под общ. ред. И.А. Ахметшиной. Орехово-Зуево, 2023. С. 93-97.

14. Вилкова, А. А. Игровые технологии в учебно-воспитательном процессе СПО / А. А. Вилкова // Актуальные проблемы современного образования: опыт и инновации: материалы всероссийской научно-практической конференции с дистанционным и международным участием / под общ. ред. А.Ю. Нагорнова. Ульяновск, 2022. С. 139-145.

15. Вилкова, А. А. Структура и содержание творческого потенциала

личности // Организационно-методические аспекты повышения качества образовательной деятельности и подготовки обучающихся по программам высшего и среднего профессионального образования: сб. ст. V Всероссийской научно-методической конференции / под ред. О.Н. Кухарева и др. Пенза, 2023. С. 90-93.

16. Вилкова, А. А., Галиуллина С.А. Использование игровых технологий в учебно-воспитательном процессе // Современные педагогические технологии аграрного образования / под общ. ред. Н.И. Остробородовой. Пенза, 2024. С. 25-29.

17. Волощук И. С., Рудик Я. М. Структура и содержание творческого потенциала личности // Актуальные вопросы современной науки. 2013. №27. С. 87-98.

18. Вьюгина С. В. Критическое мышление и развитие интеллектуального потенциала студента // Личность, интеллект, метакогниции: исследовательские подходы и образовательные практики : Материалы I-й Всероссийской научно-практической конференции с международным участием. Калуга. 2016. С. 233-239.

19. Вьюгина С. В. Развитие интеллектуального потенциала студента в современной образовательной среде // Вестник Казанского технологического университета. 2006. №5. С. 193-196.

20. Груздова О.Г. Использование игры в профессиональной подготовке студентов // Вестник Пензенского государственного университета. 2013. №4. С. 33-36.

21. Груздова О.Г., Вилкова А.А. Игровые технологии в учебно-воспитательном процессе студентов среднего профессионального образования // Современные образовательные практики в студенческих исследованиях. 2023. №1. С. 156-160.

22. Гутор Е. П. Развитие творческого потенциала личности // Инновации. Наука. Образование. 2021. № 48. С. 1966-1972.

23. Делимова Ю. О. Моделирование в педагогике и дидактике // Вестник Шадринского государственного педагогического института. 2013. № 3(19). С. 33-38.

24. Емельянова И. Н. Развитие интеллектуального потенциала студентов в образовательной среде вуза // Инженерное образование. 2020. № 27. С. 55-63.

25. Емельянова Т.В., Медяник Г.А. Игровые технологии в образовании: электронное учеб.-метод. пособие: Изд-во ТГУ. 2015. 1 оптический диск.

26. Зайцев В.С. Игровые технологии в профессиональном образовании: учебн.-метод. пособие. М.: Библиотека А. Миллера, 2019. 23 с.

27. Ильин Е. П. Психология творчества, креативности, одаренности / под ред. П. Алесова СПб.: Питер, 2012. 448 с.

28. Казанцева Е. А. Игровые технологии в образовании: учебн.-метод. пособие. М.: Курган: КГУ, 2021. 112 с.

29. Кальней В. А. Тенденции развития игровых технологий в профессиональной подготовке специалистов СПО // Вестник Федерального государственного образовательного учреждения высшего профессионального образования «Московский государственный агроинженерный университет имени В.П. Горячкина». 2014. № 1(61). С. 124-126.

30. Коваль Ю. Н. Применение игровых технологий в среднем профессиональном образовании // Педагогический журнал. 2021. № 4-1. С. 328-331.

31. Колокольникова З.У. Игровые технологии: учеб. пособие / З.У. Колокольникова. Красноярск: Сиб. федерал. ун-т, 2020. 164 с.

32. Кострикина, И. С. Интеллектуальный потенциал: когнитивные и социальные механизмы прироста // Человек. 2011. № 1. С. 84-94.

33. Кунгурцева Г.Ф. Интеллектуальный потенциал личности: опыт социологического анализа // ОНВ. 2010. №6. С. 96.

34. Ладошкин Н.А. Проблемы определения и использования понятия «Интеллектуальный потенциал школьника» // Образование и наука. 2011. №2. С. 122-127.

35. Легчилин А. А. Развитие творческого потенциала студентов в системе среднего профессионального образования (психолого-педагогические аспект) // Современная научная мысль. 2013. №3. С. 191-197.

36. Маджуга А. Г., Агзамов Р. Р., Юмагулова Н. И. [и др.] Понятие «потенциал личности» в контексте современных научных представлений // Образование: традиции и инновации. – 2023. – № 2(41). С. 31-43.

37. Митрахович В. А. Потенциал как педагогическая категория // Известия Волгоградского государственного педагогического университета. 2008. – № 9(33). С. 16-20.

38. Морозова И. М., Фюстова И. М. Игровые технологии в учебном процессе СПО // Сборники конференций НИЦ Социосфера. 2022. № 10. С. 112-115.

39. Панова А. Н. История развития деловой игры как одного из методов активного обучения // Психология и педагогика: методика и проблемы практического применения. 2010. №17. С. 327-332.

40. Панфилова А.П. Игровое моделирование в деятельности педагога: учеб. пособие для студ. высш. учеб. Заведений. М.: Издательский центр «Академия», 2008. 368 с.

41. Писаренко В. И. Моделирование в современной педагогике // Общество: социология, психология, педагогика. 2019. № 12(68). С. 146-154.

42. Прохорова Т.С. Игровые технологии в обучении // Теория и практика современной науки. 2018. №1 (31). С. 438-441.

43. Савенков А.И., Романова М.А. Основные факторы развития интеллектуально-творческого потенциала личности // Вестник ТГУ. 2009. №7. С. 234-238.

44. Савина Н. Н., Булатова Ф. Ф. Сущность и структура интеллектуально-творческого потенциала учащихся старших классов // Концепт. 2020. №9. С. 57-71.

45. Сайганова Е. В. Развитие интеллектуального потенциала как перспективное направление работы с молодежью // Известия Саратовского университета. 2019. № 3. С. 268-270.

46. Солопанова И. Ю. Взаимосвязь интеллекта и творческих способностей // Ученые записки Тамбовского отделения РоСМУ. 2015. №4. С. 70-72.

47. Степанова В. И. Развитие творческого потенциала личности студентов в процессе обучения // Вестник ТГПУ. 2018. №5 (194). С. 166-174.

48. Тамочкина О. А. Практико-ориентированная модель развития творческого потенциала студентов – будущих педагогов // Вестник КГПУ им. В.П. Астафьева. 2018. №1. С. 99-107.

49. Цыганов, А.В. Инновационные подходы в моделировании учебного процесса // Известия Российского государственного педагогического университета имени А.И. Герцена. 2010. №136. С. 136-143.

50. Шиповская Л. П. Креативность и творческий потенциал личности: концептуальные подходы к развитию // Антропологическая дидактика и воспитание. 2022. Т. 5, № 3. С. 33-44.

51. Шмаков С.А. Игра и дети // Народный университет, педагогический факультет. 1968. С. 64.

ПРИЛОЖЕНИЯ

ПРИЛОЖЕНИЕ А

Тест на определение дивергентного (творческого) мышления Ф.Е. Вильямса

Для определения начального уровня творческой активности обучающихся был использован тест Вильямса в модификации Е.Е. Туник «Тест дивергентного (творческого) мышления» или методика «Дорисуй фигуру».

Целью данного теста является: комплексная диагностика креативности и оценка характеристик, связанных с творческим мышлением и личностно-индивидных креативных характеристик.

Данная методика представляет из себя следующее: на листе бумаги нарисованы незаконченные фигуры, задача детей дорисовать, дополнить их. Работать нужно в квадратиках по порядку. Так же нужно придумать интересное название для каждого рисунка и написать его снизу. Время выполнения задания 20-25 минут.

Инструкция: на страницах нарисованы незаконченные фигуры. Нужно добавить к ним дополнительные линии, чтобы получились интересные предметы или истории. Старайтесь нарисовать такие картинки, которые бы не смог придумать никто, кроме тебя. Делай каждую картинку подробной и интересной, добавляя к ней разные детали. Придумай интересное название для каждого рисунка.

Описываемые далее четыре когнитивных фактора дивергентного мышления тесно коррелируют с творческим проявлением личности (правополушарный, визуальный, синтетический стиль мышления). Они оцениваются вместе с пятым фактором, характеризующим способность к словарному синтезу (левополушарный, вербальный стиль мышления). В результате получаем пять показателей, выраженных в сырых баллах:

1) Беглость — продуктивность, определяется путем подсчета количества рисунков, сделанных ребенком, независимо от их содержания. Обоснование: творческие личности работают продуктивно, с этим связана более развитая беглость мышления. Диапазон возможных баллов от 1 до 12 (по одному баллу за каждый рисунок);

2) Гибкость — число изменений категории рисунка, считая от первого рисунка. Четыре возможные категории:

— живое (Ж) — человек, лицо, цветок, дерево, любое растение, плоды, животное, насекомое, рыба, птица и т. д.;

— механическое, предметное (М) — лодка, космический корабль, машина, инструмент, игрушка, оборудование, мебель, предметы домашнего обихода, посуда и т. д.;

— символическое (С) — буква, цифра, название, герб, флаг, символическое обозначение и т. д.;

— видовое, жанровое (В) — город, шоссе, дом, двор, парк, космос, горы и т. д.

Обоснование: творческие личности чаще предпочитают менять что-либо, вместо того чтобы инертно придерживаться одного пути или одной категории. Их мышление не фиксировано, а подвижно. Диапазон возможных баллов от 1 до 11, в зависимости от того, сколько раз будет меняться категория картинки, не считая первой;

3) Оригинальность — местоположение (внутри - снаружи относительно стимульной фигуры), где выполняется рисунок.

Каждый квадрат содержит стимульную линию или фигуру, которая будет служить ограничением для менее творческих людей. Наиболее оригинальны те, кто рисует внутри и снаружи данной стимульной фигуры.

Обоснование: менее креативные личности обычно игнорируют замкнутую фигуру-стимул и рисуют за ее пределами, т. е. рисунок будет только снаружи. Более креативные люди будут работать внутри закрытой части. Высоко креативные люди будут синтезировать, объединять, и их не будет

сдерживать никакой замкнутый контур, т. е. рисунок будет как снаружи, так и внутри стимульной фигуры:

— 1 балл — рисуют только снаружи;

— 2 балла — рисуют только внутри;

— 3 балла — рисуют как снаружи, так и внутри.

Общий сырой балл по оригинальности (О) равен сумме баллов по этому фактору по всем рисункам;

4) Разработанность — симметрия-асимметрия, где расположены детали, делающие рисунок асимметричным:

— 0 баллов — симметрично внутреннее и внешнее пространство;

— 1 балл — асимметрично вне замкнутого контура;

— 2 балла — асимметрично внутри замкнутого контура;

— 3 балла — асимметрично полностью: различны внешние детали с обеих сторон контура и асимметрично изображение внутри контура.

