

Учреждение образования
«Белорусский государственный педагогический университет
имени Максима Танка»

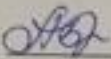
Факультет физического воспитания

Кафедра спортивно-педагогических дисциплин

(Регистр. № 4М33-02 2025)

СОГЛАСОВАНО

Заведующий кафедрой

 А.Р.Борисевич

23 апреля 2025 г.

СОГЛАСОВАНО

Декан факультета

 К.Ю.Романов

30 апреля 2025 г.

ИНТЕРАКТИВНЫЙ ЭЛЕКТРОННЫЙ
УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКИЙ КОМПЛЕКС
«ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ ИГРЫ»

по учебной дисциплине по выбору студента для специальности:

1-88 01 02 Оздоровительная и адаптивная физическая культура
(по направлениям),

направление специальности: 1-88 01 02-01 Оздоровительная и адаптивная
физическая культура (оздоровительная)

по учебной дисциплине для специальности:

1-03 02 01 Физическая культура. Специализация: 1-03 02 01 03

Физкультурно-оздоровительная и туристско-рекреационная деятельность

Составители:

А.Р.Борисевич, заведующий кафедрой спортивно-педагогических дисциплин,
кандидат педагогических наук, доцент;

О.В.Вертейко, заместитель декана по учебной работе факультета физического
воспитания;

В.К. Мухлядо, доцент кафедры спортивно-педагогических дисциплин, доцент;

К.В.Касьяник старший преподаватель кафедры спортивно-педагогических
дисциплин;

П.В.Медведев, старший преподаватель кафедры спортивно-педагогических
дисциплин.

Рассмотрен и утвержден на заседании Совета БГПУ «29» мая 2025 г., протокол № 9

Учреждение образования
«Белорусский государственный педагогический университет
имени Максима Танка»

Факультет физического воспитания

Кафедра спортивно-педагогических дисциплин

(Регистр. № _____)

СОГЛАСОВАНО

Заведующий кафедрой

_____ А.Р.Борисевич

23 апреля 2025 г.

СОГЛАСОВАНО

Декан факультета

_____ К.Ю.Романов

30 апреля 2025 г.

**ИНТЕРАКТИВНЫЙ ЭЛЕКТРОННЫЙ
УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКИЙ КОМПЛЕКС
«ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ ИГРЫ»**

по учебной дисциплине по выбору студента для специальности:

1-88 01 02 Оздоровительная и адаптивная физическая культура

(по направлениям),

направление специальности: 1-88 01 02-01 Оздоровительная и адаптивная физическая культура (оздоровительная)

по учебной дисциплине для специальности:

1-03 02 01 Физическая культура. Специализация: 1-03 02 01 03

Физкультурно-оздоровительная и туристско-рекреационная деятельность

Составители:

А.Р.Борисевич, заведующий кафедрой спортивно-педагогических дисциплин, кандидат педагогических наук, доцент;

О.В.Вертейко, заместитель декана по учебной работе факультета физического воспитания;

В.К. Мухлядо, доцент кафедры спортивно-педагогических дисциплин, доцент;

К.В.Касьяник старший преподаватель кафедры спортивно-педагогических дисциплин;

П.В.Медведев, старший преподаватель кафедры спортивно-педагогических дисциплин.

Рассмотрен и утвержден на заседании Совета БГПУ «29» мая 2025 г., протокол № 9

Оглавление

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА	5
1.1 ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ИНТЕРАКТИВНОГО ЭЛЕКТРОННОГО УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОГО КОМПЛЕКСА	5
1.2 ДИДАКТИЧЕСКИЕ ЕДИНИЦЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ (выписка из образовательного стандарта).....	9
2. ТЕОРЕТИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ	12
2.1 СТРУКТУРА И КРАТКОЕ ЛЕКЦИОННЫХ ЗАНЯТИЙ	12
Раздел 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ РАЗВИТИЯ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГР	12
Тема 1.1. История возникновения и современное состояние интеллектуальных игр.....	12
Тема 1.2. Командообразование как основа интеллектуальных игр.....	98
Тема 1.3. Интеллектуальные виды спорта как новое пространство	105
Раздел 2. МЕТОДИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ОРГАНИЗАЦИИ И ПРОВЕДЕНИЯ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГР	121
Тема 2.1. Организационно-педагогические условия успешной реализации интеллектуальных игр для детей и молодежи	121
Тема 2.2. Интеллектуальные игры: особенности организации, подготовки и проведения ...	134
Тема 2.3. Портфолио учителя физической культуры по интеллектуальным играм.....	145
3 ПРАКТИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ.....	155
3.1 СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРАКТИЧЕСКИХ И СЕМИНАРСКИХ ЗАНЯТИЙ	155
Тема 1.1. История возникновения и современное состояние интеллектуальных игр.....	155
Тема 1.2. Командообразование как основа интеллектуальных игр.....	156
Тема 1.3. Интеллектуальные виды спорта как новое образовательное пространство	157
Тема 2.1. Организационно-педагогические условия успешной реализации интеллектуальных игр	159
Тема 2.2. Интеллектуальные игры: особенности организации, подготовки и проведения ...	160
Тема 2.3. Портфолио учителя физической культуры по интеллектуальным играм.....	162
4 РАЗДЕЛ КОНТРОЛЯ ЗНАНИЙ	163
4.1 КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ И ТЕСТИРОВАНИЯ ЗНАНИЙ СТУДЕНТОВ	163
4.2.ЗАЧЕТНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ.....	164
4.3.ПРИМЕРНЫЙ ПЕРЕЧЕНЬ ВОПРОСОВ К ЗАЧЕТУ	165
4.4. Формы для управляемой самостоятельной работы студентов	167
Примерный перечень заданий и контрольных мероприятий управляемой самостоятельной работы студентов.....	167
5 ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ.....	170
5.1 УЧЕБНО-ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ	170
5.2.Информационно-методическое обеспечение дисциплины	172

5.2.1. Список основной и дополнительной рекомендуемой литературы.....	172
5.2.3. Методические рекомендации по организации и выполнению самостоятельной работы студента по учебной дисциплине.....	174
5.2.4. Методические рекомендации по организации и выполнению самостоятельной работы по учебной дисциплине по выбору студента.....	175
5.2.7. ПЕРЕЧЕНЬ ЭЛЕКТРОННЫХ ИНФОРМАЦИОННО-ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ РЕСУРСОВ	180
5.2.8. Инновационные технологии, используемые в процессе преподавания дисциплины ...	181
5.2.9. В помощь педагогу. Учебная программа факультативного занятия «Подготовка школьника – лидера и организатора детского, молодежного и общественного объединения»	182
5.2.10. Искусственный интеллект в образовании	182
5.2.10.2. Контроль обучающихся с использованием искусственного интеллекта.....	183
5.2.10.3. Самостоятельное обучение с использованием искусственного интеллекта.....	184
5.2.11. Преимущества ИИ в образовании	185
5.2.11.1. Экономия времени преподавателя	185
5.2.11.2. Доступ к знаниям	185
5.2.11.3. Автоматизация управления	186
5.2.11.4. Адаптивность	186
5.2.12. Недостатки использования искусственного интеллекта	186
5.2.12.1. Дефицит живого общения.....	187
5.2.12.2. Медленная наработка навыков.....	188
5.2.13. Научная статья «Искусственный интеллект и образование: проблемы, риски, перспективы».....	190
5.2.14. Как искусственный интеллект меняет сферу образования	192
5.3. Нормативно-правовое обеспечение воспитательной работы.....	193
5.3.1. Директива Президента Республики Беларусь от 09.04.2025 №12 "О реализации основ идеологии белорусского государства"	193
5.3.2. Стратегия развития государственной молодежной политики Республики Беларусь до 2030 года.....	194
5.3.3. Рекомендации по использованию Государственной символики в учреждениях образования	229
5.4. Матрица (примерная) тематического информационного часа «Молодежь – стратегический ресурс нации» как основа воспитания всесторонне и гармонично развитой личности	246

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

1.1 ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ИНТЕРАКТИВНОГО ЭЛЕКТРОННОГО УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОГО КОМПЛЕКСА

Интерактивный электронный учебно-методический комплекс по учебной дисциплине «Интеллектуальные игры» разработана для студентов, обучающихся по специальности: 1-03 02 01 Физическая культура. Специализация: 1-03 02 01 03 Физкультурно-оздоровительная и туристско-рекреационная деятельность,

и по учебной дисциплине по выбору студента для специальности: 1-88 01 02 Оздоровительная и адаптивная физическая культура (по направлениям), направление специальности: 1-88 01 02-01 Оздоровительная и адаптивная физическая культура (оздоровительная),

разработана в соответствии с образовательным стандартом Республики Беларусь высшего образования и учебными планами данных специальностей.

