

# **Интеллектуальная игра как компонент образовательной практики: моделирование развития профессионально значимых качеств специалиста**

**Б.Р. Мандель**

Прежде всего, определимся с понятием *интеллектуальная игра* в плане научном, в качестве социально-культурного и педагогического феномена.

Первым попыткам создания интеллектуальных игр много лет (исследование не рассматривает такие игры, как шахматы, шашки, маджонг, относимые к интеллектуальным): викторины и тесты, шарады и загадки, анаграммы и перевертени (чаще неверно употребляется слово «перевёртыши») и т.п. — всё это имеет давнюю историю. Новый толчок к пониманию интеллектуальных игр дала созданная журналистом и художником В.Я. Ворошиловым (1930–2001) в 1975 году телевизионная игра «Что? Где? Когда?».

В США уже более 40 лет (с 1964 года) существуют игры, которые можно назвать интеллектуальными

достаточно определённо, несмотря на явное шоу-происхождение и назначение, — это «Quiz» и «Jeopardy» (соответственно, прототипы российских «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринга» и «Своя игра»). Эти игры, перекочевав из домашних гостиных и клубов на телеэкраны, украсившись всеми необходимыми атрибутами развлекательных телепередач, остались по-прежнему не только любимыми, но и сумели сохранить значение, стимулирующее развитие интеллекта. Следовательно, интеллектуальные игры с первых лет своего появления — порождение двух противоположностей: массовой, развлекательной культуры и стремления к знаниям, которое свойственно неутомимой натуре человека разумного, желающего развиваться бесконечно. Первые участники игр не только испытывали удовольствие, познавая себя, но и получали новые коммуникативные навыки, заряд энергии, толчок, побуждающий увеличивать знания, расширять кругозор. Разные по сложности вопросы и задания позволили организаторам, ведущим, психологам и педагогам определить уровень возрастного подхода к интеллектуальным играм и возможность их использовать в подготовке по самым разным областям человеческого знания в школах и вузах.

Естественно, нельзя недооценивать стимулирующее значение выигрыша, будь то деньги или книги, как в первых вариантах игры «Что? Где? Когда?». Но это уже история. Знаменательно и важно то, что интеллектуальные игры шагнули с экранов в молодёжную (и не только) среду, став излюбленным интеллектуальным досугом довольно значительного числа

участников этого «движения»<sup>1</sup>. Сравнительно-исторический анализ источников, педагогическая практика и практика проведения телевизионных игр позволили определить, что игра, называемая интеллектуальной, достоверно помогает установить уровень развития и широты знаний, памяти и мышления, скорости мыслительных реакций у всех играющих.

При употреблении словосочетания «интеллектуальные игры» могут возникнуть вполне обоснованные ассоциации с упомянутыми выше шахматами и шашками, го и рэндзю, народными играми, шарадами, загадками, однако в отличие от, например, загадок как жанра устного народного творчества, где даётся иносказательное описание предмета или явления<sup>2</sup>, интеллектуальные игры ставят целью не столько проверить, сколько развить, стимулировать дальнейшее общее, культурное, коммуникативное развитие, расширить эрудицию, увеличить знания; идут «в глубину» задаваемого вопроса для получения ответа или решения с целью непрерывного развития участника игрового интеллектуального процесса.

Проведённое нами исследование выявило следующие положения, которые мы предлагаем взять за основу уточнения дефиниции интеллектуальной игры:

— игра, называемая интеллектуальной, — индивидуальное или (чаще) коллективное выполнение зада-

ний, требующих применения продуктивного мышления для познания предметной и социальной действительности<sup>3</sup> **в условиях ограниченности времени и соревнования.** Интеллектуальные игры объединяют в себе черты игровой и учебной деятельности; они развивают теоретическое мышление, требуя формулирования понятий, выполнения основных мыслительных операций (классификации, анализа, синтеза и т.п.).