Общий сырой балл по разработанности (Р) — сумма баллов по фактору разработанность по всем рисункам.

5) Название — богатство словарного запаса (количество слов, использованных в названии) и способность к образной передаче сути изображенного на рисунках (прямое описание или скрытый смысл, подтекст).

— 0 баллов — название не дано;

— 1 балл — название, состоящее из одного слова без определения;

— 2 балла — словосочетание, несколько слов, которые отражают то, что нарисовано на картинке;

— 3 балла — образное название, выражающее больше, чем показано на картинке, т. е. скрытый смысл.

Общий сырой балл за название (Н) будет равен сумме баллов по этому фактору, полученных за каждый рисунок.

Итог подсчета по основным параметрам теста дивергентного мышления

Беглость — учащийся работает быстро, с большой продуктивностью. Нарисовано 12 картинок. Оценивание — по одному баллу за каждую картинку. Максимально возможный сырой балл — 12.

Гибкость — учащийся способен выдвигать различные идеи, менять свою позицию и по-новому смотреть на вещи. Один балл за каждое изменение категории, считая с первой перемены (существует четыре возможные категории). Максимально возможный суммарный сырой балл — 11.

Оригинальность — учащегося не сдерживают замкнутые контуры, он перемещается снаружи и внутри контура, чтобы сделать стимульную фигуру частью целой картины. По три балла за каждую оригинальную картинку. Максимально возможный суммарный сырой балл — 36.

Разработанность — учащийся добавляет детали к замкнутому контуру, предпочитает асимметрию и сложность при изображении. По три балла за каждую асимметричную внутри и снаружи картинку. Максимально возможный суммарный сырой балл — 36.

Название — учащийся искусно и остроумно пользуется языковыми средствами и словарным запасом. По три балла за каждую содержательную, остроумную, выражающую скрытый смысл подпись к картинке. Максимально возможный суммарный сырой балл — 36.

Максимально возможный общий суммарный показатель (в сырых баллах) за весь тест — 131.

Общие результаты:

— 89-131 балл - высокий уровень;

— 69-88балл - средний уровень;

— до 68 баллов - низкий уровень.

В таблице А.1 представлена оценочная шкала данного диагностического инструментария

Таблица А.1 – оценочная шкала данного диагностического инструментария

Шкала оценки	Высокий уровень	Средний уровень	Низкий уровень
Беглость	11-12	8-10	1-7
Гибкость	9-11	6-8	1-5
Оригинальность	27-36	22-26	1-21
Разработанность	19-36	14-18	1-13
Название	27-36	23-26	1-22

На рисунке А.1 представлены задания для определения уровня развития креативного компонента интеллектуально-творческого потенциала студентов СПО

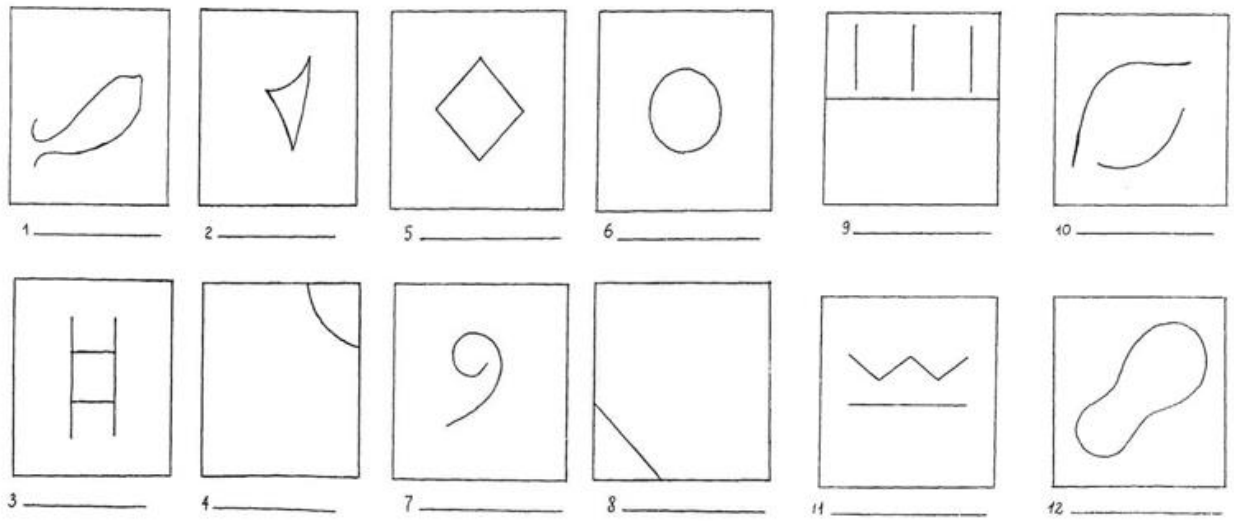


Рисунок А.1 – задания теста на определение дивергентного (творческого) мышления Ф.Е. Вильямса

ПРИЛОЖЕНИЕ Б

Результаты эмпирического исследования на констатирующем этапе исследования в экспериментальной и контрольной группах

Таблица Б.1 – результаты мониторинга уровня развития мотивационной составляющей интеллектуально-творческого потенциала студентов СПО в экспериментальной группе

Респонденты	Название шкал			**Результат**
	Познавательная мотивация	Мотивация достижения	Мотивация саморазвития	
Респондент 1	Достаточный	Достаточный	Высокий	**Достаточный**
Респондент 2	Низкий	Низкий	Низкий	**Низкий**
Респондент 3	Достаточный	Высокий	Высокий	**Высокий**
Респондент 4	Достаточный	Достаточный	Достаточный	**Достаточный**
Респондент 5	Достаточный	Низкий	Низкий	**Низкий**
Респондент 6	Низкий	Достаточный	Низкий	**Низкий**
Респондент 7	Высокий	Высокий	Высокий	**Высокий**
Респондент 8	Низкий	Низкий	Низкий	**Низкий**
Респондент 9	Достаточный	Низкий	Низкий	**Низкий**
Респондент 10	Высокий	Достаточный	Достаточный	**Достаточный**
Респондент 11	Низкий	Достаточный	Низкий	**Низкий**
Респондент 12	Высокий	Достаточный	Высокий	**Высокий**
Респондент 13	Низкий	Низкий	Низкий	**Низкий**
Респондент 14	Низкий	Достаточный	Достаточный	**Достаточный**
Респондент 15	Достаточный	Достаточный	Низкий	**Достаточный**
Респондент 16	Низкий	Низкий	Низкий	**Низкий**
Респондент 17	Достаточный	Высокий	Достаточный	**Достаточный**
Респондент 18	Достаточный	Низкий	Низкий	**Низкий**

Респондент 19	Высокий	Высокий	Достаточный	**Высокий**
Респондент 20	Низкий	Низкий	Низкий	**Низкий**
Респондент 21	Низкий	Низкий	Достаточный	**Низкий**
Респондент 22	Достаточный	Достаточный	Достаточный	**Достаточный**
Респондент 23	Достаточный	Высокий	Достаточный	**Достаточный**
Респондент 24	Достаточный	Низкий	Низкий	**Низкий**
Респондент 25	Низкий	Достаточный	Достаточный	**Достаточный**
Респондент 26	Низкий	Низкий	Достаточный	**Низкий**
Респондент 27	Низкий	Низкий	Низкий	**Низкий**
Респондент 28	Низкий	Достаточный	Низкий	**Низкий**
Респондент 29	Достаточный	Достаточный	Достаточный	**Достаточный**
Респондент 30	Высокий	Высокий	Высокий	**Высокий**
Респондент 31	Низкий	Низкий	Низкий	**Низкий**
Респондент 32	Достаточный	Высокий	Достаточный	**Достаточный**
Респондент 33	Достаточный	Низкий	Низкий	**Низкий**

Таблица Б.2 – Результаты мониторинга уровня развития мотивационной составляющей интеллектуально-творческого потенциала студентов СПО в контрольной группе

Респонденты	Название шкал			**Результат**
	Познавательная мотивация	Мотивация достижения	Мотивация саморазвития	
Респондент 1	Высокий	Высокий	Высокий	**Высокий**
Респондент 2	Достаточный	Достаточный	Достаточный	**Достаточный**
Респондент 3	Высокий	Достаточный	Достаточный	**Достаточный**
Респондент 4	Низкий	Низкий	Низкий	**Низкий**
Респондент 5	Достаточный	Низкий	Низкий	**Низкий**
Респондент 6	Достаточный	Низкий	Достаточный	**Достаточный**
Респондент 7	Низкий	Низкий	Низкий	**Низкий**
Респондент 8	Достаточный	Достаточный	Достаточный	**Достаточный**

Респондент 9	Низкий	Достаточный	Низкий	**Низкий**
Респондент 10	Достаточный	Высокий	Высокий	**Высокий**
Респондент 11	Достаточный	Достаточный	Высокий	**Достаточный**
Респондент 12	Низкий	Низкий	Низкий	**Низкий**
Респондент 13	Низкий	Низкий	Низкий	**Низкий**
Респондент 14	Высокий	Достаточный	Достаточный	**Достаточный**
Респондент 15	Высокий	Высокий	Достаточный	**Высокий**
Респондент 16	Достаточный	Достаточный	Высокий	**Достаточный**
Респондент 17	Низкий	Низкий	Достаточный	**Низкий**
Респондент 18	Низкий	Низкий	Низкий	**Низкий**
Респондент 19	Достаточный	Достаточный	Достаточный	**Достаточный**
Респондент 20	Высокий	Высокий	Достаточный	**Высокий**
Респондент 21	Низкий	Низкий	Достаточный	**Низкий**
Респондент 22	Низкий	Низкий	Низкий	**Низкий**
Респондент 23	Низкий	Достаточный	Низкий	**Низкий**
Респондент 24	Достаточный	Высокий	Достаточный	**Достаточный**
Респондент 25	Достаточный	Низкий	Низкий	**Низкий**
Респондент 26	Низкий	Достаточный	Низкий	**Низкий**
Респондент 27	Достаточный	Достаточный	Достаточный	**Достаточный**

Таблица Б.3 – Результаты мониторинга уровня развития интеллектуальной составляющей интеллектуально-творческого потенциала студентов СПО с помощью методики «Краткий отборочный тест, КОТ/Б» в экспериментальной группе

Респонденты	Числовой результат (от 0 до 50)	Уровень		
		Высокий (30-50)	Достаточный (19-29)	Низкий (0-18)
Респондент 1	25		✓	
Респондент 2	17			✓
Респондент 3	27		✓	
Респондент 4	37	✓		

Респондент 5	28		✓	
Респондент 6	15			✓
Респондент 7	23		✓	
Респондент 8	10			✓
Респондент 9	22		✓	
Респондент 10	40	✓		
Респондент 11	15			✓
Респондент 12	24		✓	
Респондент 13	13			✓
Респондент 14	45	✓		
Респондент 15	17			✓
Респондент 16	24		✓	
Респондент 17	33	✓		
Респондент 18	27		✓	
Респондент 19	14			✓
Респондент 20	26		✓	
Респондент 21	16			✓
Респондент 22	21		✓	
Респондент 23	8			✓
Респондент 24	38	✓		
Респондент 25	22		✓	
Респондент 26	11			✓
Респондент 27	26		✓	
Респондент 28	14			✓
Респондент 29	42	✓		
Респондент 30	15			✓
Респондент 31	28		✓	
Респондент 32	32	✓		
Респондент 33	25		✓	