Данный ИЭУМК представляет сочетание компетентностного и деятельностного подходов в обучении с использованием современных инновационных педагогических технологий. Особое внимание уделяется формированию у студентов практических навыков и умений, отвечающих задачам профессиональной подготовки и дальнейшей педагогической деятельности, формирование ценностного отношения к интеллектуальной деятельности и развитию на этом основании профессионального потенциала будущего специалиста в области организации, разработки, подготовки и проведения интеллектуальных игр с разными категориями обучающихся.

Данным ЭУМК предусмотрено последовательное изучение содержания дисциплины по разделам, содержащим учебный материал в системе знаний в области интеллектуальной деятельности как на макроуровне (изучение научных представлений об изучаемых понятиях, применяемых в физкультурно-спортивной области), так и на микроуровне: изучение

системы приоритетов, ориентированных на научные знания, общую культуру личности; потребности в саморазвитии и самопознании на основе интеллектуальных игр; сущности интеллектуального тестирования и интеллектуального коэффициента; критериев успешности интеллектуальной деятельности; внутренней позиции на уровне понимания необходимости интеллектуальной деятельности.

Цель ИЭУМК и преподавания учебной дисциплины по выбору студента: формирование у студентов знаний, практических умений и навыков для эффективного применения средств интеллектуальной игры в системе формирования общей культуры личности будущего специалиста.

Задачи ИЭУМК и учебной дисциплины по выбору студента:

1. Формирование потребности в саморазвитии и самопознании на основе интеллектуальных игр;
2. Развитие познавательного интереса у студентов к интеллектуальным играм;
3. Формирование системы приоритетов, ориентированных на научные знания, общую культуру, творческое и логическое мышление;
4. Формирование культуры общения и поведения в группе;
5. Выработка навыков тимбилдинга и работы в коллективе.

Изучение учебной дисциплины «Интеллектуальные игры» должно обеспечить формирование у студентов специализированной компетенции.

Требования к компетенциям

Студент должен:

СК-16 Владеть техникой выполнения и методикой обучения видам интеллектуальных игр, современным видам фитнеса.

В результате изучения учебной дисциплины «Интеллектуальные игры» студент должен *знать*:

- генезис развития интеллектуальных игр;
- сущность, значение всех видов интеллектуальных игр: логических,

настольных, компьютерных игр;

- классификацию интеллектуальных игр;

- виды интеллектуальных игр: командные, массовые, индивидуальные;

- развитие творческого мышления, познавательного интереса, логики на основе интеллектуальных игр;

- систему приоритетов, ориентированных на научные знания, общую культуру личности;

- потребности в саморазвитии и самопознании на основе интеллектуальных игр;

- сущность интеллектуального тестирования и интеллектуального коэффициента;

- критерии успешности интеллектуальной деятельности.

- внутреннюю позицию на уровне понимания необходимости интеллектуальной деятельности.

- сущность и значение командообразования (тимбилдинга).

- понятие «интеллектуальные виды спорта», «интеллектуальный спорт», всемирные интеллектуальные игры;

- методические основы организации и проведения интеллектуальных игр.

В результате изучения учебной дисциплины «Интеллектуальные игры» студент должен **уметь**:

- применять идеи командных методов работы;

- формировать культуру общения и поведения в группе (команде, коллективе);

- применять принципы игры в команде;

- распределять ролевые нагрузки в команде;

- принимать учебную задачу / кейс-ситуацию;

- проявлять познавательную инициативу;

- формировать потребность в саморазвитии и самопознании;

- развивать познавательный интерес у обучающихся;
- планировать действия; осуществлять итоговый и пошаговый контроль;
- адекватно воспринимать оценку со стороны комиссии или жюри;
- вносить коррективы в действия на основе учета сделанных ошибок;
- самостоятельно находить варианты решения познавательной задачи.

В результате изучения учебной дисциплины «Интеллектуальные игры» студент **владеть:**

- навыками тимбилдинга и работы в коллективе;
- осуществлением поиска нужной информации для выполнения научного исследования с использованием учебной и дополнительной литературы в информационном пространстве;
- навыками выработки делового психологического климата в команде;
- навыками формирования культуры общения и поведения в коллективе;
- навыками поиска проблемы, постановки вопросов, планирования, высказывания суждений и выводов, аргументации и защиты своих идей, взглядов и т.п.;
- навыками работы в коллективе, толерантность, уважение к другому мнению.

Преподавание и успешное изучение учебной дисциплины по выбору студента «Интеллектуальные игры» осуществляется на базе приобретенных знаний и умений по разделам учебной дисциплины «Спортивные и подвижные игры и методика преподавания».

В педагогическом процессе используются лично и профессионально-ориентированные образовательные технологии обучения, обеспечивающие формирование компетенций, предъявляемых специалистом образовательными стандартами Республики Беларусь высшего образования.

Программой предусматривается использование технологий модульного обучения, организация коллективной мыследеятельности и самостоятельного научно-практического поиска, анализ конкретных ситуаций и решения проблемных задач.

Учебно-методический комплекс по дисциплине «Интеллектуальные игры» в своей структуре включает следующие разделы:

Пояснительная записка.

Теоретический раздел ИЭУМК «Интеллектуальные игры» содержит материалы для теоретического изучения раздела учебной дисциплины в объеме, установленном учебным планом по направлению специальности.

Практический раздел ИЭУМК «Интеллектуальные игры» содержит материалы для проведения занятий и организовывается в соответствии с учебным планом по направлению специальности.

В качестве методов, способствующих усилению взаимодействия теоретической и практической подготовки будущего специалиста, рекомендуются: практические упражнения, выставка методических разработок, микропреподавание, решение практических задач, ситуаций, дискуссии, экспертиза, методических проб и устранения ошибок, психофизиологической поддержки, открытые задания.

Раздел контроля знаний ИЭУМК «Интеллектуальные игры» содержит тестовые задания по дисциплине и вопросы к зачету.

Данные материалы позволяют определить соответствие результатов учебной деятельности обучающихся требованиям образовательных стандартов высшего образования и учебно-программной документации образовательных программ высшего образования по учебной дисциплине «Интеллектуальные игры» и по учебной дисциплине по выбору студентов «Интеллектуальные игры».

1.2 ДИДАКТИЧЕСКИЕ ЕДИНИЦЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

(выписка из образовательного стандарта)

Образовательный стандарт Республики Беларусь о высшем образовании (первая ступень) устанавливает цели и задачи профессиональной

деятельности специалиста, требования к уровню подготовки выпускника вуза, содержанию образовательной программы и ее реализации, обеспечению образовательного процесса и итоговой государственной аттестации выпускника.

Основными терминами и понятиями (дидактические единицы учебной дисциплины) образовательного стандарта Республики Беларусь выступают:

Дидактическая единица – автономная часть содержания учебной дисциплины, выраженная в названиях тем, разделов или модулей.

Курс лекций – учебно-теоретическое издание (совокупность отдельных лекций), полностью освещающее содержание учебной дисциплины.