Анализ научных теорий, педагогической, игровой практики позволил нам дать развёрнутую психолого-педагогическую дефиницию интеллектуальной игры, опирающуюся на классические определения Дж. Гилфорда и В.Н. Дружинина<sup>4</sup>:

— интеллектуальная игра — игра, при которой в полной мере задействованы мышление и память, а умственные операции участников-игроков направлены на опознание и понимание предъявленного материала; игра, имеющая конвергентную (поиск в одном направлении при получении одного-единственного правильного ответа) и дивергентную (поиск в разных направлениях) продуктивность с целью получить оценённое суждение о логичности (правильности) заданной ситуации, точности ответа или найденного решения.

Содержанием интеллектуальной игры являются:

— конкретное (реальные предметы или их изображение);

<sup>1</sup> Лернер Л.В. Минута на размышление. М.: Искусство, 1992.

<sup>2</sup> Игры для интенсивного обучения / Под ред. В.В. Петрусинского. М.: Прометей, 1991.

<sup>3</sup> Арстанов М.Ж., Пидкасистый П.И., Хайдаров Ж.С. Проблемно-модельное обучение. Вопросы теории и технологии. Алма-Ата: Мектеп, 1980. С. 19.

<sup>4</sup> Дружинин В.Н. Психодиагностика общих способностей. М.: Издательский центр «Академия», 1996. С. 21–22.

- символическое (буквы, знаки, цифры);
- семантическое (значения слов);
- поведенческое (поступки другого человека и самого себя).

Конечный «продукт» интеллектуальной игры может быть представлен в следующих основных разновидностях:

- единицы объекта (найти недостающие буквы и слова);
- классы объектов (рассортировать, классифицировать предметы);
- отношения (установить связи между объектами);
- системы (выявить правила организации множества, нескольких объектов);
- трансформация (изменить и преобразовать заданный материал);
- импликация (предвидение результатов в рамках неопределённой ситуации).

Соответственно этому мы предлагаем свою сущностно-телеологическую классификацию интеллектуальных игр: вербальные, классификационные, коммуникаторные, системные, трансформационные, импликационные.

Смысл этого определения в том, что его можно представить как программу, адресованную педагогам и студентам для последовательного решения задач улучшения способностей, повышения веры в собственную компетентность и оптимизма в отношении своих интеллектуальных возможностей, в усвоении навыков интеллектуальной саморегуляции в процессе использования интеллектуальных игр в образовательной практике — в профессиональной подготовке будущих специалистов социально-культурной сферы. В научно-теоретическом и практическом планах отсюда следуют направление и механизмы формирования определённых навыков и качеств личности будущего специалиста как в конкретном, интеллектуальном плане, так и в плане когнитивном и педагогическом — необходимых профессиональных, профессионально значимых качеств, умений и навыков. Ниже представлена обобщающая структура интеллектуальной игры, объединяющая в себе цели и задачи игры, функции играющих и педагога.

### Интеллектуальная игра

Знаниевый материал (содержание игры)	Игровые цели	Функции игроков	Правила игры		Методическое и техническое обеспечение
	Педагогические цели	Предмет игры, содержание, тематика	Модель взаимодействия играющих	Система оценивания	
<b>Развитие профессионально значимых качеств по заданным критериям</b>					

Общая педагогическая установка на качественное совершенствование образовательного процесса в целях личностного развития и формирования профессионально значимых свойств студентов обуславливает необходимость диагностически измерять в одинаковых «единицах» как поставленные задачи, так и результаты применения комплекса дидактических и психолого-педагогических мер, который направляется на их решение. Вслед за И.Я. Лернером<sup>5</sup>, Э.И. Моносоном<sup>6</sup>, П.И. Пидкасистым мы рассматриваем цель становления и формирования профессионально значимых качеств специалиста гуманитарного профиля в качестве синтетической цели высшего образования.

Проектируя модель развития профессионально значимых качеств личности посредством интеллектуальной игровой практики, в содержательном плане мы использовали вузовский курс «Литература». Предметное содержание курса составляют теория и история всемирной и отечественной литературы.