Таблица Б.4 – Результаты мониторинга уровня развития интеллектуальной составляющей интеллектуально-творческого потенциала студентов СПО с помощью методики «Краткий отборочный тест, КОТ/Б» в контрольной группе

Респонденты	Числовой результат (от 0 до 50)	Уровень		
		Высокий (30-50)	Достаточный (19-29)	Низкий (0-18)
Респондент 1	38	✓		
Респондент 2	22		✓	
Респондент 3	14			✓
Респондент 4	25		✓	
Респондент 5	10			✓
Респондент 6	43	✓		
Респондент 7	11			✓
Респондент 8	20		✓	
Респондент 9	15			✓
Респондент 10	26		✓	
Респондент 11	35	✓		
Респондент 12	17			✓
Респондент 13	21		✓	
Респондент 14	18			✓
Респондент 15	23		✓	
Респондент 16	39	✓		
Респондент 17	14			✓
Респондент 18	24		✓	
Респондент 19	12			✓
Респондент 20	40	✓		
Респондент 21	25		✓	
Респондент 22	28		✓	
Респондент 23	27		✓	
Респондент 24	42	✓		
Респондент 25	13			✓

Респондент 26	22		✓	
Респондент 27	15			✓

Таблица Б.5 – Результаты мониторинга уровня развития интеллектуальной составляющей интеллектуально-творческого потенциала студентов СПО с помощью методики «Прогрессивные матрицы Дж. Равена» в экспериментальной группе

Респонденты	Название шкал					Результат
	Серия А	Серия В	Серия С	Серия Д	Серия Е	
Респондент 1	12	10	9	7	2	40 (достаточный)
Респондент 2	12	12	9	9	2	44 (достаточный)
Респондент 3	12	10	9	9	5	45 (достаточный)
Респондент 4	12	11	11	10	6	50 (высокий)
Респондент 5	12	11	10	10	7	50 (высокий)
Респондент 6	10	7	6	5	2	30 (низкий)
Респондент 7	11	10	9	8	3	41 (достаточный)
Респондент 8	11	8	7	5	2	33 (низкий)
Респондент 9	11	9	8	7	2	37 (низкий)
Респондент 10	12	12	11	10	6	51 (высокий)
Респондент 11	10	7	7	5	2	31

						(низкий)
Респондент 12	12	10	9	9	4	44 (достаточный)
Респондент 13	11	8	7	7	2	35 (низкий)
Респондент 14	12	11	10	10	9	52 (высокий)
Респондент 15	10	7	5	6	2	30 (низкий)
Респондент 16	12	10	10	9	6	47 (достаточный)
Респондент 17	11	11	10	7	4	43 (достаточный)
Респондент 18	11	10	9	8	3	41 (достаточный)
Респондент 19	11	8	7	5	2	33 (низкий)
Респондент 20	11	10	8	8	3	39 (достаточный)
Респондент 21	11	9	8	8	2	38 (достаточный)
Респондент 22	12	10	10	9	5	46 (достаточный)
Респондент 23	11	8	8	7	2	36 (низкий)
Респондент 24	12	12	11	11	8	54 (высокий)
Респондент 25	12	10	9	9	3	43 (достаточный)
Респондент 26	10	8	7	5	3	33 (низкий)
Респондент 27	12	10	10	9	6	47 (достаточный)

Респондент 28	11	8	7	7	3	36 (низкий)
Респондент 29	12	11	9	8	4	44 (достаточный)
Респондент 30	11	6	7	6	4	36 (низкий)
Респондент 31	11	10	9	9	3	42 (достаточный)
Респондент 32	12	11	11	10	7	51 (высокий)
Респондент 33	12	10	7	5	2	36 (низкий)

Таблица Б.6 – Результаты мониторинга уровня развития интеллектуальной составляющей интеллектуально-творческого потенциала студентов СПО с помощью методики «Прогрессивные матрицы Дж. Равена» (контрольная группа)

Респонденты	Название шкал					Результат
	Серия А	Серия В	Серия С	Серия Д	Серия Е	
Респондент 1	12	12	11	11	9	55 (высокий)
Респондент 2	12	11	8	6	3	40 (достаточный)
Респондент 3	12	7	6	5	3	35 (низкий)
Респондент 4	12	12	10	8	4	46 (достаточный)
Респондент 5	12	10	7	5	2	36 (низкий)

Респондент 6	12	11	11	10	5	49 (достаточный)
Респондент 7	11	8	7	5	2	33 (низкий)
Респондент 8	11	10	8	9	3	41 (достаточный)
Респондент 9	11	10	8	5	2	36 (низкий)
Респондент 10	12	12	8	8	4	44 (достаточный)
Респондент 11	12	11	10	11	5	48 (достаточный)
Респондент 12	10	9	5	4	2	30 (низкий)
Респондент 13	12	11	11	8	5	47 (достаточный)
Респондент 14	12	11	10	9	4	46 (достаточный)
Респондент 15	11	10	8	7	2	38 (низкий)
Респондент 16	12	12	12	11	7	54 (высокий)
Респондент 17	12	11	9	7	4	43 (достаточный)
Респондент 18	11	10	9	6	3	38 (низкий)
Респондент 19	11	9	8	5	2	33 (низкий)
Респондент 20	12	12	11	8	5	48 (достаточный)
Респондент 21	12	11	9	7	4	43

						(достаточный)
Респондент 22	12	11	10	9	5	47 (достаточный)
Респондент 23	12	12	11	9	4	48 (достаточный)
Респондент 24	12	12	10	10	6	50 (высокий)
Респондент 25	11	9	5	3	2	30 (низкий)
Респондент 26	11	10	9	8	4	42 (достаточный)
Респондент 27	11	10	8	4	2	33 (низкий)

Таблица Б.7 – Результаты диагностики креативного компонента интеллектуально-творческого потенциала студентов СПО в экспериментальной группе

Респонденты	Название шкал					Результат
	Беглость	Гибкость	Оригинальность	Разработанность	Название	
Респондент 1	10	9	20	19	17	75 (достат.)
Респондент 2	10	7	17	19	13	66 (низкий)
Респондент 3	12	7	27	14	15	75 (достат.)
Респондент 4	12	6	31	25	18	92 (высокий)
Респондент 5	12	8	28	18	15	81

						(достат.)
Респондент 6	11	8	22	12	11	64 (низкий)
Респондент 7	12	4	25	14	15	70 (достат.)
Респондент 8	11	6	15	11	11	54 (низкий)
Респондент 9	12	9	26	3	12	62 (низкий)
Респондент 10	12	9	31	25	18	95 (высокий)
Респондент 11	10	10	14	8	10	52 (низкий)
Респондент 12	12	7	30	10	12	71 (достат.)
Респондент 13	12	5	23	9	15	64 (низкий)
Респондент 14	12	8	31	30	22	103 (высокий)
Респондент 15	12	5	20	9	14	60 (низкий)
Респондент 16	12	7	20	20	12	61 (низкий)
Респондент 17	11	9	25	17	11	73 (достат.)
Респондент 18	11	10	25	21	10	77 (достат.)
Респондент 19	11	6	15	12	14	58 (низкий)
Респондент 20	12	5	25	14	15	71

						(достат.)
Респондент 21	11	6	17	12	14	60 (низкий)
Респондент 22	11	10	15	17	10	63 (низкий)
Респондент 23	11	6	15	12	12	56 (низкий)
Респондент 24	12	7	31	15	13	78 (достат.)
Респондент 25	11	7	24	17	11	70 (достат.)
Респондент 26	11	6	14	12	10	53 (низкий)
Респондент 27	11	10	26	27	12	86 (достат.)
Респондент 28	11	6	15	10	12	54 (низкий)
Респондент 29	12	7	24	16	15	74 (достат.)
Респондент 30	11	9	28	17	14	79 (достат.)
Респондент 31	10	6	16	12	12	56 (низкий)
Респондент 32	12	9	30	32	22	105 (высокий)
Респондент 33	11	8	15	12	10	56 (низкий)

Таблица Б.8 – Результаты диагностики креативного компонента интеллектуально-творческого потенциала студентов СПО в контрольной группе

Респонденты	Название шкал					Результат
	Беглость	Гибкость	Оригинальность	Разработанность	Название	
Респондент 1	12	9	39	33	22	115 (высокий)
Респондент 2	12	8	30	15	13	78 (достат.)
Респондент 3	11	8	13	12	10	54 (низкий)
Респондент 4	11	7	16	12	11	57 (низкий)
Респондент 5	11	6	13	9	11	50 (низкий)
Респондент 6	11	9	25	20	16	81 (достат.)
Респондент 7	12	5	21	9	14	61 (низкий)
Респондент 8	12	9	30	17	15	83 (достат.)
Респондент 9	11	10	14	8	10	53 (низкий)
Респондент 10	12	4	22	14	10	62 (низкий)

Респондент 11	12	7	27	17	16	79 (достат.)
Респондент 12	11	5	20	9	15	60 (низкий)
Респондент 13	12	6	23	8	15	64 (низкий)
Респондент 14	11	9	25	21	12	78 (достат.)
Респондент 15	12	6	25	14	15	72 (достат.)
Респондент 16	12	9	31	27	16	95 (высокий)
Респондент 17	11	7	17	11	12	58 (низкий)
Респондент 18	12	7	19	9	17	64 (низкий)
Респондент 19	11	6	15	12	13	57 (низкий)
Респондент 20	12	11	30	32	25	110 (высокий)
Респондент 21	11	6	15	13	16	61 (низкий)
Респондент 22	11	9	26	21	10	77 (достат.)
Респондент 23	10	11	23	25	12	81 (достат.)
Респондент 24	11	9	25	23	11	79 (достат.)