Самостоятельная работа обучающихся (студентов) – разнообразные виды индивидуальной и коллективной учебной деятельности обучающихся (студентов) на аудиторных и внеаудиторных занятиях по выполнению различных заданий при непосредственном или опосредованном руководстве преподавателя.

Учебная программа дисциплины – учебно-методический документ вуза, разрабатываемый на основе типовой учебной программы и определяющий цели и содержание теоретической и практической подготовки специалиста по учебной дисциплине, входящей в учебный план специальности, раскрывающие основные методические подходы преподавания дисциплины.

Учебно-методический комплекс дисциплины – открытая система целесообразно отобранных дидактических средств эффективного управления и самоуправления, стимулирования и поддержки, контроля и самоконтроля различных видов учебной деятельности обучающихся.

Учебник – учебное издание, содержащее систематическое изложение учебной дисциплины или ее части, раздела, соответствующее учебной программе и официально утвержденное в качестве данного вида издания.

Учебное пособие – учебное издание, которое дополняет или частично (либо полностью) заменяет учебник. Основные разновидности учебных

пособий: учебные пособия по части курса (частично освещающие курс); лекции (курс лекций, конспект лекций); учебные пособия для лабораторно-практических занятий.

Учебно-методическое пособие – учебное издание, которое содержит материалы по методике преподавания учебной дисциплины (ее раздела, части) или по методике воспитания. Учебно-методическое пособие создается с целью сопровождения образовательного процесса, может частично или полностью охватывать содержание дисциплины.

Электронный (мультимедийный) УМК – самостоятельное гипертекстовое интерактивное электронное учебное пособие комплексного назначения, которое обеспечивает непрерывность и полноту дидактического цикла процесса обучения и содержит организационные и систематизированные теоретические, практические, контролирующие материалы с использованием мультимедиа технологий.

2. ТЕОРЕТИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ

2.1 СТРУКТУРА И КРАТКОЕ ЛЕКЦИОННЫХ ЗАНЯТИЙ

Раздел 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ РАЗВИТИЯ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГР

Тема 1.1. История возникновения и современное состояние интеллектуальных игр

Генезис развития интеллектуальных игр. Сущность, значение всех видов интеллектуальных игр: логических, настольных, компьютерных игр. Классификация интеллектуальных игр. Виды игр: командные, массовые, индивидуальные.

Развитие творческого мышления, познавательного интереса, логики на основе интеллектуальных игр. Формирование системы приоритетов, ориентированных на научные знания, общую культуру личности. Формирование потребности в саморазвитии и самопознании на основе интеллектуальных игр. Интеллектуальное тестирование и интеллектуальный коэффициент IQ.

Исследуя природу многочисленных вариантов существования игры в человеческом сознании, культуре, как одной из первичных форм деятельности и важнейший элемент онтогенеза и филогенеза, закономерно соотнести, систематизировать и проанализировать сведения, интегрирующие и синтезирующие данные о классификациях и теориях игры и игровой деятельности, позволяющие подойти к пониманию сущности игры в качестве уникального социально-культурного феномена в его философском, психолого-педагогическом, этическом и культурологическом аспектах.

На первый взгляд, игра - слово однозначное, однако уже одно только многообразие представленных энциклопедических определений, обращает на себя внимание и требует тщательного анализа этого феномена для

дальнейшего формулирования основной его роли в научном процессе, культурной практике и жизнедеятельности человека.

Поскольку одним из условий успешного развития общества является осмысление и усвоение молодым поколением предшествующего опыта, игра, являясь своеобразной формой отражения действительности, сопровождая людей с самого раннего детства, может служить важным средством как развития, воспитания, так и обучения, передачи накопленных жизненных знаний.

Сущность понятия «игра»

Выяснению сущности игры и точного смысла этого слова, как и самого понятия, скрываемого за ним, отведено значительное место в специальной литературе. Сложность вопроса, разнообразие мнений являются следствием того, что, по существу, нет такого действия человека, которое не рассматривалось бы в терминах игры. Практически все уровни бытия общества и человека объемлются игрой, ее логикой и философией. Игра становится и формой проведения досуга, и институтом творчества, служит самореализации личности и общению, является показателем цивилизационного и культурного развития.

По словам К.Д.Ушинского, следы игры в человеке с детства «глубже остаются..., чем следы действительной жизни...»[1].

В начале XX века известный русский педагог С.Т.Шацкий писал: «Игра затрагивает разнообразные впечатления, которые выливаются... в определенных движениях, необходимых... как воздух, как пища. Поэтому игре должно быть отведено большое место...»[2].

В «Толковом словаре русского языка» под редакцией Д.Н.Ушакова приведены следующие значения слова «играть» (игра определяется как «действие по глаголу играть»: «развлекаться, забавляться): «...проводить время в каком-либо занятии, служащем для развлечения, доставляющем удовлетворение, удовольствие одним только участием в нем...»[3].

Известные отечественные лингвисты Н.М.Шанский и Т.А.Боброва, создатели «Этимологического словаря», определили слово «игра» как общеславянское, скорее всего, суффиксальное производное от той же основы, что и древнеиндийское uájati - «читать божество»[4].

«Большой энциклопедический словарь» объясняет игру как «...вид непродуктивной деятельности, мотив которой заключается не в ее результатах, а в самом процессе. В истории человеческого общества игра переплетается с магией, культовым поведением и пр. Имеет важное значение в воспитании, обучении, развитии детей как средство психологической подготовки к будущим жизненным ситуациям...»[5].

Глубокому анализу подвергает игру «Новая философская энциклопедия»: «...игра - одна из главных форм эстетической деятельности, т.е. неутилитарной, совершаемой ради нее самой и доставляющей, как правило, ее участникам и зрителям эстетическое наслаждение, удовольствие, радость. Принципиально непродуктивный и внерациональный характер игры издревле связал ее с сакральными и культовыми действиями, с искусством, наделил таинственными, магическими смыслами. С древности игра использовалась также в качестве эффективного тренинга для охотников, воинов, спортсменов, в обучении и воспитании детей»[6]. Здесь же упоминается о «теории игр» - одном из разделов современной математики, изучающем и разрабатывающем модели принятия оптимальных решений в сложных ситуациях в самых разных областях человеческой деятельности, а также отмечено, что систематическому научному изучению в антропологии, психологии, культурологии, философии феномен игры подвергся только с конца XIX века.

Исследуя суть определяемого понятия с точки зрения направленности и содержательной функции, словарь «Психология» формулирует ее следующим образом: «...игра - форма деятельности в условных ситуациях, направленной на воссоздание и усвоение общественного опыта, фиксированного в социально закрепленных способах осуществления предметных действий, в

предметах науки и культуры. В игре, как особом исторически возникшем виде общественной практики, воспроизводятся нормы человеческой жизни и деятельности, подчинение которым обеспечивает познание и усвоение предметной и социальной действительности, интеллектуальное, эмоциональное, нравственное развитие личности»[7].

Углубляя понятие игры, культурологический словарь сообщает, что «...игра присутствует во всех сферах материальной культуры», а также «...позволяет возвыситься человеку над природой и создать мир культуры»[8].

В наиболее уважаемом отечественном филологическом труде - «Толковом словаре живого великорусского языка» - В.И.Даль дает игре следующее определение: «...играть - шутить, тешиться, забавляться, веселиться, проводить время потехой, заниматься чем-либо для забавы...

- игры - народные сборища, сходбища для забавы, увеселения, ратоборство, представление...»[9].

Обращает на себя внимание «Толковый словарь русского языка» (С.И. Ожегов, Н.Ю.Шведова), определяющий игру так:

«игра - занятие, служащее для развлечения, отдыха, спортивного соревнования. Создание типичных для профессии ситуаций и нахождение в них практических решений»[10].

Что же касается попыток систематизировать игры, то все теории игры можно разделить на несколько групп:

- - теории, исходящие из биологических факторов;
- - теории, основывающиеся на психологических факторах;
- - социологические, социально-психологические теории игры;
- - универсальные или синтетические теории.

