

Научная статья
УДК 37.03+378:379.8
<https://doi.org/10.24158/spp.2021.5.24>

Интеллектуальная игра как фактор формирования гармонично развитой личности студента вуза: на примере чемпионатов по «Что? Где? Когда?»

Леонид Владимирович Блонский

Российского университета транспорта (МИИТ), Москва, Россия, leonidas78@inbox.ru,
<https://orcid.org/0000-0003-1683-2728>

Аннотация. В статье предпринята попытка проанализировать влияние интеллектуальных игр, проводимых в вузе, на формирование гармонично развитой личности студента. Автор статьи в течение трех лет организовывал и проводил ежегодный чемпионат Российской открытой академии транспорта Российского университета транспорта (РОАТ РУТ) по интеллектуальной игре «Что? Где? Когда?». После проведения каждого чемпионата им проводился опрос, позволяющий определить, насколько участие в турнире позволяет студентам усовершенствовать или развить полезные качества личности. В процессе исследования автор приходит к выводу о том, что участие в интеллектуальных турнирах способствует формированию таких качеств личности студента, как умение ставить цель и достигать ее в условиях лимита времени, работать в команде, ответственность, креативное мышление. Опыт проведения чемпионатов по «Что? Где? Когда?» в РОАТ РУТ и данные проведенного исследования позволяют сделать вывод об уникальном интеллектуальном ресурсе, который можно использовать в процессе формирования гармонично развитой личности студента технического вуза.

Ключевые слова: интеллектуальная игра, «Что? Где? Когда?», вуз, Российская открытая академия транспорта, Российский университет транспорта, личность, студент

Для цитирования: Блонский Л.В. Интеллектуальная игра как фактор формирования гармонично развитой личности студента вуза: на примере чемпионатов по «Что? Где? Когда?» // Общество: социология, психология, педагогика. 2021. № 5. С. 141–144. <https://doi.org/10.24158/spp.2021.5.24>

Original article

The intellectual game as a factor in the formation of a harmoniously developed personality of a university student: the case of the Championships on “What? Where? When?”

Leonid V. Blonsky

Russian University of Transport, Moscow, Russia, leonidas78@inbox.ru,
<https://orcid.org/0000-0003-1683-2728>

Abstract. The study attempts to analyze the influence of intellectual games held at the university on the formation of a harmoniously developed student's personality. The author for three years organized and held the annual championships on the intellectual game “What? Where? When?” at the Russian Open Academy of Transport (the Russian University of Transport). After each championship, a survey was conducted to determine how much participation in the tournament allows students to improve or develop useful personality traits. In the course of the research, the author comes to the conclusion that participation in intellectual tournaments contributes to the formation of the student's personality qualities, such as the ability to set a goal and achieve it in a time-limited environment, to work in a team, responsibility, creative thinking. The experience of holding the championships on «What? Where? When» at the Russian Open Academy of Transport and the data of the conducted research allow us to draw a conclusion about a unique intellectual resource that can be used in the process of forming a harmoniously developed personality of a technical university student.

Keywords: intellectual game, “What? Where? When?”, university, Russian Open Academy of Transport, Russian University of Transport, personality, student

For citation: Blonsky L.V. The intellectual game as a factor in the formation of a harmoniously developed personality of a university student: the case of the Championships on “What? Where? When?” // Society: Sociology, Psychology, Pedagogics. 2021. No. 5. P. 141–144. (In Russ.). <https://doi.org/10.24158/spp.2021.5.24>

Российскому обществу в современных условиях необходимо значительное количество деятельных и креативных личностей, способных нестандартно мыслить, принимающих правильные решения и стремительно реагирующих на вызовы быстро меняющейся социальной системы. Как правило, в процессе решения такой стратегической задачи возникает необходимость в условиях сложившейся системы российского образования не только выработать у будущего специалиста соответствующие навыки и умения, но и научить его эффективно пользоваться ими в рамках

получаемой специальности. Такую задачу можно выполнить, последовательно применяя активные, игровые методы, которые позволяют формировать неповторимую творческую атмосферу в поле педагогического контакта преподавателя и студента, создавая при этом необходимые условия для постоянного развития гармоничной личности.

Любой вуз ориентирует студента на получение специальности, предоставляя возможность подготовиться и адаптироваться к будущей профессиональной деятельности. Тем не менее, в силу определенной ограниченности образовательных стандартов и относительно небольших возможностей проявления индивидуальности обучающихся, высшее учебное заведение не дает каждому студенту возможности для полного развития его богатого внутреннего мира. Именно поэтому данная функция в значительной мере должна реализовываться в досуговой сфере, при этом вуз поможет всестороннему развитию личности студента и его самореализации, если займется правильной организацией досуга. Важно отметить, что одной из наиболее важных и популярных форм досуга в студенческой среде является игра.