Респондент 25	11	7	14	14	12	58 (низкий)
Респондент 26	12	7	30	10	12	71 (достат.)
Респондент 27	11	6	22	9	15	63 (низкий)

Таблица Б.9 – Результаты мониторинга уровня сформированности интеллектуально-творческого потенциала студентов СПО в экспериментальной группе

Респонденты	Компоненты				
	Мотивационный	Интеллектуальный		Креативный	Уровень
		КОТ	Прогрессивные матрицы» Дж. Равена		
Респондент 1	1	0	1	0	2 (низкий)
Респондент 2	0	0	1	0	1 (низкий)
Респондент 3	2	1	1	1	5 (достаточный)
Респондент 4	1	2	2	2	7 (высокий)
Респондент 5	0	1	2	1	4 (достаточный)
Респондент 6	0	0	0	0	0 (низкий)
Респондент 7	2	1	1	1	5 (достаточный)
Респондент 8	0	0	0	0	0

					(низкий)
Респондент 9	0	1	0	0	1 (низкий)
Респондент 10	1	2	2	2	7 (оптимальный)
Респондент 11	0	0	0	0	0 (низкий)
Респондент 12	2	1	1	1	5 (достаточный)
Респондент 13	0	0	0	0	0 (низкий)
Респондент 14	1	2	2	2	7 (высокий)
Респондент 15	1	0	0	0	1 (низкий)
Респондент 16	0	1	1	0	2 (низкий)
Респондент 17	1	2	1	1	5 (достаточный)
Респондент 18	0	1	1	1	3 (достаточный)
Респондент 19	2	0	0	0	2 (низкий)
Респондент 20	0	1	1	1	4 (достаточный)
Респондент 21	0	0	1	0	1 (низкий)
Респондент 22	1	1	1	1	4 (достаточный)
Респондент 23	1	0	0	0	1

					(низкий)
Респондент 24	0	2	2	1	5 (достаточный)
Респондент 25	1	1	1	1	4 (достаточный)
Респондент 26	0	0	0	0	0 (низкий)
Респондент 27	0	1	1	1	3 (достаточный)
Респондент 28	0	0	0	0	0 (низкий)
Респондент 29	1	2	1	1	5 (достаточный)
Респондент 30	2	2	0	1	5 (достаточный)
Респондент 31	0	0	1	0	1 (низкий)
Респондент 32	1	2	2	2	7 (высокий)
Респондент 33	0	1	0	0	1 (низкий)

Таблица Б.10 – Результаты мониторинга уровня сформированности интеллектуально-творческого потенциала студентов СПО в контрольной группе

Респонденты	Компоненты				
	Мотивационный	Интеллектуальный		Креативный	Уровень
		КОТ	Прогрессивные матрицы» Дж. Равена		
Респондент 1	2	2	2	2	8

					(высокий)
Респондент 2	1	1	1	1	4 (достаточный)
Респондент 3	1	0	0	0	1 (низкий)
Респондент 4	0	1	1	0	2 (низкий)
Респондент 5	0	0	0	0	0 (низкий)
Респондент 6	1	2	1	1	5 (достаточный)
Респондент 7	0	0	0	0	0 (низкий)
Респондент 8	1	1	1	1	4 (достаточный)
Респондент 9	0	0	0	0	0 (низкий)
Респондент 10	2	1	1	1	5 (достаточный)
Респондент 11	1	2	1	1	5 (достаточный)
Респондент 12	0	0	0	0	0 (низкий)
Респондент 13	0	1	1	0	2 (низкий)
Респондент 14	1	0	1	1	3 (достаточный)

Респондент 15	2	1	0	1	4 (достаточный)
Респондент 16	1	2	2	2	7 (высокий)
Респондент 17	0	0	1	0	1 (низкий)
Респондент 18	0	1	0	0	1 (низкий)
Респондент 19	1	0	0	0	1 (низкий)
Респондент 20	2	2	1	2	7 (высокий)
Респондент 21	0	1	1	0	2 (низкий)
Респондент 22	0	1	1	0	2 (низкий)
Респондент 23	0	1	1	1	3 (достаточный)
Респондент 24	1	2	1	1	5 (достаточный)
Респондент 25	0	0	0	0	0 (низкий)
Респондент 26	0	1	1	1	3 (достаточный)
Респондент 27	1	0	0	0	1 (низкий)

ПРИЛОЖЕНИЕ В

Тематическое планирование занятий кружка «Интеллект + творчество = успех»

В таблице В.1 представлено тематическое планирование занятий кружка «Интеллект + творчество = успех»

Таблица В.1 – Тематическое планирование занятий кружка «Интеллект + творчество = успех»

Пункт	Дата проведения	Содержание работы
1.	Ноябрь	**Вводное занятие** Построение ментальной карты на тему «Интеллект человека». Учащиеся объединяются на группы по 3-5 человек и каждая группа получает задания прочитать текст и построить карту мыслей. Цель задания: овладения умениями анализа, выделения главной мысли, существенных признаков, способностью устанавливать связи между понятиями, которые лежат в основе формирования интеллектуальных умений и приводят к улучшению аналитических процессов. Перед началом выполнения задания проведено подробное обсуждение, предоставлен алгоритм построения интеллект-карт: выделить основную мысль в центре листа, использовать разные цвета, изображения, к центральной мысли присоединять ответвления. Для учащихся особую сложность представляли выделение главной мысли, анализ текста. Составляя интеллект-карты, учащиеся демонстрируют индивидуальный способ восприятия, обработки информации. Метод интеллект-карт повышает уверенность, активизирует мыслительный процесс, преодолевает стереотипность мышления, способствует не только прочному запоминанию материала, но и развитию интеллектуальных умений.
		Логическая игра «Буря творческого использования» (описание игры представлено в пункте 2.3) **Настольная игра «Гений-шахматист»**

2.	Декабрь	**Интеллектуальная игра «Сила разума»** **Цель игры:** развитие интеллектуального и творческого потенциала студентов и повышение их эрудиции, развитие ассоциативного, логического и творческого мышления, формирование навыков коллективного принятия решений. **Оборудование:** презентация на мультимедиа, раздаточный материал (каждой команде преподаватель раздает задания). Организационная составляющая: студенты делятся на группы по 3-5 человек. В командах выбирают лидера и придумывают название. Результаты тура оценивает жюри. Побеждает команда, набравшая наибольшее количество баллов. **Первый тур. Выделение существенных признаков.** За правильные выполнения каждого задания группе начисляется 5 баллов. Предметы отличаются друг от друга своими признаками. Признаки – это то, в чем предметы сходны между собой или чем отличны друг от друга. Признаками являются свойства предметов и отношения. Признаки бывают существенными и несущественными. К существенным признакам относятся, как правило, видовые признаки (видовые отличия). Задание 1. Сравните данные понятия. Найдите и укажите их общие признаки. Например, существительное – глагол – части речи. Река – озеро; Д. Банзаров – Н.И.Лобачевский; луг – болото; точка – двоеточие; союз – предлог; квадрат – прямоугольник; масса – объем; запад – восток; ель – сосна; Н.Дамдинов – С. Ангабаев; плюс – минус; Баргузин – Курумкан. Задание 2. В следующих заданиях проведите анализ понятий, т.е. выделите существенные и случайные признаки. Байкал - озеро тектонического происхождения в южной части Восточной Сибири, самое глубокое озеро на планете, крупнейший природный резервуар пресной воды. Термометр - прибор, ртутный, измеряющий температуру, имеющий стеклянный корпус. Гольцы - оголенные скалистые вершины, окруженные щебневым шлейфом, поднимающиеся выше границы лесной растительности. Остров - небольшой по сравнению с материком участок суши, окруженный со всех сторон водой. Задание 3. Постарайтесь получить новые слова, соединив определенным образом слова первого и второго столбиков. Сено Порт Куль Оса О Тура Пас вал со окно

пол лень
вол боль

Задание 4. Постарайтесь расшифровать следующие буквенные ребусы, которые требуют внимания и сообразительности.

ООО	В О 7	100 Г	7 Я
О 5	ПА 3 ОТ	40 А	Р 1 А

Задание 5. Исключите лишнее слово и объясните, почему именно данное слово вы считаете лишним.

Курица, пшеница, подушка.

Книга, телевизор, пылесос.

Корова, ботинки, трава.

Мензурка, кастрюля, термометр.

Вертолет, вентилятор, телега.

Метр, линейка, конфета.

Собака, помидор, солнце.

Второй тур. Классификация

Участникам дается перечень из 7 предметов и предлагается придумать как можно больше различных оснований, по которым возможно классифицировать эти предметы. Задача не в том, чтобы найти наиболее обоснованный критерий их классификации, а в том, чтобы предложить как можно более разнообразные и необычные, но логически непротиворечивые критерии для этого.

Перечни предметов могут быть, например, такими.

Список 1	Список 2	Список 3
Табуретка	Лампочка	Перстень
Трамвай	Огурец	Морковь
Желудь	Кепка	Указка
Мел	Труба	Молния
Мотоцикл	Сыр	Корень
Абрикос	Весло	Календарь
Стакан	Носки	Блюдо

Психологический смысл упражнения: тренировка умения выделять оригинальные, неочевидные критерии, которые позволяют найти сходство между на первый взгляд различными предметами. Это важно для решения проблем по аналогиям — одного из распространенных способов порождения креативных идей.

За каждую оригинальную идею группе начисляется 1 балл.

<table>
<tr><td></td><td></td><td>Игра «Кроссенс»
Описание: кроссенс — интеллектуальная игра, в которой участникам дается несколько слов или изображений (обычно 6 или 9, размещенные в таблице 3 х 2 или 3 х 3 соответственно) и нужно придумать, как можно объединить любые два соседние.
Например, для работы можно предложить такой набор:<table><tr><td>1. Часы</td><td>2. Ежедневник</td><td>3. Компакт-диск</td></tr><tr><td>6. Собака</td><td>5. Ролики</td><td>4. Гитара</td></tr></table>Упражнение выполняется в микрогруппах по 2-3 человека или индивидуально, время работы 10-12 мин. Потом участники делятся предложенными решениями.
Когда принцип данной игры понят, участникам предлагается придумать и нарисовать собственный кроссенс (10-15 мин), который потом дается для решения другой подгруппе. Важный момент: при придумывании кроссенса недостаточно только изобразить любые предметы, после чего предложить другим участникам подумать, как они могут быть связаны; обязательно нужно иметь собственный вариант решения. Потом участники озвучивают варианты решений: тот, который удалось найти решавшим каждый кроссенс, и тот, который подразумевался его создателями.
Психологический смысл упражнения: отработка умения находить «общее в различном», объединять внешне несходные предметы, находить аналогии между ними. Демонстрация возможности существования разных взглядов на решения одних и тех же творческих задач, и невозможности вынести однозначные суждения об их «правильности» или «неправильности».
Обсуждение: насколько совпали варианты решений, предложенных создателями кроссенсов (или при решении приведенного автором книги примера выше) с теми, которые удалось найти участникам, решавшим кроссенсы? Если это разные варианты, то можем ли мы судить, какие из них являются верными, а какие — нет? По каким критериям можно оценивать верность/корректность/применимость разных вариантов решения креативных задач?</td></tr>
<tr><td>3.</td><td>Январь</td><td>Игра «Самый умный»
Цель: развитие кругозора, логического мышления, интеллектуального потенциала и повышение эрудиции детей.
4. Развить навыки самоконтроля своей психофизической деятельности.
Участники игры делятся на 6 команд по 3-4 человека в каждой.
Ход игры:
1 тур – общие вопросы для учащихся, по итогам первого тура во второй проходят 3 команды.
2 тур – каждая команда выбирает две категории. В течение 2 минут нужно ответить на большее количество вопросов. По итогам второго тура определяются две команды, которые проходят в финал.
Финал – вопросы категорий, заранее выбранных командами, окрашены в три цвета, ответ на свой вопрос – 2 балла, противника – 3 балла, общие вопросы – 1 балл.
1 тур
- Самая «солнечная» геометрическая фигура?(Луч)</td></tr>
</table>