Все указанные теории пытаются рассмотреть игру либо в критико-аналитическом, либо в сущностно-универсальном, феноменологическом, онтическом, бытийном, мифологическом аспектах, не находя, часто, никаких точек соприкосновения, подтверждая тем самым неуловимость подлинной сущности исследуемого феномена.

Иммануил Кант (Kant) полагал, что двойственность реальности, необходимость балансировать между сознанием искусственности конфликта и сиюминутной верой в реальность роднит игру с искусством[11].

Фридрих Шиллер (Shiller) посвятил сущности игры возвышенные, исполненные подлинной поэзии строки: «Человек играет только тогда, когда он в полном значении слова человек, и он бывает вполне человеком лишь тогда, когда играет». В «Письмах об эстетическом воспитании человечества» (1794-1795). Шиллер утверждал, что она [игра] служит «лестницей, поднимаясь по которой, человек обретает подобие Божие»[12].

Исследуя игру, Ханс-Георг Гадамер (Gadamer) пришел к выводу, что игра не представляется серьезной ситуацией для играющего. «То, что представляет только игру, несерьезно. ...Важнее то, что в игре заложена ее собственная серьезность. ...Сам играющий знает, что игра - это только игра, и она происходит в мире, определяемом серьезностью цели»[13].

По убеждению испанского философа Х.Ортега-и-Гассета (Ortega y Gasset), жизнь людей выдающихся сосредоточена в сфере игровой деятельности[14]. Игра противопоставляется обыденности, утилитаризму и пошлости человеческого бытия, придавая ему новые оттенки: от трагического до ликующего, спортивно-праздничного чувства жизни.

В 30-е годы XX века, проводя подробное исследование вербального обозначения игры в мировых языках (японском, латинском, арабском, иврите, немецком и др.), Й.Хейзинга (Huizinga), голландский философ, историк, социолог и культуролог, отмечал, что в некоторых языках (греческий, китайский, санскрит) такого слова, как «игра» нет, а есть разные слова для обозначения игр детей, например, соревновательные игры, игры-представления, азартные игры, умные [интеллектуальные] и т.п. В известном исследовании «Homo ludens» («Человек играющий», 1938) Хейзинга выдвигает и защищает положение об игровом характере культуры. По мнению голландского ученого, игра старше культуры, предшествует культуре, творит ее. И название человека Homo faber неполно. «Человек играющий» выражает

такую же существенную функцию жизнедеятельности, как и «человек созидающий».

Филологический подход отмечает тенденцию изменения отношения к ней во времени: древние греки говорили об игре как действии, свойственном детям, выражая то, что называется сегодня «ребячеством», евреи связывали это слово с шуткой и смехом, римляне с радостью и весельем. Древние германцы словом «*spīlan*» называли легкое плавное движение наподобие маятника. Впоследствии словом «игра» стали обозначать обширный круг человеческих действий от детской игры до трагической игры актеров и биржевой денежной игры[15].

Критико-аналитический, культурологический подход к рассмотрению проблем игры отмечается и в отечественных исследованиях начала XX века: А.В.Луначарский считал игру «в значительной степени... основой всей человеческой культуры»[16].

Среди теоретиков игровой культуры особое место занимает лауреат Нобелевской премии по литературе (1946) швейцарский писатель-мыслитель Герман Гессе (Hesse). Его роман «Игра в бисер» (1943) - глубокое раздумье о культурном бытии, о возможности сохранить духовность в царстве игры. В образе концепции «игры в бисер» получила логическое завершение эстетическая традиция снятия жизненных противоречий в сфере свободной игровой деятельности. Высшим занятием героев Гессе была игра стеклянных бус. Игра в бисер - это игра со всем содержанием и всеми ценностями общечеловеческой культуры, со всем опытом и высокими мыслями, произведениями искусства, рожденными человечеством в творческие эпохи, всем, что последующие периоды свели к понятиям и сделали интеллектуальным достоянием; у игры нет начала, она существовала всегда, ее прообраз встречается в прошедших эпохах, у Пифагора, древних китайцев, на вершинах арабо-мавританской духовной жизни, у философов и романтиков. Игра лежит по ту сторону реальной культуры - в этом позитивный

смысл «игровой альтернативы» кризису культуры и мирового интеллекта. Сам Г.Гессе назвал игру «символической формой поисков совершенного»[17].

XIX век внес в рассмотрение вопросов игры сугубо позитивистскую точку зрения, соединившую идеи физиологии и психологии (Г.Аллен, Г.Спенсер). По мнению Г.Спенсера (Spencer), игра является родом тренировки, «приносящей удовольствие, и поэтому...полезна для организма»[18]. Систематизируя идеи Спенсера, Г.Аллен (Allen), отмечал, что игра - бескорыстное упражнение активных функций, а разница между искусством и игрой лежит в его основе, являясь умышленным самообманом[19].

Для многих теорий игры на рубеже XIX-XX веков методологической основой явился биологический закон Э.Геккеля (Haeckel). Развивая мысли Э.Геккеля, в 20-е годы XX века Г.С.Холл (Hall) выдвигает теорию рекапитуляции, считая игру атавизмом, рудиментом человеческой деятельности. Функции игры, по Г.Холлу, заключаются в изживании в современном человеке наследственных инстинктов.

Подводя итог первым исследованиям игры, швейцарский психолог К.Гроос (Groos, 1916) указал, что игра есть «предупражнение к деятельности». Анализируя отличие игры от серьезной деятельности, Гроос отмечал чувство свободы, которое отличает ее, но главное - то, что составляет цель и источник удовольствия, связанного с игрой. В игре приятно само занятие, которое производится без всякой внешней цели[20].

Альтернативной позицией теории К.Грооса была теория игры Ф.Бейтендейка (Buytendijk, 1933), состоящая в том, что инстинктивная деятельность не нуждается в упражнениях, инстинкты созревают независимо от упражнений, которые он не считал игрой. Игра - проявление общих влечений: к освобождению, слиянию, повторению.

В первой четверти XX века широкое распространение получает биопсихологический подход к игре как процессу уравновешения организма со средой. Идеи Г.Мерфи (Murphy) о мотивации поведения личности и

разнообразии типов поведения, среди которых игра является одним из центральных[21], были поддержаны венским психологом К.Бюлером (Buhler), который ввел для объяснения игры понятие функционального удовольствия, добавив принцип формы, управляющий игрой, стремящейся к совершенству[22].

Первая половина XX века связана с проникновением теории игры в труды по социологии, происходит изменение отношения к досугу и игре - в них, согласно исследованиям К.Рэйнуотер (Rainwater), перестают видеть бессмысленное расточение времени[23].

В концептуальном плане психологами игра понимается совершенно иначе. В.Штерн в своей теории игры (Stern, 1922) принимает позицию К.Грооса (игра как упражнение), но, вместе с тем, рассматривает ее со стороны сознания и проявления в ней инстинктивной, биологической природы и детской фантазии[24].

Теория К.Коффки (Koffka, 1934), с позиций гештальтпсихологии, отводит игре значительное место в детском мире ребенка. Мир ребенка, согласно Коффке, похож на бытие «примитивного человека», наделяющего живое и неживое мистическими свойствами. Становясь взрослым, человек обращается с этим совершенно иначе. То, что для детей являлось полноправным миром, для взрослого становится игрой[25].

Близок к такой позиции и взгляд на игру французского ученого, исследователя человеческого интеллекта, Ж.Пиаже (Piaget, 1969), считавшего, что внутренний мир ребенка построен по своим особым законам. Мысль ребенка, по его мнению, является посредником между аутическим миром данного ребенка и логической мыслью взрослого - отсюда - игра-подражание, игра-конструирование, отсюда - стратегическое значение игры [26].

Для определения сущности интеллектуальной игры чрезвычайно важным представляются следующие положения концепции Пиаже: 1) игра-упражнение приводит к формированию наиболее сложных навыков; 2) [символическая] игра способствует формированию семиотической функции и

процессов замещения реальности знаками и символами; 3) игра с правилами допускает соревнование и соперничество[27].