Модель, как известно, представляет собой либо видимую исследователем мысленно, либо реализованную структуру, которая способна заменить объект исследования, отображая его или воспроизводя условно. Важно, что изучение модели даёт новую информацию о самом объекте. В основе моделирования, в частности, педагогического моделирования именно как систе-

мы, исследование которой служит средством для понимания другой системы, лежит не тождество, а явное соответствие между исследуемым объектом, т. е. оригиналом, и его моделью. В.В. Краевский писал: «В педагогике моделирование приобретает особое значение в связи с задачей повышения теоретического уровня науки, поскольку оно неразрывно связано с абстрагированием и идеализацией, посредством которого происходит выделение моделируемых объектов, отображаемых в модели»<sup>7</sup>.

Как своеобразный аналог реального объекта, модель может воспроизводить наиболее существенные характеристики личности и развития её профессиональных качеств. Поскольку приведённая модель представляет собой модель развития профессионально значимых качеств специалиста в интеллектуальной игре, она является, по сути, моделью деятельности, хотя в ней заложены и актуальные, и перспективные качества, и свойства. Наша модель представляет описание существенных характеристик личности: базовые основания профессионально значимых качеств (профессиональное сознание и самосознание, профессионально-ценностные ориентации, профессионально обусловленные качества); готовность к профессиональной деятельности (нравственно-психологическая, содержательно-информативная, операционально-деятельностная); готовность к развитию и саморазвитию (самопо-

<sup>5</sup> Лернер И.Я. Дидактическая система методов обучения. М.: Знание, 1976.

<sup>6</sup> Монозон Э.И. Проблемы теории и методики коммунистического воспитания школьников. М.: Педагогика, 1978.

<sup>7</sup> Краевский В.В. Методология педагогического исследования. Самара, 1994. С. 94.

знание, самопроектирование) — развиваемых посредством интеллектуальной игры по учебным дисциплинам гуманитарного направления (курс «Литература»).

Однако деятельность специалиста гуманитарной сферы многофункциональна, имеет множество граней, поэтому вполне оправдано наличие некоторого количества вариантов подобных моделей. Пока нет единого представления обо всём комплексе профессионально значимых качеств личности подобного специалиста и единого мнения об использовании в образовательной практике интеллектуальной игры как средства их развития, модель базируется на следующих педагогических и методологических позициях:

- моделирование развития профессионально значимых качеств специалиста следует рассматривать с учётом взаимосвязи личности и будущей деятельности: профессиональная деятельность не может осуществляться без развития необходимых качеств, именно в деятельности они оцениваются, адаптируются, развиваются;

- модель развития призвана выступать ориентиром для решения вопросов повышения эффективности профессиональной подготовки, в данном случае — для эффективности проведения интеллектуальной игры как средства развития профессионально значимых качеств личности будущего специалиста;

- подобная обобщённая модель отражает только основные компоненты развития, выступая в качестве ориентира исследования динамики данного процесса на разных стадиях;

- данная модель даёт возможность разработки самой профессионально-образовательной программы комплекса развивающих интеллектуальных игр;

- предположительно, эта модель позволяет педагогически управлять непосредственно процессом развития профессионально значимых качеств.

Кроме того, проектируя модель развития профессионально значимых качеств личности будущего специалиста в гуманитарной области, необходимо выделить следующие концептуальные основы:

- личность специалиста есть субъект профессиональной деятельности в конкретных социокультурных условиях;

- личность специалиста — личность профессионала, действующего в системе «человек-человек»;

- личность специалиста есть нечто цельное, но не замкнутое, единство природного и результатов профессионализации, социализации и персонификации, единство социального, нравственного, интеллектуального, психологического, общекультурного, профессионального (как идеал);

- личность специалиста формируется, развивается, самореализуется, самосовершенствуется в профессиональной деятельности, изменяя себя и деятельность;

- интеллектуальная игра как активная форма развития профессионально значимых качеств личности будущего специалиста позволяет практически решить задачи этого развития при правильно организованном педагогическом процессе её использования в образовательной практике.