		- Самый большой медведь?(Белый медведь) - Самая походная сумка?(Рюкзак) - Самая плавательная обувь?(Ласты) - Самый острый каблук?(Шпилька) - Самый небесный цвет?(Голубой) - Самый детский театр?(Кукольный театр) - Самый зубастый балет?(«Щелкунчик») - Самый геометрический головной убор?(Цилиндр, треуголка) - Самый посудный головной убор?(Котелок) - Самый плачущий персонаж древнерусской литературы?(Ярославна. Плач Ярославны) - Самая известная песня Соловьёва-Седого?(«Подмосковные вечера») - Самый мирный итог поединка?(Ничья) - Самое детское плавательное средство?(Надувной круг) - Самое крупное спортивное мероприятие?(Олимпиада) - Самая длинная дистанция в лёгкой атлетике?(Марафонская — 42 км 195 м) - Самое «спортивное» женское имя?(Олимпиада) - Самый первый школьный учебник?(Букварь) - Самый южный материк?(Антарктида) - Самая балетная юбка?(Пачка) 2 тур Зоология: 1. Самый крупный класс животных (насекомые) 2. Полый желеобразный мешочек с ротовым отверстием и щупальцами вокруг него – это тип…(кишечнополостные) 3. Представители какого класса моллюсков не имеют головы (двустворчатые) 4. Дышит легкими и кожей (лягушка) 5. Самая крупная клетка у животных(яйцеклетка, яйцо страуса) 6. Самое крупное млекопитающее (синий кит) 7. Археоптерикс – это переходная форма между пресмыкающимися и … (птицами) 8. Какой класс животных вскармливает детенышей молоком (млекопитающие) 9. Какие зубы сильнее развиты у грызунов (резцы) 10. Сколько отделов имеет сложный желудок жвачных парнокопытных (4) 11. С помощью чего ориентируются в полете летучие мыши (ультразвук) 12. Бесполый способ размножения гидр (почкование) 13. С кем вступает в симбиоз рак-отшельник (актиния) 14. «Челюсти» фильм об… (акулах) 15. Кожа, лишенная желёз, покрытая роговыми чешуйками у представителей класса … (пресмыкающиеся) (Сюрприз) Сказки: 1. Как звали хозяина Сивки-Бурки? (Иванушка-Дурачок) 2. Какое домашнее животное помогало девочке выполнять задания мачехи в сказке «Крошечка-Хаврошечка»? (корова) 3. Автор сказки «Приключения Буратино» (А. Толстой) 4. Кто помог вернуть частную собственность в сказке «Заюшкина

		избушка» (Петух) 5. Как сумел унести коня Балда? (сел на лошадь) 6. Какое дикое животное помогало добывать драгоценные камни и золото? (Белка) 7. Какую плату попросил Балда за работу? (Три щелчка в лоб) 8. На какой остров вынесла волна бочку с царицей и Гвидоном? (остров Буян) 9. Сколько сказок написал А.С. Пушкин? (5 сказок) 10. Имя девочки, которую ураган занёс в волшебную страну? (Элли) 11. Первая женщина, совершившая полёт? (Баба-Яга) 12. Кто ел неправильный бутерброд? (дядя Федор) 13. Когда-то он был странной игрушкой деревянной (чебурашка) 14. Назовите сказочный персонаж, лезущий вон из кожи? (Царевна Лягушка) 15. Какой сказочный головной убор нельзя нарисовать? (Шапка-невидимка) Ботаника: 1. Почему водоросли считают низшими растениями? (Не имеют тканей и органов). 2. Растения, у которых две семядоли, стержневая корневая система, сетчатое жилкование, относят к классу… (Двудольные). 3. Эти грибы помогают искать свиньи (трюфеля); 4. Чем отличаются бактерии от одноклеточных водорослей? (Не имеют ядра и хлоропластов). 5. Побег растения, несущий цветки (соцветие); 6. Микология – это наука… (о грибах). 7. Перенос пыльцы с тычинок на рыльце пестика (опыление) 8. Слияние спермия с яйцеклеткой (оплодотворение) 9. Каким органом растения является клубень (подземный побег) 10. Бактерии палочкообразной формы (бациллы) 11. Жизненная форма растения с одним опрочным многолетним стеблем (дерево) 12. Абрикос, сушенный половинками (курага); 13. Земляной орех (арахис); 14. Микориза – это симбиоз растения и … (гриба) 15. Клетка, образующаяся в результате слияния гамет (зигота) География: 1. Самая длинная параллель (экватор) 2. Огромная глыба льда в океане (айсберг) 3. Огромные волны в океане, рождающиеся над эпицентром землетрясения (цунами) 4. Как называется извилистая дорога в горах? (Серпантин) 5. На каком континенте нет рек? (В Антарктиде) 6. Какая самая длинная река в мире? (Нил) 7. Прибор для определения сторон горизонта? (Компас) 8. Как называется жилище чукчей? Яранга 9. Что соединяет Тихий океан и Атлантический океан? (Панамский канал) 10. Кто такие каннибалы? (Люди-людоеды) 11. Эту гору называют вершиной мира (Эверест) 12. Назовите второе название Эвереста. (Джамалунгма) 13. Она бывает Северная и Южная? (Америка)

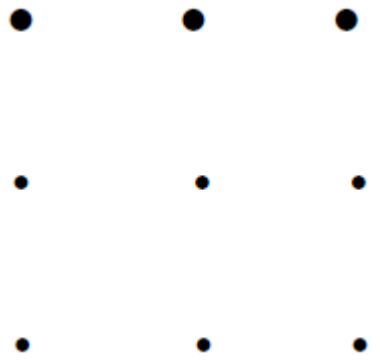
		14. Что представляет собой пемза, которой мы оттираем от грязи ноги и руки? (Застывшая лава) 15. Какой элемент преобладает в ядре Земли? (Жидкое железо) Астрономия: 1. Можно ли на лунной поверхности ориентироваться с помощью компаса?/ Нет 2. Сколько времени будет гореть спичка на луне? / Ни сколько 3. Самая близкая планета к солнцу? /Меркурий 4. Самая дальняя планета от солнца? /Плутон 5. Самая маленькая планета Солнечной системы? / Плутон 6. Самая большая планета Солнечной системы? / Юпитер 7. Что означает слово «Комета»? /«Волосатая» 8. Какая звезда самая близкая к земле? / Солнце 9. Какую форму принимает любая жидкость в невесомости? / Шар 10. В честь кого названа планета Венера? / В честь Римской богини любви и красоты 11. В честь кого названа планета Нептун? / В честь Римского бога – покровителя моря 12 . В честь кого названа планета Марс? / В честь Римского бога войны 13. Что такое галактика? /Скопление миллионов звезд 14. Как называется наша галактика? /Млечный Путь 15. Откуда на Луне появились кратеры? /От столкновений с метеоритами Насекомые: 1. Какое насекомое было виной эпидемии чумы 1348-1350 гг.? Блоха 2. Какого жука древние египтяне назвали священным? Скарабей 3. Кто трижды родится, прежде чем стать взрослым? Бабочка 4. Чем поют кузнечики? Трутся ногами о крылышки 5. Почему жук-олень так называется? Из-за своих ветвистых рогов 6. Павлиний глаз, атлас, пяденица, бражник липовый, капустница, траурница, аполлон. Кто это? Бабочки. 7. Где находится орган вкуса у бабочек? В ногах 8. Откуда берется шелк? Из коконов тутового шелкопряда. 9. Самые быстрые насекомые? Тараканы 10. Заготовляют ли муравьи пищу на зиму? да 11. Какой насекомое на еврейском языке называется «Грызущим»? Моль 12. Какие муравьи существуют? Сахарные, медовые или шоколадные? Медовые 13. Божья коровка хищное или травоядное насекомое? Хищное 14. Переносчик дизентерии. Муха. 15. Каких насекомых называют прусаками? Тараканов рыжих Космос 1. Звезда ориентир .(полярная) 2. Шестая планета от Солнца, вторая по размерам.(сатурн) 3. Космическое тело с хвостом?(комета) 4. Между какими планетами находится кольцо астероидов?(Марсом и Юпитером) 5. Центральное тело Солнечной системы?(солнце) 6. Кто первым предложил современную модель солнечной системы ?(Коперник)

		7. Самая маленькая планета ?(плутон) 8. Планета Солнечной системы ,собственное вращение которой противоположно направлению ее обращения вокруг Солнца и находится ближе к нему .(венера) 9. Ближайшая планета к Солнцу?(меркурий) 10. Полоса состоящая из звезд, пересекающая Солнечную систему.(млечный путь) 11. Единственный спутник Земли?(луна) 12. Какую планету изначально приняли за комету?(уран) 13. «Огненная планета»(марс) 14. Как назывался первый самоходный аппарат для изучения поверхности планет?(Ровер) 15. Первый космонавт , который вышел в открытый космос?(Леонов) История России: 1. Территорию современной Московской области заселяли древляне или вятичи?(Вятичи.) 2. Автор первой редакции «Повести временных лет». Нестор. 4. Назовите князя, провозгласившего Киев столицей древнерусского государства.Олег. 5. В водах какой реки Владимир I Святославович крестил русских людей в 988 году?(В водах Днепра 6. В каком веке отмечалось 1000-летие Крещения Руси?(В 20-м, а точнее в 1998 году.) 7. Русские или монголы победили в битве при реке Калке?(Монголы 8. Как звали русского царя, сына боярина Фёдора Годунова?(Борис Годунов.) 9. Правительница русского государства, при малолетних братьях Иване и Петре.(Софья.) 10. Назовите государство, войска которого были разбиты русскими под Полтавой?(Швеция 11. Как звали сына Петра Первого, который по приказу отца был брошен в Петропавловскую крепость?(Алексей.) 12. Как в соответствии с названием двух подмосковных сёл стали называться первые гвардейские полки Петра I?(Семёновский и Преображенский.) 13. Какой русский учёный в 1741 году написал оду в честь восшествия на престол Елизаветы Петровны?(Михаил Ломоносов.) 14. Кем по родству Павел I приходился Екатерине II?(Сыном.) 15. Какой император сменил на российском престоле Николая I ?(Александр II.) Химия 1. Название какой аквариумной рыбки идентично названию химического элемента. 2. Какой химический элемент был открыт в продуктах выщелачивания пепла морских водорослей? 3. Какой металл может «болеть чумой»? 4. Недостаток какого элемента в организме человека приводит к кариесу зубов? Фтор 5. Соединением какого химического элемента был отравлен Наполеон? Мышьяк 6. Каким химическим элементом богата морская капуста – ламинария? Йод