Психоаналитические концепции игры начала-середины XX века, прежде всего, критически отзывались обо всех предыдущих. Символичность игры определяется как ее основная характеристика и функция. Игра родственна художественной фантазии. Не занимаясь специально игрой, З.Фрейд (Freud, 1905-1909) предложил два подхода: игра как удовлетворение потребностей, влечений, которые не могут быть достигнуты в реальной жизни, и, с другой стороны, реальные потребности и эмоции ребенка становятся предметом игры, меняют свою природу, и ребенок активно управляет ими. Природу игры Фрейд объяснял с точки зрения пансексуализма - получения удовольствия. Удовлетворение, получаемое при воспроизведении неприятного события в игре, связано с ощущением активной роли. Вся игра находится под влиянием желания: стать взрослым и делать так, как это делают взрослые[28].

Исследования игры, проведенные А.Адлером (Adler, 1926), показали возможность ее использования для адаптации, понимания, обучения и терапии.

Психоаналитическое направление в игрологии получило свое продолжение и развитие в концепциях американского психотерапевта Э.Берна (Berne), чьи исследования (1961, 1964, 1968) раскрывали природу человеческого общения, за единицу которого принята транзакция[29]. Игра, по мнению Э.Берна, передается от поколения к поколению и может охватывать около сотни лет в прошлое и прогнозироваться на будущее. В этом состоит ее историческое значение. Автор отмечает, что воспитание в большинстве случаев сводится к тому, что разные варианты игр зависят от культуры, социального класса семьи. Значение игры как социально-культурного феномена, по мнению Э.Берна, состоит в том, что люди приходят к играм, как к компромиссному решению, чтобы отвязаться от скуки времяпрепровождения и не подвергать себя опасностям[30]. Игры, в отличие от процедур и ритуалов, отмечаются двумя важными для исследования

игрового процесса в обучении и образовании характеристиками: 1) скрытыми мотивами, 2) наличием выигрыша. Не претендуя на создание универсальной теории, рассчитывая, в основном, на психотерапевтический эффект своих идей, Э.Берн, по сути, обосновал психоаналитическую теорию деловой игры.

В 30-50-е годы в советской психологии, опираясь на прочную и разностороннюю экспериментальную базу, исследованиями и созданием теории [детской] игры занимались М.Я.Басов, П.П.Блонский, С.Л.Рубинштейн, инштейн теоретиком и основателем.та, но особый вклад в разработку теории игры внес Л.С.Выготский, впервые выделив ролевую игру (1933) как ведущий род деятельности детей. Он отметил, что игра - это воображаемая, иллюзорная реализация нереализуемых желаний[31]. Центральным моментом игры Л.С.Выготский считал мнимую ситуацию, определяющую сознание, т.е. действия не с вещами, а с их значением, и только в школьном возрасте ребенок осознает их как значение. По определению Л.С.Выготского, игра «создает зону ближайшего развития ребенка, где он всегда выше своего среднего возраста, своего обычного поведения, ... как бы на голову выше самого себя»[32].

Позднее, Д.Б.Эльконин в исследовании «Психология игры» (1978) определил ее следующим образом: «...человеческая игра - такая деятельность, в которой воссоздаются социальные отношения между людьми вне условий непосредственно утилитарной деятельности»[33].

Выдающийся отечественный ученый А.Н.Леонтьев доказал, что ребенок овладевает более широким, непосредственно недоступным ему кругом действительности, только в игре. Забавляясь и играя, он обретает себя и осознает личность. Для детей игра - сфера социального и интеллектуального творчества, полигон общественного и творческого самовыражения.

В последние годы в отечественных и зарубежных публикациях обращается внимание на обязательно присущие игре интеллектуальный и мотивационный заряды: игра есть деятельность, мотив которой «лежит не в результате действия, а в самом процессе» (А.Н. Леонтьев). Иначе говоря, игра

- это вид деятельности, самым своим процессом вызывающий интерес у участников, приводящий непременно к развитию их интеллектуальной и эмоциональной составляющих[34].

Важными выводами из анализа теории детской игры, выдвинутой отечественными исследователями, является выявление сущностных и функциональных характеристик игры, обоснование концепции игры как феномена, вида деятельности, и подтверждение ее [игры] права считаться серьезным и важным явлением общественной и индивидуальной жизни, а теорию игры - самостоятельной комплексно-интегративной областью знания.

Игра интеллектуальная

Возникло глубокое заблуждение, что интеллектуальные игры часто разрабатываются [придумываются, сочиняются] в соответствии с некой обоснованной научной теорией. В действительности же, дело обстоит иначе. В науке уже определены понятия ролевых и дидактических, деловых, драматических, спортивных, военных, праздничных игр. Их педагогические функции и назначение не вызывают сомнений. Но, по-прежнему, нет единого мнения относительно природы интеллектуальных игр, их происхождения, дефиниции. Неслучайно немецкий философ Е.Финк (Fink) считал игру настолько экзистенциальным феноменом, что она, по его мнению, «...отталкивает от себя понятия...Игра - один из способов понимания, с помощью которого человек понимает себя...»[35].

Вероятно, выражение «интеллектуальные игры» впервые употребили К.Гроос, говоривший об их особой функции «дополнения» к бытию у людей, занимающихся физическим трудом: в этой игре происходит компенсация, дополнение эмоциональной (и интеллектуальной) сферы личности тем, что либо не испытывается в реальной жизни, либо подавляется эмоциями, связанными с достижением практических целей; в этой игре человек способен испытать радость от реализации своих умственных возможностей, чувство связи с группой, чувства, вызванные заслуженной победой, - все, что забыто в реальной жизни, полной неудач, столкновений и страстей[36]; и «классик»

игрологии М.Лазарус (Lazarus, 1907), различавший игры, связанные с физической деятельностью, влечениям к зрелищам, азартные игры и игры интеллектуальные[37].

«Интеллект подобен горящему светильнику, которому воображение, наподобие масла, доставляет материю для горения; а разум подобен пламени, которое на тысячу ладов озаряет выхваченные им предметы и словно в тонком трепетании рассеивает вокруг себя светоносные лучи», - говорил Я.А.Коменский[38]. Поэтическая фраза Великого Дидакта служит веским основанием определения «интеллектуальный», применяемого в дальнейшем к играм, служащим «преддверием для вещей серьезных»[39]. Изобретение интеллектуальных игр, как и возможность называть их именно так, является не только важнейшим моментом в исследовании интеллекта человека[40] и в вероятности получения новых, нестандартных, нетрадиционных средств его развития, но и приводит к целому ряду открытий в изучении психических, когнитивных способностей и возможностей человека, а также к появлению новых направлений в педагогике, психологии, культурологии, социальной педагогике и т.д.

Вероятно, в будущем окончательно определится методологически обоснованная научная дисциплина, условно назвать которую сегодня можно игрология (данное название употребляется исследователями чаще всего), ludologia, gameonica, ludonica и т.п.

Первым попыткам создания интеллектуальных игр много лет (мы не рассматриваем шахматы, шашки, маджонг и др., относимые многими к интеллектуальным): викторины и тесты, шарады и загадки, анаграммы и перевертени (чаще неверно употребляется слово «перевертыши») и т.п. - все 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?». Необходимо заметить, что в США уже более 40 лет (с 1964 года) существуют игры, которые можно назвать интеллектуальными достаточно определенно, несмотря на

явное шоу-происхождение и назначение, - это «Quiz» и «Jeopardy» (соответственно, прототипы российских «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринга» и «Своей игры»). Эти игры, перекочевав из домашних гостиных и клубов на телеэкраны, украсившись всеми необходимыми атрибутами развлекательных телепередач, остались по-прежнему не только любимыми уже несколькими поколениями американцев, но и сумели сохранить стимулирующее развитие интеллекта значение. 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 использования в подготовке по самым разным областям человеческого знания, в школах и вузах. Естественно, ни в коем случае нельзя упускать 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 молодежную (и не только) среду, став излюбленным интеллектуальным досугом довольно значительного числа участников этого «движения».