**Структурная модель развития профессионально значимых качеств личности будущего работника гуманитарной сферы в процессе использования интеллектуальных игр в образовательной практике**

В организационно-методическом плане, исходя из научного анализа теоретических основ педагогического моделирования и проектирования, первоочередным для педагога является целеполагание игровой пе-

дагогической деятельности. Эта задача реализуется в отборе таких целей проведения интеллектуальных игр, которые отражали бы социально значимые требования к функционалу деятельности специалиста гуманитарного профиля в обществе, профессионально значимые задачи специальной подготовки в вузе и имели бы непосредственный выход на основные компоненты содержания образования в условиях освоения обучающимися учебной дисциплины.

**Синхронизации целей, задач и сферы применения интеллектуальной игры**

Целевые ориентации игры	Задачи игры	Сфера применения		
		Учебная	Исследовательская	Оперативно-практическая
Дидактические	расширение кругозора, познавательная деятельность, формирование профессионально значимых умений и навыков	<b>В учебной программе для обучения и повышения квалификации</b>	<b>Моделирование будущей профессиональной деятельности с целью изучения принятия решений, оценки эффективности</b>	<b>Анализ элементов конкретных систем для разработки различных элементов системы образования</b>
Воспитывающие	волю, самостоятельность, нравственные, эстетические позиции, воспитание сотрудничества, коллективизма, коммуникабельности			
Развивающие	внимание, память, речь, мышление, умения сравнивать, сопоставлять; воображение, фантазию, творческие способности, эмпатию, мотивацию учебной деятельности			
Социализирующие	приобщение к нормам и ценностям общества; адаптация к условиям среды; стрессовый контроль, саморегуляция; обучение общению, психотерапия.			

Вместе с тем в социально-педагогическом аспекте формирование профессионально значимых качеств специалиста происходит при учёте педагогом актуальных целей жизнедеятельности молодых людей, их профессиональных интересов и социальных устремлений, духовных потребностей и ценностных приоритетов в плане интеллектуального саморазвития личности в период обучения. Социально-педагогическим средством при этом становится диагностирование студентов по заранее установленным критериям и социально-психологическим показателям проявления профессионально значимых качеств для выявления их исходного уровня. Это и выступает базой для постановки целей и задач интеллектуального развития личности в процессе использования интеллектуальной игры в соответствии с индивидуально-значимыми для будущих специалистов потребностями, интересами, целями самоопределения личности в условиях профессионального обучения и межличностного общения в учебном коллективе.

Поскольку ведущим фактором целостного формирования профессионально значимых качеств личности при получении образования является развитие интеллектуального самосознания личности, это и направляет активность её духовной творческой работы по самопреобразованию и формирует активно-субъектную позицию обучающихся в отношении их социального, профессионального, духовного, интеллектуального роста в процессе общего развития профессио-

нально значимых качеств личности специалиста<sup>8</sup>. В этом плане может послужить примером мыслительная деятельность студентов во время поиска ответа на следующий вопрос интеллектуальной игры, заданный при изучении зарубежной литературы XIX века на занятии по курсу «Литература»:

*Один из героев романа Гюго «Отверженные», добрейший епископ Мириэль все свои деньги раздавал бедным. Однажды он прибыл в небольшой городок на осле. Мэр города и горожане наблюдали его въезд с негодованием и насмешкой. «Мне понятно ваше негодование. Вы находите, что со стороны такого скромного священника... Это слишком большая дерзость. Уверяю вас, я приехал так по необходимости, а вовсе не из тщеславия».*

Попытайтесь объяснить, как же сумел епископ пристыдить горожан?

После поиска ответов на этот вопрос одна из групп-команд, перебрала все возможные версии, останавливается на той, которая и оказалась правильной. Итак, ответ:

*Иисус Христос тоже ездил на осле!*

Как видим, вопрос потребовал вспомнить текст Библии, подключить память, сообразительность, но, и это важно, сам ответ заставляет обучающихся задуматься о скромности, о моральных качествах как героя Гюго, так и самого Христа. Средствами интеллектуальной игры мы подспудно решаем нравственно-воспитательные задачи по развитию таких важных качеств будущего специалиста, как скромность, умение сострадать людям.

<sup>8</sup> Позизейко Г. В. Становление мировоззренческой культуры личности в условиях профессионального образования в вузе: Дисс. ... канд. пед. наук. Орёл, 2002.