		7. Какой металл обладает бактерицидными свойствами? Серебро 8. При каких заболеваниях доктор назначает бром? Нервных 9. Какая кислота находится в желудке человека? Соляная 10. Какое животное причастно к открытию йода? Кот 11. В каком органе больше всего брома? Мозг 12. Какой галоген сосредоточен в щитовидной железе? Йод 13. В название какого съедобного гриба входит название химического элемента? Боровик 14. Химический элемент, входящий в состав названия зеленого пигмента растений. Хлор. 15. Химический элемент, название которого совпадает с названием соснового леса? Физика: 1. Воздушная оболочка Земли 2. Глубина погружения судна в воду 3. То, чем обладает тело, если может совершить работу 4. Единица измерения силы 5. Прибор для измерения плотности жидкости 6. Прибор для измерения массы 7. Физическая величина, равная отношению массы тела к его объему 8. Ученый, впервые измеривший атмосферное давление 9. У пара или у воды при 100 С больше внутренняя энергия? 10. При выходе из воды животные встряхиваются. На каком законе физики основано освобождение их от воды? Геометрия: 1. Какую геометрическую фигуру украшают брильянтами? (Кольцо.) 2. Эмблемой какого автомобиля являются четыре кольца? («Ауди».) 3. Какие геометрические фигуры дружат с солнцем? (Лучи.) 4. Какая геометрическая фигура нужна для наказания детей? (Угол.) 5. На какой угол поворачивается солдат по команде «кругом»? (На 180°.) 6. Какую форму имеет президентский кабинет в Белом доме США? (Овальный кабинет.) 7. Какая дуга вошла в историю 20 века? (Курская дуга.) 8. Географический конус – это… (вулкан). 9. Какую математическую фигуру носят на голове мужчины? (Цилиндр.) 10. Многогранник из Египта – это… (пирамида). 11. Обманный финансовый многогранник – это… (пирамида). 12. Как называется перпендикуляр к рельсам? (Шпала.) 13. Пентагон – многоугольник со скольки углами (5) 14. На каком многоугольнике основана форма любой снежинки? (6) 15. Назовите «геометрический» вид тополя. (Пирамидальный тополь.) Финал Слуховой Анализатор – Гаврилова А. 1. В какой части слухового анализатора располагается Кортиев орган? (Улитка) 2. Какая косточка соединена с барабанной перепонкой (молоточек) 3. Воспаление среднего уха (Отит) 4. Какая часть слухового анализатора служит для вентиляции барабанной полости и поддержания давления, равного

		атмосферному? (Слуховая (Евстахиева) труба) 5. В каких единицах измеряется уровень энергии в звуке? (децибелы) 6. Шум какой силы является болевым и может повредить барабанную перепонку (Порядка 140 Дб) 7. Почему с возрастом слух человека притупляются? (Слуховые косточки теряют подвижность) 8. Как называются слуховые рецепторы, превращающие звуковые волны в электрические сигналы? (волосковые клетки) 9. Безопасный уровень силы звука (около 85 дБ) «Великая Отечественная война» 1. Час, день, год и место вторжения гитлеровских войск на территорию СССР - 4 часа утра 22 июня 1941 года в Бресте. 2. Автор картины «Защитники Брестской крепости» - П.А. Кривоногов. 3. Зима каких годов для ленинградцев была самая страшная во время Великой Отечественной войны? - Зима 1941 –42 годов. 4.Кто водрузил над Рейхстагом Красное Знамя Победы? - Советские бойцы-разведчики М. Егоров и М. Кантария. 5. Какое событие произошло летом 1943 года, в котором гитлеровцы потеряли около 350 танков и 3,5 тыс. убитыми? - Курское танковое сражение под Прохоровкой. 6. Битва, в ходе которой наступил перелом в ходе Великой Отечественной войны. - Сталинградская битва зимой 1942-43 годов. 7. Самый лучший легендарный средний танк времен Великой Отечественной войны. - Танк Т-34. 8. В каком году был открыт второй фронт? - Летом 1944 года. 9. Кто командовал советскими войсками в ходе Берлинской операции в 1945 году? - Маршал К. Жуков. Куликовская битва 1. Кто командовал монголо-татарскими войсками в Куликовской битве? (Мамай.) 2. Где похоронены герои Куликовской битвы Пересвет и Ослябя? (Симоновский монастырь) 3. Кто благословил русскую рать на тяжкий подвиг? (Сергий Радонежский) 4. Кому Дмитрий Донской отдал коня и знаки власти перед Куликовской битвой? (Своему любимцу, воеводе Михаилу Андреевичу Бренко.) 5. Как закончился поединок Пересвета и Челубея? (оба погибли) 6. Какой город стали называть главным городом Руси после победы Дмитрия Донского? (Москва) 7. Кто возглавил засадный полк на Куликовской битве? (Воевода Дмитрий Боброк и князь Владимир Серпуховской) 8. Кем был Александр Пересвет? (монахом) 9. Сколько времени продолжалась Куликовская битва? (4 часа) Анатомия 1. Назови орган: состоит из долей, по форме напоминает конус с закругленной верхушкой, снаружи покрыт плеврой, внутри находится губчатая ткань (Легкие). 2. Она состоит из избытка тканевой жидкости, белков, частиц погибших клеток и микроорганизмов. Что это? (Лимфа)

		3. Сосуды, по которым возвращается кровь в сердце в большом круге кровообращения (Верхняя и нижняя полые вены) 4. Расположена за брюшиной, позади желудка и простирается в поперечном направлении от двенадцатиперстной кишки до селезенки. Что это? (поджелудочная железа) 5. Чем образована гуморальная система регуляции организма? (железами внутренней секреции) 6. Цилиндрический тяж с очень узкой полостью – центральным каналом. Что это? (спинной мозг) 7. Отдел головного мозга, в котором находятся главные центры, обеспечивающие работу всей нервной системы. (Кора головного мозга) 8. Светочувствительные клетки, воспринимающие цвет (колбочки) 9. В состав какого отдела тела человека входит таранная кость (нижней конечности – между большеберцовой и костями стопы) География России (Чендылов Иван): 1. Уровень, выше которого снег не тает, накапливается и превращается в лед (Снеговая линия) 2. В каких горах России самый большой набор природных зон? (кавказские) 3. Безлесная природная зона с растительностью из мхов, лишайников и стелющихся кустарников (тундра) 4. В каких горах находятся вершины Пай-Ер, Тельпос-Из, Народная, Павдинский Камень, Ямантау (Уральские) 5. Чем знаменито Васюганье (болотами) 6. Какая сила образовала «Бараньи лбы» и «курчавые скалы» (ледник) 7. Продолжи выражение «Кто Байкал не видел, тот… (в Сибири не бывал) 8. Наледь на реке по Якутски (Тарын) 9. Что такое гидролаколиты? (куполообразный холм с ледяным ядром внутри) Общая тема 1. Какой день считался первым днем года до введения Петром первым нового календаря? (1 сентября) 2. Какой ученый занимался изучением защитных свойств крови (И.И. Мечников). 3. Какая кровяная клетка выталкивает ядро на ранних стадиях развития? (Эритроцит) 4. Недостаток каких витаминов может повредить зрению (А и С) 5. Чего нельзя сделать с открытыми глазами? (Чихнуть) 6. В каком году родился Евгений Онегин? (1795 г) 7. Каким было отчество Татьяны Лариной?(Дмитриевна) 8. «Мне нужен мир, он мне нужен абсолютно во что бы то ни стало, спасите только честь» Чьи это слова? (Наполеона) 9. Кого А.С. Пушкин назвал“первым нашим университетом”? (М. Ломоносова) Пошутим 1. В каком числе цифр столько, сколько букв в его названии? (100) 2. К тебе пришли гости, а в холодильнике — бутылка лимонада, пакет с ананасовым соком и бутылка минеральной воды. Что ты откроешь в первую очередь? (холодильник)

		3. От рожденья все немые и кривые. Встанут в ряд — заговорят! (буквы) 4. На столе лежат линейка, карандаш, циркуль и резинка. На листе бумаги нужно начертить окружность. С чего начнете? (возьмешь лист бумаги) 5. Что можно взять в левую руку, но нельзя в правую? (правую руку) 6. Ночной сторож умер днём. Дадут ли ему пенсию? (нет – он мертв) 7. Какой конь не ест овса? (шахматный) 8. Какую маленькую лошадку нужно поставить между двумя местоимениями, чтобы получилось название страны? (пони-япония) 9. Джордж Вашингтон, Шерлок Холмс, Вильям Шекспир, Людвиг Ван Бетховен, Наполеон Бонапарт, Нерон — кто «лишний» в этом списке? (Шерлок – вымышленный персонаж)
		Игра «Что? Откуда? Как?» Описание упражнения: участникам, сидящим в кругу, демонстрируется какой-либо необычный предмет, назначение которого не вполне понятно1 (можно использовать даже не сам предмет, а его фотографию). Каждый из участников по порядку должен быстро ответить на три вопроса: 1) Что это? 2) Откуда это взялось? 3) Как это можно использовать? При этом повторяться не разрешается, каждый участник должен придумывать новые ответы на каждый из этих вопросов. Психологический смысл упражнения: легкая «интеллектуальная разминка», активизирующая беглость мышления участников, стимулирующая их к выдвижению необычных идей и ассоциаций. Обсуждение: какие ответы на вопросы запомнились участникам, представляются самыми интересными и оригинальными? **Игра «Найди логику»** Описание упражнения: участникам предлагается решить несколько логических задачек, например, таких. • Сложить четыре равносторонних треугольника из шести спичек. • Соединить девять точек четырьмя прямыми линиями, не отрывая карандаш от бумаги.  • Имеются четыре фрагмента цепочки, каждый состоит из трех замкнутых колец. Разомкнуть одно кольцо стоит 10 руб., сомкнуть — 20. Нужно последовательно соединить все четыре фрагмента цепочки в один круг, потратив на это 90 руб. • Крестьянину нужно переправить на лодке через реку волка, козу и капусту. В лодку одновременно с ним помещается только что-то

		одно из перечисленного. Нельзя оставлять на берегу без присмотра волка с козой или козу с капустой либо отправлять лодку в «самостоятельное плавание» без крестьянина на борту. Как организовать перевозку, чтобы все остались целы? Первые 1-2 задачки участникам предлагается решить индивидуально, потом организуется работа в командах по 3-4 человека. Участников просят не просто решать-задачи, но при этом еще и наблюдать за тем, как это происходит: во-первых, обращать внимание на то, как им самим приходят идеи; во-вторых, на то, как складывается командная работа. Психологический смысл упражнения: общее между предлагаемыми задачками состоит в том, что для их решения нужно выйти за пределы непосредственно данной, очевидной на первый взгляд ситуации, отказаться от поиска решения в направлении, приходящем в голову при поверхностном рассмотрении ситуации. Упражнение позволяет тренироваться в решении задач такого рода и создает условия для наблюдения и самонаблюдения за тем, как это происходит. Обсуждение: участников просят поделиться результатами своих наблюдений и самонаблюдений: что удалось заметить относительно того, как возникали идеи у них самих и как складывалось командное взаимодействие? Возникали ли в сознании какие-либо связанные с задачей ограничения, которые препятствовали бы ее решению? А что способствовало нахождению этого решения? **Деловая игра «Интеллектуальный марафон»**
4.	Февраль	**Интеллектуальна игра «Все обо всем»** **Цели и задачи мероприятия:** - развитие познавательных способностей, эрудиции, скорости мышления, памяти, внимания; -формировать умение отбирать и анализировать информацию; - воспитание уверенности в своих силах; - мотивировать потребность в чтении научно-популярной литературы; - расширение кругозора, интеллектуальных способностей учащихся. **Оборудование:** презентация на мультимедиа, раздаточный материал. **1 конкурс «Интеллектуальная разминка»** Участники делятся на команды по 3-4 человека, выбирают лидера, придумывают название. Каждой команде предлагается по 15 вопросов (по 1 баллу за правильный ответ). Время на обдумывание 3 минуты. Отвечать на вопросы вы будете письменно. Не забудьте поставить свой номер команды. 1. Самый быстрый хищник на Земле? (Гепард. Скорость бега 105-112 км/ час). 2. В древности эти игры проводились в Греции. (олимпийские игры) 3. Это небольшие космические тела, состоящие изо льда, пыли и камней, они вращаются вокруг Солнца и теряют в сутки один сантиметр толщины своей оболочки каждая, любой из них со временем суждено исчезнуть. (комета) 4. Из каких 3 растений изготавливают ткани? (Из льна, хлопка, конопли) 5. Что именно записывали древние римляне в книгах. Которые