Согласно психологической концепции, представленной в работах А.Н. Леонтьева и Д.Б. Эльконина, игра определяется как деятельность, мотив и предмет которой лежат в самом процессе ее осуществления [1]. По мнению современных исследователей П.К. Дуркина, М.П. Лебедевой, «игра – это универсальная форма деятельности, внутри которой происходят основные прогрессивные изменения. Как особый вид социальной деятельности, «форма деятельности в условных единицах» игра направлена на воссоздание и усвоение общественного опыта, формирует индивидуальное сознание человека» [2].

Известный американский педагог и психолог Дж. Брунер на основании проведенных им опытов доказал значительное влияние игры на интеллектуальное развитие, в частности он подтвердил, что в процессе игры возникают такие комбинации материала и такая ориентация в его свойствах, которые приводят к последующему использованию этого материала в качестве орудий при решении задач [3]. Французский ученый Л. Де Бройль подчеркивал, что любая игра, даже самая простая, в проблемах, которые она ставит, имеет общие элементы с деятельностью ученого в процессе его исследования. Единство игры и научного творчества состоит в наличии свободы воображения [4]. Согласно отечественному исследователю А.В. Запорожцу, игра вооружает человека способами активного воссоздания, моделирования с помощью внешних предметных действий таких содержаний деятельности, которые при других условиях были недостижимы [5]. Значительная часть современных психологов и педагогов утверждают, что игры дают человеку возможность экспериментировать с самыми разными жизненными обстоятельствами, позволяя испытывать при этом свои умения и способности и развивая чувство овладения различными предметами в ситуациях общения с другими людьми [6].

Любая игра отличается значительной степенью напряженности и большой ответственностью для ее участников, значительным интересом и в результате значительной степенью эмоционального переживания игроками происходящих в ней событий [7]. Фундаментальное погружение в игровые перипетии позволяет игрокам эффективнее отработать и отрефлексировать новые навыки и знания, именно поэтому во многих российских вузах активно используются игровые методы обучения.

Значительными возможностями, позволяющими сформировать гармонично развитую личность, обладает интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?», которая предполагает использование логики, быстрой реакции, эрудиции, креативного мышления. Интеллектуальную игру можно, по мнению Б.Р. Манделя, определить как «индивидуальное или (чаще) коллективное выполнение заданий, требующих применения продуктивного мышления для познания предметной и социальной действительности в условиях ограниченного времени и соревнования» [8].

В Российской открытой академии транспорта Российского университета транспорта (РОАТ РУТ) доцентом кафедры «Философия, социология и история» Л.В. Блонским начиная с 2019 г. проводятся ежегодные чемпионаты вуза по интеллектуальной игре «Что? Где? Когда?». В процессе турнира команды должны ответить на 25 вопросов, объединенных одной темой (в 2019 и 2020 гг. турниры были посвящены Великой Отечественной войне, в 2021 г. – 60-летию первого полета человека в космос). В соревновании применяется командный принцип. Каждая команда состоит из 6 человек, и в ней присутствует капитан. В случае верного ответа команде-участнице начисляется 1 очко. Победительницей турнира объявляется команда, набравшая наибольшее количество очков. Максимальное количество очков, которое может заработать команда-участница после завершения турнира, – 25.

Варианты ответов должны быть записаны на бланках с соответствующей нумерацией. Бланки передаются капитанам команд-участниц перед началом турнира. Всего капитану команды будет выдано 25 бланков. На обсуждение каждого вопроса команде предоставляется ми-

нута. За соблюдением правил проведения чемпионата следит бригада секундантов из числа студентов РОАТ РУТ. По истечении минуты обсуждения секунданты собирают бланки с вариантами ответов на вопрос тура и передают их членам жюри, в состав которого входят представители администрации и преподаватели вуза.

Уникальной особенностью чемпионата по игре «Что? Где? Когда?» является использование вопросов, которые предполагают наличие у участников не только широкой эрудиции, но и быстроты реакции, логики и сообразительности. Очень важно для игроков умение взаимодействовать с командой. На капитана команды возлагается миссия неформального лидера коллектива, который должен в кратчайший период (меньше чем за минуту) собраться и в стрессовой ситуации выбрать из услышанных от игроков своей команды вариантов правильный, с его точки зрения, ответ.