В организационно-педагогическом плане, в процессе использования в педагогической практике интеллектуальной игры, проектирование модели развития профессионально значимых качеств личности обучаемых как идеала развивающего обучения планировалось нами как предмет самостоятельной и субъективно значимой для обучающихся игровой деятельности, в которой они могут выступить как соавторы и инициаторы персонального интеллектуального саморазвития. Только тогда содержание вузовской учебно-профессиональной деятельности можно рассматривать в качестве ориентировочной основы для организации и самоорганизации путей развития профессионально значимых качеств, реализующихся в самостоятельной работе студентов.

Одновременно с этим в психолого-педагогическом плане проектируемая познавательная-ценностная деятельность обучающихся не только нацеливалась на «выращивание» (В.Я. Ляудис) индивидуальной активности и субъектной роли студентов в отношении личностного саморазвития, но и призвана была создавать интеллектуально ценностную образовательную среду, другими словами — педагогические условия целостной поддержки профессионально значимого становления личности в период обучения<sup>9</sup>.

Вслед за В.Д. Симоненко социально-педагогическое проектирование модели развития профессионально значимых качеств личности буду-

щего специалиста (с использованием интеллектуальной игры) можно определить как интегративный вид деятельности, заключающейся в проведении подготовительных исследовательских операций с целью перевода теоретических положений гипотезы исследования в практическое русло их дальнейшей апробации и проверки; отсюда в проектировании намечаются определённые этапы-компоненты: целевой, содержательный, процессуальный и контрольно-итоговый<sup>10</sup>.

Рассмотрим конкретное содержание названных этапов моделирования в системе гуманитарного обучения с использованием интеллектуальной игры.

Целевой этап заключается в конкретизации и структурировании целей и задач развития профессионально значимых качеств будущего специалиста в условиях игровой деятельности студентов, обучающихся по специальности «Социально-культурная деятельность» в вузе культуры и искусств при изучении курса «Литература». Очевидно, что указанные цели будут образовывать своеобразную иерархическую структуру из соподчинённых и взаимообусловленных направлений развития профессионально значимых качеств личности. Исходя из определённых прежде критериев, в виде основной, генеральной цели развития профессионально значимых качеств в интеллектуальной игре при изучении курса «Литература», как и других общепрофессиональных дисциплин гуманитарного направле-

<sup>9</sup> Ляудис В.Я. Психологические предпосылки проектирования моделей инновационного обучения в школе // Инновационное обучение: стратегия и практика / Под ред. В.Я. Ляудис. М., 1994. С. 13–32.

<sup>10</sup> Симоненко В.Д. Технологическая культура и образование (культурно-технологическая концепция развития общества и образования). Брянск.: Изд-во БГПУ, 2001.

ния, определяется подготовка сознательного, обладающего интеллектуальной, моральной и волевой зрелостью, социально и профессионально компетентного специалиста, ответственного и активного субъекта деятельности. Таким образом, определена цель формирования единства интеллектуально-когнитивного, духовно-ценностного, нравственно-осмысленного, культурно-преемственного содержания основных профессионально значимых качеств и адекватных им форм персонального поведения в условиях социально направленной, профессионально активной деятельности в гуманитарной, культурной сфере общества и в процессе нравственной, духовно и интеллектуально наполненной индивидуальной жизнедеятельности.

Педагогическая цель развития профессионально значимых качеств личности, достигаемая в процессе использования в педагогической практике интеллектуальной игры, обладает социально-психологической природой, поскольку направлена на динамику и явственное приращение и в эмоционально-ценностном, и в мотивационно-смысловом, и в волевом, и в поведенческом, и, естественно, в когнитивном и интеллектуальном компонентах в общем процессе становления будущих специалистов. Однако судить о полном достижении поставленной цели как результате интеллектуально развивающего обучения можно лишь по внешним образцам социально направленного поведения и творчески активной познавательно-ценностной деятельности обучающихся. В связи с этим возникает необходимость определить, во-первых, педагогические задачи осво-

ения учебной дисциплины в контексте достижения цели формирования и развития профессионально значимых качеств личности и, во-вторых, идентифицировать результаты этого освоения, описав внешние признаки того, что студенты должны знать и уметь.