		они называли «календарь» (долги) 6. Жанр в изобразительном искусстве, посвящённый изображению неодушевлённых предметов (натюрморт) 7. Личинкой какого насекомого является мотыль? (комара) 8. Основной закон государства называется…. А) декрет б) конституция в) конвенция г) кодекс 9. Научное справочное пособие по всем отраслям (энциклопедия) 10. модель земного шара с очертаниями суши и водных пространств? (глобус) 11. Эти животные, в отличие от других хищников, питаются не только мясом: они едят траву и ягоды. (медведь) 12. Эта особо прочная ткань изобретена в Америке и делали из нее паруса на корабли, а сегодня она есть у каждого в гардеробе. (Джинс) 13. Какой царь своим приказом закрепил празднования в России Нового года 1 января? (Петр I) 14. Как называется экран компьютера? (монитор) 15. Спортивный переходящий приз. (кубок) - Думаю, зрители тоже хотят поучаствовать в интеллектуальной разминке. За каждый ответ можно заработать звездочку. (жюри подсчитывают итоги – игра со зрителями) 1. Самая «солнечная» геометрическая фигура? (луч) 2. Самый большой медведь? (белый) 3. Самый острый каблук? (шпилька) 4. Самый зубастый балет? (щелкунчик) 5. Самый умный вид спорта? (шахматы) 6. Самая длинная параллель? (экватор) 7. Самый правдивый барон на свете? (Мюнхаузен) 8. Уральский камень? (малахит) 9. Самый знаменитый во всем свете турист? (Робинзон Крузо) 10. Команда самолёта, танка, корабля? (экипаж) 11. В каком слове 40 А? (сорока) 12. Первый президент Америки? (Джордж Вашингтон) **2 конкурс *Угадайте профессию.*** Перед вами ряд имен и фамилий. Попробуйте путем перестановки тех или иных букв в каждой паре узнать, кем работают эти люди. Вам дается 3 минуты. 1. Кир Тратост - тракторист 2. Тит Сероль - строитель 3. Лина Циетучь - учительница 4. Пров Деац - продавец 5. Леон Лицимир - милиционер 6. Ким Хаенатов - автомеханик 7. Лев Сирдобуть - бульдозерист 8. Тимур Аршак - арматурщик 9. Лика Бибероть - библиотекарь 10. Томас Готол - стоматолог **3 Конкурс «Все обо всем»** Ребята ваша задача будет ответить на вопросы из разных областей знаний, ответ необходимо записать на листок. За каждый правильный ответ вы получите 1 балл. Литература

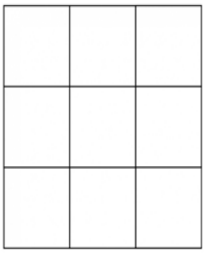
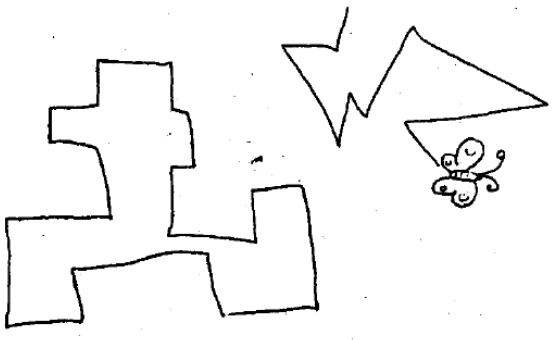
		- Сказка о пользе коллективного труда (репка) - Лошадь для поэта (пегас) <u>Искусство</u> - ансамбль из 9 человек (нонет) - духовой клавишный инструмент древнего происхождения (орган) <u>Спорт</u> - резиновый плоский диск черного цвета (шайба) -лодка из цельного ствола дерева или каркас, обтянутый кожей (каное) <u>География</u> - самая большая лужа (океан) - Самая длинная река в Европе (Волга) <u>История</u> - засланец в чужую страну (посол) -продолжение политики насильственными средствами (война) <u>Биология</u> - это растение раньше называли «чёртовыми ягодами», а теперь называют «вторым хлебом» (картофель) - Неклеточный организм (вирус) **<u>4 конкурс «Гонка за лидером»</u>** Командам в течение 1 минуты будут зачитываться вопросы, задача участников ответить, как можно быстро и на большее количество. Правильный ответ – 1 балл. **<u>Задания:</u>** У бабушки Даши внук Паша, кот Пушок, собака Дружок. Сколько у бабушки внуков? (Один) Саша тратит на дорогу в школу 10 минут. Сколько времени он потратит, если пойдёт вместе с другом? (10 минут) Ребёнок моего отца, мне не брат. Кто это? (Сестра) В парке 8 скамеек. Три покрасили. Сколько скамеек стало в парке? (Восемь) Меня зовут Юра. У моей сестры только один брат. Как зовут брата моей сестры? (Юра) Батон разрезали на три части. Сколько сделали разрезов? (Два) Что легче 1 кг ваты или 1 кг железа? (Одинаково) Грузовик ехал в деревню. По дороге он встретил 4 легковые машины. Сколько машин ехало в деревню? (Одна) Два мальчика играли в шашки 2 часа. Сколько времени играл каждый мальчика (Два часа) **Настольная игра «Кодекс гениев»**
		Игра «Способы действия» Описание упражнения: участникам предлагается придумать как можно больше способов действия, позволяющих разрешить какую-либо нетривиальную ситуацию, например: • выпить из бутылки, не открывая ее; • красиво и оригинально упаковать подарок, имея только газетную бумагу и скотч; • перевезти пассажирку на велосипеде, не оборудованном специальными приспособлениями для этого; • налить бензин из бочки с узкой горловиной, не наклоняя ее и не проделывая в ней отверстие; • достать со стремянки до лампочки, до которой не дотянуться 20 см;

		• заделать дырку в лодке с использованием подручных средств (размер дырки 2 х 2 см, специальных склеивающих материалов под рукой нет); • открыть консервную банку, не имея консервного ножа (более сложный вариант: пользуясь только теми предметами, которые имеются в аудитории). Более динамично упражнение проходит, когда выполняется в подгруппах по 3-4 человека, хотя возможна и индивидуальная работа. Что касается выбора ситуаций, которые станут предметом работы, — упражнение получается интереснее если сначала ведущий озвучивает 5-6 различных вариантов, а потом участники сами выбирают из них 2-3, с которыми хотели бы работать. Психологический смысл упражнения: тренировка основных качеств творческого мышления (беглость, гибкость, оригинальность) в ситуациях поиска выхода из необычных ситуаций. Обсуждение: сначала представители каждой из подгрупп кратко рассказывают о том, какие способы действий они предлагают, а потом обсуждают два вопроса: 1) что, с их точки зрения, облегчало появление этих идей, а что затрудняло; 2) каким реальным жизненным ситуациям можно уподобить это упражнение. **Настольная игра «Битва умов»**
		Игра «Ассоциации» Описание упражнения: участникам демонстрируют два предмета и просят выстроить ассоциативную цепочку между ними — подобрать такие слова, которые были бы попарно логически связаны между собой, а все вместе связывали бы эти предметы. Когда принцип построения ассоциативных цепочек участниками освоен, им приводятся два понятия и демонстрируется какой-либо; предмет. Сначала их просят построить ассоциативные цепочки, связывающие каждое из этих понятий с продемонстрированным пред мегом, а потом еще одну, связывающую эти понятия между собой напрямую. Таким образом, выстраивается своего рода «ассоциативный треугольник», в котором все связано со всем. Упражнение обычно выполняется в подгруппах по 3-4 человека, хотя возможна и индивидуальная работа. Время работы: 4-5 мин на каждое задание. Потом участники озвучивают получившиеся у них ассоциативные цепочки. Психологический смысл упражнения: тренировка ассоциативного мышления, поиск неожиданных взаимосвязей предметов, явлений, понятий. Обсуждение: Какие из выдвинутых ассоциаций запомнились, показались наиболее яркими, необычными, интересными? Были ли сложности при выполнении упражнения; если да, то с чем они связаны? В каких жизненных ситуациях важно уметь находить ассоциации между различными словами, предметами, явлениями? Как еще можно развивать это умение, кроме построения ассоциативных цепочек? Пример. 1. Допустим, продемонстрированы калькулятор и спичечный

		коробок. Ассоциативная цепочка может выглядеть, например, так: «калькулятор — электричество — замыкание — пожар — спички», или так: «калькулятор — микроэлектроника — полупроводник — физика — химия — окисление — горение — спички». 2. Допустим, названы имеющие непосредственное отношение к содержанию тренинга понятия «творчество» и «общение», а в качестве предмета продемонстрирована банка из-под пепси. Ассоциативные цепочки могут выглядеть, например, так: «Творчество — активность — кофеин — тонизирующий напиток — пепси»; «Общение — досуг — застолье — пепси»; «Творчество — театр — труппа — коллектив — общение». **Ролевая игра «Творческий экспресс»**
		Игра «Причины и следствия» Описание упражнения: участникам дается изображение или краткое словесное описание какой-либо ситуации, которая допускает много вариантов трактовки, могла возникнуть вследствие разнообразных причин и привести к различным последствиям (см. рисунок ниже). Участники, объединенные в подгруппы по 3-4 человека, получают задание предположить как можно больше: 1) причин, которые могли привести к возникновению этой ситуации; 2) следствий, которые могут возникнуть после нее. Желательно, чтобы все подгруппы работали над одной и той же ситуацией. На выдвижение идей отводится 10-12 мин. Потом происходит представление выдвинутых идей: представители каждой из подгрупп поочередно получают слово для того, чтобы озвучить одну из своих идей, потом слово передается следующей подгруппе, которая озвучивает еще одну идею, и т. п. Повторяться нельзя. Группа, которой больше нечего сказать, выбывает из игры, и слово передается следующей. Побеждает и награждается аплодисментами та подгруппа, которая останется в игре последней. Сначала обсуждаются причины, потом следствия. Психологический смысл упражнения: придумывание возможных причин и следствий ситуаций, допускающих неоднозначную трактовку, — один из наиболее эффективных способов отработки умения генерировать идеи, совершенствования беглости и гибкости творческого мышления. Обсуждение: как распределились роли участников при выдвижении идей, кто занял активную позицию, а кто предпочел оставаться пассивным? С