При употреблении словосочетания «интеллектуальные игры» могут возникнуть вполне обоснованные ассоциации с упомянутыми выше шахматами и шашками, го и рэндзю, народными играми, шарадами, загадками и пр., однако, в отличие от, например, загадок, как жанра устного народного творчества, где дается иносказательное описание предмета или явления, интеллектуальные игры ставят целью не только и не столько проверить, а 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.

Результаты экспериментов, проводимых в различных странах (Япония, 1986-1987; США, 1980-2002, Израиль, 2001-2003) обнаружили, что лица, постоянно занимающиеся умственным трудом, мыслят так же свежо, как люди гораздо младше их по возрасту. Известные психологи и педагоги (А.Н.Леонтьев, Ж.Пиаже, П.И.Пидкасистый, Д.Равен, Л.С.Рубинштейн, М.И.Холодная и др.) признают, что человеческий мозг несет в себе огромную, пока далеко не полностью используемую избыточность природных возможностей, и что гениальность - это не аномалия человеческого ума, а, напротив, высшая полнота его проявления, обнаружение всех природных возможностей. И очень часто сложная, пока не каждому посильная и требующая настоящего подвижничества творческая игровая интеллектуальная деятельность привлекает к себе людей не только молодых (феномены известных по телевизионным интеллектуальным играм Б.Бурды, А.Бялко, А.Вассермана, А.Друзя и др. «немолодых» участников движения интеллектуальных игр хв том числе и автора работы...) - «...потребность в игре у человека сохраняется до глубокой старости»[41]. Именно в зрелые годы, подтверждая своеобразие развития интеллектуальных и творческих способностей, К.Э. Циолковский в своем дневнике написал, что «...сначала открывал истины, известные многим, затем стал открывать истины, известные некоторым, и, наконец, стал открывать истины, никому еще не известные»[42].

Итак, предлагаем взять за основу уточнения дефиниции интеллектуальной игры следующие положения:

- игра, называемая интеллектуальной, - индивидуальное или (чаще) коллективное выполнение заданий, требующих применения продуктивного мышления для познания предметной и социальной действительности в условиях ограниченного 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.). С другой стороны, эта деятельность является средством достижения игрового результата (победы в соревновании), хотя он быстро теряет ценность сам по себе, и цель смещается с результата непосредственно на путь поиска и принятия решения, то есть беспрецедентного процесса постоянного развития участников интеллектуальной игры в ходе решения цепочки проблемных ситуаций.

Диапазон интеллектуальных игр необычайно широк, но суть их одна: при решении поставленных в них задач происходит акт развития и творчества, находится новый путь или создается что-то новое, требуются особые качества ума, такие, как наблюдательность, умение сопоставлять и анализировать, комбинировать, находить связи и зависимости, закономерности и т.д. - все, что в совокупности составляет творческие и интеллектуальные способности человека.

Интеллектуальная игра учит принимать сложные, часто нестандартные решения, помогает разобраться в задачах коллектива, формирует профессиональные навыки, быстроту индивидуальной реакции играющего, быстроту коллективной реакции; в ней приобретает новое качество - синтезированная информация, появляются сведения и знания, которые ни один из участников часто не может получить в одиночку.

Интеллектуально-творческая деятельность участников интеллектуальной игры состоит в отыскании проблемы и способов ее решения, в выборе наиболее эффективного способа решения. Кроме того, непредсказуемость делает интеллектуальную игру совершенно специфической формой познавательной творческой деятельности.

Отсюда попробуем еще раз уточнить определение сущности интеллектуальной игры:

- интеллектуальная игра - игра, где успех достигается, прежде всего, за счет мыслительных способностей человека, его ума.

В интеллектуальной игре происходит создание проблемной ситуации, генерация идей, анализ, проверка и выбор лучших идей, то есть, единство выбора и развития их при ограничении времени.

Анализ научных теорий, педагогической, игровой практики позволил дать развернутую психолого-педагогическую дефиницию интеллектуальной игры, опирающуюся на классические определения отечественных и зарубежных педагогов и психологов Дж.Гилфорда и В.Н. Дружинина[43]:

- 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 оцененное суждение о логичности (правильности) заданной ситуации, точности ответа или найденного решения. Содержанием интеллектуальной игры являются:

- - конкретное (реальные предметы или их изображение);
- - 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 неопределенной ситуации).

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

Смысл данного определения в том, что его можно представить в качестве программы, адресованной как исследователям игры, так и педагогам, да 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, и сегодня уже не подлежит сомнению, что интеллектуальная игра как социально-культурный феномен по силе воздействия является одним из самых мощных средств, формирующих и совершенствующих не только интеллектуальное развитие, но и коммуникативные умения и навыки, социальные, социально-психологические, личностные и профессиональные качества человека.

[1] Ушинский К.Д. Собр. соч. в 8 т. Т.8. - М.; Л., 1950. - 552 с.

[2] Шацкий С.Т. Избр. пед. соч.: В 2-х т. Т.2. - М.: Педагогика, 1980. - 416 с.

[3] Толковый словарь русского языка: В 4-х т. Т.2. / Под ред. Д.Н. Ушакова. - М., 2000. - С.111.

[4] Шанский Н.М., Боброва Т.А. Этимологический словарь русского языка. - М.: Прозерпина, 1994. - С.102.

[5] Большой энциклопедический словарь. - М.: Научное издательство «Большая Российская энциклопедия». - Санкт-Петербург: «Норинт», 2001. - С.434.

[6] Новая философская энциклопедия. Т.2. - М.: Мысль, 2001. - С.67.

[7] Психология. Словарь / Под общ. ред. А.В. Петровского, М.Г. Ярошевского. - 2-е изд., испр. и доп. - М.: Политиздат, 1990. - С.127-128, С.271.

- [8] Энциклопедический словарь по культурологии. - М.: Изд-во «Центр», 1997. - С.139.
- [9] Даль В.И. Толковый словарь русского языка. Современная версия. - М.: Изд-во ЭКСМО-Пресс, 2001. - С.217-218.
- [10] Ожегов С.И., Шведова Н.Ю. Толковый словарь русского языка. - 4-е изд., доп. - М.: Азбуковник, 1999. - С.235.
- [11] Кант И. Основы метафизики нравственности / Собр. Соч. в 6-ти т. Т.4. Ч.1. - М.: Мысль, 1965. - С.219-305.
- [12] Шиллер И.- Ф. Статьи по эстетике. - М. - Л.: Академия, 1935. - 674 с.
- [13] Гадамер Х.Г. Истина и метод. - М., 1998. - С.145-150.
- [14] Ортега-и-Гассет Х. Размышления о Дон-Кихоте. - СПб.: Изд-во С.-Петербургского университета, 1997. - 112 с.
- [15] Покровский Е.А. Детские игры, преимущественно русские. - М., 1987. - 189 с.
- [16] Луначарский А.В. Игра // Издание театрального раздела наркомата по просвещению. Вып.1. - Пг., 1918. - С.1
- [17] Гессе Г. Собрание сочинений. В 4-х т. Т.4: Игра в бисер: Роман / Пер. с нем. - СПб.: Северо-Запад, 1994. - 543 с.
- [18] Спенсер Г. Основания психологии. - СПб., 1897. - 412 с.
- [19] Allen G. Physiological Aesthetics. - London, 1877. - P. 14.
- [20] Гроос К. Душевная жизнь ребенка. - Киев, 1916.
- [21] Murphy G., Murphy L.B. Experimental Social Psychology. London. - 1931; Murphy G. Social Motivation // Handbook of Social Psychology. - Cambridge, 1959. - P.287.
- [22] Buhler Ch. Kindheit und Jugend. - Leipzig, 1931. - S.56, 508.
- [23] Rainwater C.E. The Play Movement in the USA. - Chicago, 1922. - P.90.
- [24] Штерн В. Умственная одаренность//Одаренный ребенок. - 2002. - №3. - С.49

[25] Гештальтпсихология: Келер В. Исследование интеллекта человекоподобных обезьян; Коффка К. Основы психического развития. - М.: АСТ-ЛМД, 1998. - 704 с.