В итоге цель становится диагностически проверяемой, а сама процедура диагностики и самодиагностики, оценки и самооценки результатов гуманитарного обучения с использованием интеллектуальной игры выполняет роль обратной связи при реализации задач интеллектуального развития и служит методическим средством его педагогического корректирования.

Исходя из этого, модель развития и цель формирования профессионально значимых качеств в процессе изучения будущими специалистами курса литературы с использованием интеллектуальных игровых заданий конкретизировалась посредством постановки следующих задач:

- интеллектуальное усвоение поликультурных знаний, научно и системно осознанных, ценностно-осмысленных с социальных и индивидуально значимых позиций будущего специалиста-профессионала;
- формирование личного интеллектуального и эмоционально-ценностного переживания, позитивного и заинтересованного отношения;
- формирование общекультурной направленности личной позиции. Это выявляется по ценностным убеждениям и взглядам, по персональной ориентации на лучшие традиции и идеалы, по нравственным нормам и принципам личного поведения;
- формирование умений саморегуляции и самоорганизации учеб-

но-профессиональной деятельности. Это осуществляется на основе позитивного самовосприятия и адекватной самооценки своих способностей к профессиональной деятельности в гуманитарной сфере, видения перспектив для реализации индивидуальных интеллектуальных возможностей личности, творческого проектирования своей деятельности;

- развитие способности к самостоятельному применению знаний, убеждений и принципов деятельности, профессиональных умений и навыков.

Можно предположить, что постановка и отработка этих задач поможет студентам перейти в новое состояние, актуальное с точки зрения развития профессионально значимых качеств, если педагог проектирует интеллектуально развивающий инвариант познавательной игровой деятельности при освоении содержания учебной дисциплины. Это — содержательный этап в целевом педагогическом проектировании модели развития профессионально значимых качеств будущего специалиста, развиваемых интеллектуальной игрой.

Этот инвариант включает конкретные направления деятельности педагога и студентов как творчески взаимосвязанных, лично заинтересованных и активных субъектов учебного процесса, направленного на развитие профессионально значимых качеств. Педагог структурирует и конкретизирует содержание гуманитарной дисциплины, использование её материала для конкретного наполнения интеллектуальной игры, далее — отбирает соответствующие дидактические средства и вид игры, помогающей освоить содержание научной

дисциплины в общем составе образовательных технологий, форм и методов обучения, способов диагностики и контроля, специально применяемых для достижения развивающих целей и задач качественной подготовки специалистов.

Кроме того, реализация принципов научности и генерализации знаний в освоении познавательной ценностной информации по предмету образует основу для формирования гибкого, системного, диалектического мышления, а осуществление межпредметных связей или интегрирования учебных курсов в интеллектуальных играх, практическая нацеленность учебного материала формируют социальную и профессиональную направленность личности будущего специалиста и его целостное и позитивное мировосприятие. В качестве иллюстрации можно привести вопрос, потребовавший от учащихся не только проявления когнитивных свойств, но и умения мысленно интегрировать всё известное им по русской литературе, современному русскому языку, иностранным языкам:

*Переводы на этот язык, например, прозы Тургенева или Льва Толстого вы наверняка видели. Однако сделать поэтический перевод на этот язык произведений, например, Лермонтова, Баратынского, Есенина или Гастернака — весьма непростая задача. Хотя и находились люди, делавшие подобные попытки, правда, практически всегда ограничивавшиеся подстрочниками. Назовите этот язык.*

*Ответ: французский язык (у Толстого и Тургенева в произведениях много строк на этом языке).*

Комментарий: играющие довольно быстро находят ответ на этот

вопрос — повестям И. Тургенева и романам Л. Толстого уделяется значительное место в курсе «Литература». Остаётся в памяти и благодарное отношение к родному языку: желание его знать (как и иностранные языки), уметь говорить и точно выражать свои мысли — свойства, может быть, и не самые важные, но необходимые специалисту в гуманитарной области, например, в социальной, культурно-досуговой, педагогической деятельности.