		чем это связано и насколько характерны для участников такие же позиции в других жизненных ситуациях? Насколько проявилась гибкость мышления при выдвижении идей, относятся ли они к качественно разным смысловым категориям или выдвинутые причины и следствия — принципиально одного плана? Каким жизненным ситуациям можно уподобить эту игру? Какие умения развиваются в ней и где они востребованы? **Настольная игра «Тренировка мозга»**
6.	Апрель	**Игра-драматизация «Путь к звездам»** **Игра «Невероятные отгадки»** Описание упражнения: участникам предлагается несколько загадок и дается задание придумать как можно больше вариантов ответов на них, которые не совпадали бы с традиционными отгадками, однако не противоречили условиям загадки, логике и здравому смыслу. Так, например, «сто одежек и все без застежек» - это не только качан капусты, но еще и луковица, «развал» джемперов в секонд-хэнде, матрешка, провод с многослойной изоляцией, шаманская куколка (делается из накрученных друг на друга тряпок), кокон шелкопряда и т. д. Примеры загадок. -Ф- Сам худ, а голова с пуд. <• Небывалой красоты в небе выросли цветы. -Ф- Ой, не трогайте меня, обожгу и без огня. -Ф- Без окон, без дверей — полна горница людей. Сидит девица в темнице, а коса на улице. •Ф- Два кольца, два конца, посредине гвоздик. •Ф- Висит груша — нельзя скушать. Еще раз поясним, что задача участников — не отыскать или вспомнить правильные, традиционные отгадки, а предложить, как можно больше необычных, но логически непротиворечивых вариантов отгадок. Упражнение выполняется в подгруппах по 3-4 человека, они выбирают для работы по три загадки из предложенных (при желании они могут добавить и собственные) и в течение 10 мин придумывают как можно больше вариантов «странных отгадок» к каждой из них. Потом эти варианты зачитываются вслух. Упражнение довольно сложное, придумывание по 4-5 относящихся к разным смысловым категориям вариантов ответа на каждую из загадок следует считать весьма хорошим результатом.
		Квиз «В мире математики» **Цель:** в рамках проведения данного мероприятия предполагается формирование у учащихся положительных мотивов к учебному труду, привитие интереса к предмету математики, развитие логического мышления, сплочение коллектива учащихся в совместной работе. Методы обучения: игровые. Оборудование: проектор, презентация, секундомер, раздаточный материал с заданиями и бланками ответа. **1 тур: разминка. Каждой из команд раздаются листочки с нижеперечисленными вопросами и таблица, в которую необходимо вписывать ответы. На выполнение каждого вопроса отводится 10 секунд.**

		1. Период функции y=tg(x) равен π. Правда 2. Синусом угла называют отношение противолежащего катета к гипотенузе в прямоугольном треугольнике. Правда 3. Арксинус является четной функцией. Ложь 4. $\cos^2 x - \sin^2 x = 1$. Ложь 5. Косинус угла на единичной окружности соответствует координате «X». Правда 6. Тангенс в Ⅲ четверти имеет отрицательный знак. Ложь 7. Единичная окружность – это окружность, диаметр которой равен единице. Ложь 8. $\sqrt{90} = 10\sqrt{3}$. Ложь 9. $n^{-x} = \frac{1}{n^x}$. Верно 10. Длина окружности равна πr. Ложь 11. 5! = 125. Ложь 12. Противоположные углы параллелограмма равны. Правда 13. Существует треугольник со сторонами 1 2 4. Ложь 14. Любая биссектриса равнобедренного треугольника является его медианой. Ложь **2 раунд: Из истории математики. Каждой из команд раздаются листочки с нижеперечисленными вопросами и таблица, в которую необходимо вписывать ответы. На каждый вопрос отводится по 15 секунд** Вопрос 1. Петр I хорошо знал аудицию, субстракцию, мультипликацию и дивизию. В его времена не каждый знал эти четыре действия, и Петр настойчиво заставлял своих сподвижников изучать их. Сейчас каждый школьник знает их. А как мы их сегодня называем? (сложение, вычитание, умножение, деление) Вопрос 2. «Математику уже затем учить надо, что она ум в порядок приводит». Какому русскому учёному-естествоиспытателю принадлежит данное высказывание? (М.В. Ломоносов) Вопрос 3. Что на Руси называли «ломаными числами»? (дроби) Вопрос 4. В какой стране впервые появилось название науки «геометрия»? (Греция) Вопрос 5. При каком царе впервые русские меры (верста, сажень, аршин, вершок, пуд, фунт, золотник и другие) были определены в соответствующую систему? (при Петре I) Вопрос 6. 2500 лет назад этот греческий математик доказал теорему, которую знает каждый школьник. (Пифагор) Вопрос 7. Человек, который хотел быть и юристом, и офицером, и философом, но стал математиком. Он впервые ввел в математику прямоугольную систему координат. (Р. Декарт) Вопрос 8. Вслед за кем мы горделиво восклицаем: «Дайте мне точку опоры и я переверну Землю»? Он изобрёл для защиты своего города Сиракузы мощные машины-катапульты, изобрёл винт. Кто этот древнегреческий ученный? (Архимед) **3 раунд: Логические задачи. На каждый вопрос отводится по 2 минуты** 1. В корзине лежит 40 грибов: рыжики и грузди. Известно, что среди любых 17 грибов имеется хотя бы один рыжик, а среди любых 25 грибов хотя бы один груздь. Сколько рыжиков в корзине?

		2. Саша пригласил Петю в гости, сказав, что живёт в седьмом подъезде в квартире № 462, а этаж сказать забыл. Подойдя к дому, Петя обнаружил, что дом семиэтажный. На каком этаже живёт Саша? (На каждом этаже число квартир одинаково, номера квартир в доме начинаются с единицы.) 3. Найдите четырёхзначное число, кратное 125, все цифры которого различны и нечётны. В ответе укажите какое-нибудь одно такое число. **5 раунд: Черный ящик.** Сейчас мы проведем аукцион. В чёрном ящике находится некая задача. Каждая команда должная выставить ставку от 1 балла. В китайской древней книге "Же-ким" ("Книга перестановок") приводится легенда о том, что император Ню, живший 4 тысячи лет назад, увидел на берегу реки священную черепаху. На ее панцире был изображен рисунок из белых и черных кружков. Если заменить каждую фигуру числом, показывающим, сколько в ней кружков, получится некая таблица заполненная числами. Решим задачу Ло-шу. Заполните натуральными числами от 1 до 9 квадратную таблицу размером 3х3 так, чтобы суммы чисел по всем строкам, столбцам и диагоналям были равны одному и тому же числу 15.  **Настольная игра «Карикатурная мастерская»**
7.	Май	**Игра «Необычные названия»** Описание упражнения: упражнение предполагает придумывание как можно большего числа необычных, но понятных названий чего-либо. В качестве предметов для называния могут выступать, допустим, сложные геометрические фигуры (примеры рисунков, которые можно предложить для придумывания названий, см. ниже), движения человеческого тела, кулинарные блюда, предприятия по производству какой-либо продукции, рабочие инструменты и т. д. Упражнение лучше проводить в подгруппах по 3-4 человека, хотя возможна и индивидуальная работа. Время на обсуждение необычных названий одного предмета 4-6 мин, после этого участники озвучивают предложенные варианты. 

		Психологический смысл упражнения: обучение генерации идей, связанных с поиском альтернатив, отказом от наиболее типичных вариантов трактовки предметов и явлений. Демонстрация одного из ключевых принципов творческого мышления: любая точка зрения на что-либо — лишь одна из возможных точек зрения. Обсуждение: насколько велико оказалось разнообразие предложенных названий, какие ассоциации, свойства или функциональные возможности предметов или действий легли в основу этих наименований? В каких жизненных ситуациях полезно отказаться от наиболее привычных способов трактовки известных вещей, а озадачиться поиском альтернативных, необычных вариантов их восприятия? **(«Где логика?»** **Интеллектуальная игра для старшеклассников «Знатоки наук»** **Цели:** 1. Развитие умений выдвигать гипотезы при решении поставленных вопросов, развитие умственных способностей. 2. Воспитание устойчивого интереса к изучаемым предметам, положительное отношение к знаниям, коллективной творческой деятельности. 3. Развитие творческих способностей и умений учащихся. **Оборудование:** компьютер, экран, мультимедийный проектор, чёрный ящик Добрый день. Игра состоит из 6 этапов: 1.Вопрос-ответ. Представленные вопросы читаются всем сразу, кто быстрее даст правильный ответ. За каждый правильный ответ команда получает 1 балл. 2.Черный ящик. За каждый правильный ответ команда получает 2 балла. 3.Узнай знакомое лицо. По фотографии узнай ученого и назови его выдающиеся достижения. За правильное название имени ученого команда получает 1 балл и еще 1 балл, если она назовет его достижения. 4. Дальше, дальше. Кто быстрее и правильнее ответит на 15 вопросов. За каждый правильный ответ 1 балл. 5. Пентагон. Задается вопрос. Даются 5 подсказок. Если команда отгадывает с 1-ой подсказки-5 баллов, со 2-ой-4 балла, с 5-ой- 1 балл. 6. Конкурс капитанов. Капитанам предстоит выбрать правильное значение для одного малоизвестного слова. Если капитан отвечает без помощи команды, он получает 3 балла, с помощью команды - 1 балл, в случае неверного ответа – 0 баллов. Капитаны выходят на сцену, вытаскивают одно из заданий, читают вопрос и выбирают, как они будут отвечать – сами или с помощью команды.
		Рефлексивное занятие: учащиеся в форме диалога обсуждают пройденные задания, выделяют основные трудности. Обсуждаются олимпиады и конкурсы, организованные на базе ПГАУ, в которых студенты могут принять участие и реализовать свой интеллектуально-творческий потенциал: — Областном конкурсе научно-технического творчества молодежи «Прогресс – 2024». Конкурс проводится по следующим номинациям:

		- лучший проект по техническому творчеству (возрастные категории: 14-17 лет, 18-25 лет); - лучший научно-исследовательский проект (возрастные категории: 14-17 лет, 18-25 лет); - лучший молодежный инвестиционный проект (возрастные категории: 14-17 лет, 18-25 лет); - лучшая работа по организации, систематизации и развитию научно-технического творчества детей и молодежи в Пензенской области (возрастная категория – 18-25 лет); — окружной форум Приволжского федерального округа «Метеор»; — организована Всероссийская (национальная) научно-практическая конференция «Вклад молодых ученых в инновационное развитие АПК России»; — конкурс проектов по программе «УМНИК»; — конкурс инновационных проектов для школьников и студентов профессиональных образовательных организаций Приволжского федерального округа «Молодые исследователи – аграрной науки» и т.д.