[26] Пиаже Ж. Психология интеллекта. - СПб.: Питер, 2003. - 192 с.

[27] Piaget J. Biologie et connaissance. - Paris, 1967. - P.400.

[28] Фрейд З. Я и Оно: Сочинения. - М.: ЗАО Изд-во ЭКСМО-Пресс; Харьков: Изд-во «Фолио», 1998. - 1040 с.

[29] Берн Э. Игры, в которые играют люди / Пер с англ. - М.: Изд-во Эксмо, 2003. - 320 с.

[30] Там же, С.16.

[31] Выготский Л.С. Педагогическая психология / Под ред. В.В. Давыдова. - М.: Педагогика-Пресс, 1999. - 536 с.

[32] Там же, С.334.

[33] Эльконин Д.Б. Психология игры. - М., 1978. - С.314..

[34] Леонтьев А.Н. Проблемы развития психики. - М., 1972. - 584 с.

[35] Финк Е. Основные феномены человеческого бытия // Проблема человека в западной философии /Общ. ред. Ю.И. Попова. - М., 1988. - С.362.

[36] Гроос К. Душевная жизнь ребенка. - Киев, 1916.

[37] Lazarus M. Die Reiz des Spiels. - Berlin, 1907.

[38] Коменский Я.А. Избранные педагогические сочинения: В 2-х т. Т.2. - М.: Педагогика, 1982. - С.349.

[39] Там же, С.141.

[40] Рубинштейн С.Л. Основы общей психологии. - СПб.: ЗАО «Издательство «Питер», 1999. - С.488-489.

[41] Исаенко В.П. Лидерская направленность в деятельности специалиста социально-культурной деятельности: Монография /МГУКИ.-М.: МГУКИ, 2002. - 148 с.

[42] Космодемьянский А.А. Константин Эдуардович Циолковский. - М.: Наука, 1987. - 304 с.

[43] Дружинин В.Н. Психодиагностика общих способностей. - М.: Издательский центр «Академия», 1996. - 368 с.

Библиографическая ссылка

Мандель Б.Р. ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ ИГРА: СОЦИОКУЛЬТУРНЫЙ ФЕНОМЕН В ДВИЖЕНИИ (К ВОПРОСАМ ИСТОРИИ И ОПРЕДЕЛЕНИЯ СУЩНОСТИ) // Современные проблемы науки и образования. 2009. № 2. ; URL: <https://science-education.ru/ru/article/view?id=1079> (дата обращения: 21.04.2025).

Материал находится на сайте:

https://science-education.ru/ru/article/view?id=1079&utm_source=google.com&utm_medium=organic&utm_campaign=google.com&utm_referrer=google.com

Проблема интеллекта, интеллектуальных способностей, интеллектуального (умственного) развития в психологии относится к числу старейших. Значимость проблемы интеллекта и умственного развития в первую очередь определяется той ролью, которую они играют в разрешении комплекса социальных и индивидуально-психологических проблем человека. Интеллект опосредует успешность деятельности, выполняемой человеком, от него зависит разумность его поведения и взаимоотношений с окружающими, социальная ценность и социальный статус индивида. Он является ведущим, стержневым качеством не только когнитивного, но и целостного личностного развития. С ним связаны направленность и установки личности, система ее ценностей и самоотношение, он формирует личностный облик. Интеллект играет важнейшую роль в структуре целостной индивидуальности.

Понятие «интеллект» (англ. — *intelligence*) как объект научного исследования было введено в психологию английским антропологом Ф. Гальтоном в конце XIX в. Находясь под влиянием эволюционной теории Чарльза Дарвина, он считал решающей причиной возникновения любых индивидуальных различий, как телесных, так и психических, фактор

наследственности. Если раньше наследственностью объясняли только умственную отсталость, то Ф. Гальтон распространил влияние этого фактора на все уровни развития интеллекта — как самые высшие (талантливость, гениальность), так и средние. Создатели первых тестов интеллекта А. Бине, Дж. Кеттелл, Л. Термен и другие полагали, что они измеряют способность, независимую от условий развития

На протяжении XX в. были подвергнуты проверке и анализу следующие подходы к пониманию сущности интеллекта:

- « как способности обучаться (А. Бине, Ч. Спирмен, С. Колвин, Г. Вудроу и др.);
- как способности оперировать абстракциями (Л. Термен, Э. Торндайк, Дж. Петерсон);
- как способности адаптироваться к новым условиям (В. Штерн, Л. Терстоун, Эд. Клапаред, Ж. Пиаже).

Понимание интеллекта как *способности к обучению* распространено в зоопсихологии, где сравниваются интеллектуальные возможности разных видов живых организмов на основе особенностей их обучения.

Современные психологи, рассматривающие интеллект как способность к обучению, пытаются выявить критерии обучения, выступающие как показатели интеллекта. Может ли таким критерием являться скорость обучения? По мнению многих, нет. Так, Р. Сноу и Э. Йелоу считают, что представлять различия в интеллекте как различия в скорости обучения безосновательно, так как скорость обучения зависит от многих факторов (типов задач, компонентов внутри каждой задачи, методов обучения, интереса к изучаемому и пр.). В интеллекте больше различий, чем различий в скорости. Попытки индивидуализировать обучение, опираясь только на учет скорости обучения, потерпели неудачу: не удалось сгладить индивидуальные различия в успешности обучения и в интеллектуальных измерениях даже тогда, когда каждый учился такое время, которое ему требовалось.

Более обоснованным является выбор в качестве критериев интеллекта в обучении его легкости и способности к переносу. Этой позиции придерживаются, например, Дж. Хант и Д. Фергюсон, считающие, что интеллектуальные способности проявляются в умении перенести навык решения одних задач на другие, подметив их сходство. Кроме того, интеллект, проявляемый в способности к обучению,

Тем не менее, определение интеллекта как способности к обучению не может полностью удовлетворить психологов. Учебная деятельность является ведущей в определенный период жизни человека (детский, подростковый и юношеский). Интеллект взрослого человека проявляется прежде всего в успешности решения иных (не учебных) проблем — профессиональных, житейских и др. Успешность решения этих проблем не всегда связана с успешностью учебной деятельности. Хрестоматийным является пример Альберта Эйнштейна, который был плохим учеником в школе, провалился на экзаменах в Политехнический университет Цюриха, а позднее поступил в него и с трудом окончил, получив плохие отзывы на дипломную работу.

Вывод: обучение представляет собой сложную деятельность, и его успешность зависит от многих факторов, а не только от уровня интеллекта. Среди этих факторов как качества самого ученика (мотивация, черты характера и пр.), так и внешние по отношению к ученику обстоятельства (тип учебного заведения, методы преподавания и пр.). Поэтому не стоит отождествлять успешность обучения с интеллектом.

Безусловно, интеллект — лишь один из факторов обучаемости, а обучаемость — лишь одно из многих проявлений интеллекта.

Другое известное понимание **интеллекта** как способности оперировать абстрактными отношениями и символами разделяли Л. Термен, один из создателей шкал Стэнфорд-Бине, Дж. Петерсон и другие известные психологи начала XX в.. Так, Р. Торндайк представлял, что интеллект зависит от абстрактного мышления и проявляется в умении опираться на абстрактные признаки при решении проблем.

Однако понимание интеллекта как способности к абстракции не может устроить психологов, так как ограничивает сферу интеллектуальных способностей, исключая из них перцептивную и моторную области. Кроме того, получившая широкое признание концепция практического интеллекта не предполагает обязательного оперирования абстракциями. Такое определение указывает на одну из сторон в проявлениях интеллекта, на один из механизмов его осуществления — вербальный, оставляя в стороне вопрос о его сущности.