Нацеленность учащихся на выработку самостоятельных позиций интеллектуальной познавательной деятельности в процессе игры образует индивидуальный план развития личности, направленный как на ближнюю, так и на дальнюю жизненную перспективу. И это, в свою очередь, выступает в качестве ориентировочной основы действий будущих специалистов в плане самоактуализации личности и формирования профессионально значимых качеств при получении высшего гуманитарного образования.

Таким образом, педагогическая цель моделирования интеллектуального развития будущего специалиста и цель самих учащихся в личностно, профессионально и социально ориентированном усвоении ими учебной дисциплины с использованием интеллектуальной игры соотносятся в качественно-количественных параметрах развития личности в обучении. В связи с этим базовое содержание гуманитарного курса структурируется в зависимости от целей и задач социальной и профессиональной самоидентификации обучающихся и от целей и задач их персонального интеллектуального самоутверждения. Соответ-

ственно целям, критериям и социально-психологическим показателям развития, становления и формирования профессионально значимых качеств личности экспериментальная педагогическая практика позволила определить модель соотношения ведущих параметров интеллектуального развития личности и качества освоения студентами I, II курсов общепрофессиональной гуманитарной дисциплины «Литература». Как видно из таблицы, показатели овладения гуманитарными дисциплинами в процессе интеллектуальной развивающей игровой практики выявляют прежде всего индивидуально-творческий уровень личности по показателям формирования у неё качественных новообразований, среди которых — эмоционально-ценностное отношение к литературе, заинтересованное, смысловое отношение к учебной и будущей профессиональной деятельности, адекватная самооценка своих возможностей, способностей, познавательная и социально направленная активность в их реализации, потребность и заинтересованность в собственном профессиональном самообразовании и культурном самосовершенствовании на базе освоения ценностей мировой литературы.

Содержание процессуального этапа педагогического моделирования представляет собой разработку комплекса методов проведения и использования игр, проектируемых с учётом условий организации учебной, внеучебной и самостоятельной деятельности студентов по освоению курса литературы. Контрольно-оценочный этап педагогического моделирования предполагает диагностический контроль качественных

изменений структуры профессионально значимых качеств, педагогическую оценку полученных результатов обучения с использованием интеллектуальной игры и эффективности самой организации игровой дея-

тельности. Одновременно с этим предполагается самоконтроль и самооценка формирующихся новых личностных и профессиональных качеств, интеллектуальных новообразований.

<b>Критерии</b>	<b>Параметры формирования профессионально значимых качеств в процессе интеллектуальной игры</b>	<b>Показатели освоения содержания учебного предмета с использованием интеллектуальной игры</b>
Когнитивный	Гибкое, творческое понимание и осознание	Знание основных этапов развития литературы; владение теорией литературы, терминологией, понятийным аппаратом; понимание социального значения изучаемых произведений; владение навыками комплексного анализа изучаемых произведений
Мотивационно-смысловой	Целостное, системное, позитивное восприятие	Способность целостного видения литературы в системе духовной культуры общества; интерес к актуальным проблемам изучения литературы и применения полученных знаний в современных условиях
Эмоционально-ценностный	Социально направленное отношение к профессиональной деятельности	Ориентация на лучшие традиции и идеалы мировой литературы и искусства; социально-осмысленные и творческие мотивы освоения курса; убежденность в общественном значении деятельности специалиста социокультурной сферы; эмоциональная удовлетворенность процессом изучения литературы.
Саморегуляционный	Волевое, адекватное, позитивное самоотношение	Личная направленность на профессиональное и интеллектуальное саморазвитие на основе полученных знаний; адекватная самооценка и требовательное самоотношение; способность к самоорганизации и саморегуляции познавательной деятельности по освоению курса литературы
Продуктивно-деятельностный	Гибкое, творческое, ответственное отношение к избранной профессии	Способность к оценке и качественной дифференциации произведений литературы; способность к творческому применению в своей деятельности, концертной, просветительской работе лучших традиций литературы; личностное, ответственное отношение и практические умения в сохранении лучших культурных и духовных традиций и интеллектуального потенциала