Игровой контент к чемпионату РОАТ РУТ по «Что? Где? Когда?» составлен таким образом, что в нем простые вопросы чередуются со сложными. Все вопросы разделены на пять разделов, которые позволяют охватить в процессе игры как можно большее количество сфер гуманитарной науки – от исторической до культурологической. При этом сами вопросы не выходят за пределы первоначально заявленной темы конкретного турнира.

В процессе проведения чемпионатов РОАТ РУТ по интеллектуальной игре «Что? Где? Когда?» нами проводился опрос с целью определения влияния проведенных чемпионатов на совершенствование различных навыков и качеств личности студента (развитие интеллекта, эрудиции, повышение уровня гуманитарных знаний, умение действовать в команде, принимать решение в стрессовой ситуации). Такие опросы были проведены после окончания чемпионатов в 2019, 2020 и 2021 гг., всего в них приняли участие 250 студентов. Полученные результаты представлены в таблице 1.

Таблица 1 – Результаты опроса участников чемпионатов РОАТ РУТ по интеллектуальной игре «Что? Где? Когда?»

Вопросы об изменении когнитивных и социальных качеств личности студента	Количество ответов, %		
	Да	Нет	Затрудняюсь ответить
Повлияло ли участие в чемпионате на развитие Вашего интеллекта?	68	7	25
Повлияло ли участие в чемпионате на развитие Вашей эрудиции?	74	4	22
Повысился ли уровень Ваших гуманитарных знаний в процессе подготовки и в период проведения игры?	82	2	16
Помогло ли Вам участие в чемпионате при формировании навыков взаимодействия в команде?	80	8	12
Помогло ли Вам участие в чемпионате при формировании навыков принятия решений в стрессовой ситуации?	65	15	20

Как видно из результатов опроса, большинство участников чемпионата по интеллектуальной игре «Что? Где? Когда?» отмечают улучшение полезных когнитивных и социальных качеств личности в процессе проведения турнира. Таким образом, участие в интеллектуальных соревнованиях способствует формированию полезных качеств личности студента: умения ставить цель и достигать ее в условиях лимита времени, работать в команде, лидерства, креативного мышления. Опыт проведения чемпионатов по «Что? Где? Когда?» в РОАТ РУТ и данные проведенного исследования позволяют сделать вывод об уникальном интеллектуальном ресурсе, который можно использовать в процессе формирования и развития гармонично развитой личности студента технического вуза.

Список источников:

1. Леонтьев А.Н. Избранные психологические произведения: в 2 т. Т. 1. М., 1983. 392 с. ; Эльконин Д.Б. Психология игры. М., 1999. 359 с.
2. Дуркин П.К., Лебедева М.П. Игры как средство обучения и воспитания студентов // Вестник Северного (Арктического) федерального университета. Серия: Гуманитарные и социальные науки. 2015. № 1. С. 134–143.
3. Bruner J., Tagiuri R. The Perception of People // Lindzey G. (ed.) Handbook of Social Psychology. Reading (Mass.), 1959. V. 2. P. 239.
4. Де Бройль Л. По тропам науки / пер. с фр. С.Ф. Шушурина. М., 1962. С. 289–295.
5. Запорожец А.В. Игра и развитие ребенка // Психология и педагогика игры дошкольника : материалы симпозиума / под ред. А.В. Запорожца, А.П. Усовой. М., 1966. С. 78–83.
6. Можяев Э.Л., Бикмухаметов Р.К. Игра в структуре человеческой деятельности // Теория и практика физической культуры. 2010. № 12. С. 83–88.
7. Андриенко О.А. О необходимости применения игровых технологий обучения // Балканское научное обозрение. 2019. Т. 3. № 2 (4). С. 5–8.
8. Мандель Б.Р. Интеллектуальные игры как средство развития профессионально значимых качеств будущего специалиста социально-культурной сферы : дис. ... канд. пед. наук. М., 2005. 330 с.

Информация об авторе

Л.В. Блонский – кандидат исторических наук, доцент кафедры философии, социологии и истории Российской открытой академии транспорта Российского университета транспорта (МИИТ), Москва, Россия.

Information about the author

L.V. Blonsky – PhD in History, Associate Professor, Philosophy, Sociology and History Department, Russian Open Academy of Transport, Russian University of Transport, Moscow, Russia.

Статья поступила в редакцию / The article was submitted 06.05.2021;
Одобрена после рецензирования / Approved after reviewing 17.05.2021;
Принята к публикации / Accepted for publication 27.05.2021.