**Соотношение ведущих параметров развития профессионально значимых качеств личности и освоения литературы в процессе интеллектуальной игры**

На основе адекватного контроля со стороны педагога и самоконтроля осуществляется педагогическая коррекция и самокоррекция будущими специалистами зафиксированного на данном этапе уровня развития профессионально значимых качеств, изменившегося благодаря участию в интеллектуальной игре. При этом следует учитывать интеллектуальные, коммуникативные, творческие способности обучающихся и задачи достижения единства сознания, самосознания и социально осмысленного поведения в процессе обучения.

Таким образом, в итоге системно-целостного проектирования разработана теоретически и практически обоснована социально-педагогическая модель развития профессионально значимых качеств личности студента при изучении в вузе курса литературы с применением интеллектуальной игры, представляющей собой полную синхронизацию целей, задач, направлений, методов, условий, создание педагогически развивающей среды, диагностики и структурирования в едином комплексе-модели, разработанной нами на основе экспериментально-исследовательской работы с группами студентов заочной формы обучения по специальности «Социально-культурная деятельность» (I–III курсы, 37 человек). На основании научного анализа предполагаем, что процесс развития профессионально значимых качеств студентов происходит эффективнее при мо-

делировании самого процесса развития с применением интеллектуальных игр.

Уровень становления профессионально значимых качеств является не только оценочной характеристикой, но и выявлением творческого отношения к своей профессии. Определяющим компонентом развития личности, наряду с ценностными ориентациями, профессиональным сознанием и самосознанием, социальной активностью, выступает и такая её базовая характеристика, как готовность к профессиональной деятельности, о перспективах развития которой, в свою очередь, даёт понятие общее моделирование развития профессионально значимых качеств личности.

**Социально-педагогическая модель развития профессионально значимых качеств в условиях изучения курса литературы с применением интеллектуальной игры**

Использовать эту модель как развивающуюся динамичную структуру можно при осуществлении следующих задач развития профессионально значимых качеств, решение которых во многом определяется интеллектуальной игрой:

- формирование мотивационных основ познавательной деятельности на всех этапах педагогического процесса;
- развитие самостоятельности в приобретении профессиональных и прикладных знаний, необходимых для профессиональной деятельности;
- понимание, осмысление и обобщение получаемой информации, поиск дополнительной информации по предмету;

- развитие креативности, деловых качеств (реакция, гибкость мышления, оригинальность, чёткость, концентрированность, чувствительность, целеустремлённость, стрессоустойчивость и т.д.);

- формирование рефлексивных умений, направленных на анализ своих действий и состояний;

- формирование умений видеть перспективы, влиять на социальные процессы, своевременно решая возникающие вопросы и задачи;

- ознакомление со специальной литературой и исследованиями; использование приобретённых знаний для прогнозирования, проектирования и применения в различных условиях и на различных уровнях.

Таким образом, использование интеллектуальной игры позволило выделить психологические характеристики будущего работника гуманитарной сферы, его психоаналитические и психолого-педагогические качества:

- интеллектуальные (профессиональная компетентность, эрудиция, пластичность, аналитичность, гибкость, сообразительность, рассу-

дительность, критичность ума, хорошая обучаемость);

- моральные (гуманность, гражданственность, доброжелательность, тактичность, терпимость, принципиальность, уважение к людям, честность, находчивость, оптимистичность);

- коммуникативные (общительность, адаптивность, контактность, эмпатийность, умение слушать, умение убеждать, чувство юмора);

- волевые (стрессоустойчивость, настойчивость, выдержка, решительность, организованность, уравновешенность, смелость, требовательность, дисциплинированность);

- организаторские (активность, инициативность, ответственность, уверенность в себе, целеустремлённость, объективность, работоспособность, самостоятельность, предприимчивость).

Выделенные группы качеств достаточно ярко характеризуются представленной моделью развития в процессе применения в образовательной практике интеллектуальной игры, уточняя не только актуальные, но и перспективные качества и свойства личности.