На протяжении долгого времени весьма распространенным было понимание *интеллекта* как способности *адаптироваться к новым условиям*. Еще В. Штерн определил его как способность использовать способы мышления применительно к цели и приспособлять их к новым ответам. Подобных взглядов придерживались Р. Пинтнер, Л. Терстоун, Эд. Клапаред, Ж. Пиаже и др.

В 70-е гг. XX в. появились представления об интеллекте как о компьютерной программе. Главную задачу исследователи видели в том, чтобы найти аналогию между ходом человеческой мысли и расчетами компьютера, решающего задачу. Психологи, идущие таким путем, пытаются истолковать интеллект в терминах информационных процессов, возникающих у человека при решении задачи. Видными сторонниками такого подхода к пониманию интеллекта являются А. Дженсен, Э. Хант, Р. Стернберг, Г. Саймон.

Таким образом, можно констатировать, что существует почти бесчисленное количество определений интеллекта. Едва ли не каждый исследователь этой проблемы имеет собственное представление об интеллекте, расходящееся с другими. Это дало основание Г. Гарднеру высказать следующее суждение: «Интеллект — это такое слово; мы пользуемся им так часто, что стали верить в его существование как некой реальности, измеряемой сущности, а не как удобного способа обозначения некоторых феноменов, которые могут существовать, а могут и не существовать».

Испанский философ Йела на Международном конгрессе в Париже в 1955 г. признал, что «идея интеллекта — это абстракция, описательный инструмент, а не реальность, хотя за этим и скрывается измерение разнообразных интеллектуальных выполнений».

2. Современные представления о структуре интеллекта

Психологи начала XX в. признавали, что для изучения интеллекта нужно обратиться к схеме внутренних отделов мозга, обеспечивающих развитие отдельных интеллектуальных способностей. Эти взгляды лежат в основе факторно-аналитических моделей интеллекта.

Одна из них — *иерархическая модель структуры интеллекта*. Иерархические структуры чаще предлагала английская школа исследователей интеллекта, американцы предпочитали факторные модели одноуровневого типа.

Первым психологом, попытавшимся выявить структуру интеллекта и предложившим иерархическую модель, был английский психолог **Ч. Спирмен**. Основываясь на статистическом анализе показателей интеллектуальных тестов, он предложил *двухфакторную теорию организации свойств*. В своем первоначальном виде эта теория утверждала, что всякая интеллектуальная деятельность содержит единый общий фактор, названный *генеральным* (g-фактор), и множество *специфических* (s-факторы), свойственных только одному виду деятельности.

Значение концепции Ч. Спирмена в развитии психологической теории интеллекта заключается в том, что она представляет собой первую попытку преодолеть упрощенную трактовку интеллекта как одномерной способности и наметить подход к его изучению как к совокупности отдельных способностей, но не рядоположенных, а образующих иерархическую систему.

В американской психологии была распространена точка зрения, что структуру свойств составляет ряд достаточно широких групповых факторов,

каждый из которых в различных тестах может иметь различные веса – модель **Т.Келли**. К главным факторам Т. Келли причислял:

- ◆ действия с пространственными соотношениями;
- ◆ действия с числами;
- ◆ действия с вербальным материалом;
- ◆ память;
- ◆ скорость.

Одним из ведущих представителей *многофакторной теории*, с именем которого традиционно связывают исследования в этом направлении, был **Л. Терстоун**. Он выделил 12 факторов, которые обозначил как «первичные умственные способности».

Важнейшие из них:

- ◆ словесное понимание;
- ◆ беглость речи;
- ◆ числовой;
- ◆ пространственный;
- ◆ ассоциативную память;
- ◆ скорость восприятия;
- ◆ индукцию.

Были предприняты попытки *систематизировать когнитивные факторы*.

Одним из первых это сделал **Р. Кеттелл**. Его анализ интеллекта начинался с выделения первичных когнитивных способностей, подобно тому, как это сделал Л. Терстоун. Он выделил ряд первичных способностей, подвергнув факторному анализу результаты выполнения разнообразных интеллектуальных тестов. Р. Кеттелл выделил тесты, сильно нагруженные разными первичными способностями, и использовал их в качестве основы для выделения факторов второго порядка. Это позволило ему описать индивидуальные различия между испытуемыми по более абстрактным и общим признакам.

Первичных способностей, выделенных Р. Кеттеллом, было 17; большинство из них сходны с терстоуновскими (см. выше). Применяв повторно факторный анализ, он выделил факторы второго порядка (числом 5), среди которых основными были признаны флюидный (*fluid*) И кристаллизованный (*crystallized*) интеллекты.

Флюидный интеллект измерялся тестами классификации и аналогии, выполняемыми на образном материале; было признано, что он свободен от влияния культуры.

Кристаллизованный интеллект измерялся вербальными тестами, диагностирующими школьные знания, обученность, например, такими, как словарный, обобщения понятий. Он зависит от культуры, от опыта решения проблем.

Рассмотренная модель структуры интеллекта была разработана Р. Кеттеллом в 30-40-е гг. XX в.

Еще одной известной моделью структуры интеллекта является модель *Дж. Гилфорда*. Он разработал ее на основе гипотетической теории, которую позднее проверил экспериментально.

Ведущим положением теории Дж. Гилфорда является отказ от генерального фактора в пользу представлений о том, что существует 150 разных интеллектуальных способностей. Исходным пунктом его модели служит гипотеза о существовании *трех измерений*, комбинация которых определяет разные типы интеллектуальных способностей.

Одно измерение — *вид умственных операций*, включенных в способность. Дж. Гилфорд выделяет пять таких операций:

- ◆ познание;
- ◆ память;
- ◆ дивергентное мышление;
- ◆ конвергентное мышление;
- ◆ оценивание.

Другое измерение — *содержание* — характеризует природу материала или информации, на основе которых осуществляются действия. Дж. Гилфорд различает пять типов содержания:

- ◆ изобразительное;
- ◆ слуховое;
- ◆ символическое;
- ◆ семантическое;
- ◆ поведенческое.

Третье измерение — *продукт*, или результат, характеризует форму, в которой информация обрабатывается испытуемыми. Дж. Гилфорд называет шесть типов продукта:

- ◆ элементы;
- ◆ классы;
- ◆ отношения;
- ◆ системы;
- ◆ типы преобразования;
- ◆ выводы.

В соответствии с моделью Дж. Гилфорда каждая способность определяется ее уникальным положением по каждому из трех измерений. Эту модель называют «кубообразной моделью структуры интеллекта». Поскольку в ней содержится 5х5х6 категорий, т. е. 150 ячеек, то каждой ячейке соответствует один фактор, или способность, хотя некоторые ячейки могут содержать более чем один фактор. Способности могут различаться как по всем трем измерениям, так и по одному или двум, а по другим двум или одному измерениям совпадать. Однако степень их связи не зависит от того, по одному или двум измерениям они сходны.

Однако экспериментальные данные самого Дж. Гилфорда не подтвердили его теорию.

Факторно-аналитические модели структуры интеллекта не устраивают психологов и подвергаются критике.

Во-первых, эти модели ничего не говорят о самих мыслительных процессах, лежащих в основе интеллектуального выполнения; поэтому два человека могли получить одинаковые интеллектуальные оценки, используя разные мыслительные процессы, и наоборот.

Во-вторых, было трудно отдать предпочтение какой-либо факторно-аналитической теории перед другими, практически невозможно оценить их достоинства в сравнении; это связано с тем, что психологи могли использовать разные факторно-аналитические техники и в зависимости от последних поддержать ту или иную теорию.

В-третьих, само понятие «фактор» имело чисто формальное значение; факторы получали путем использования специальных математических методов, и они, по сути, были математическими характеристиками. Предпринимались попытки наполнить их психологическим содержанием, но разные психологи трактовали их по-разному:

- ◆ одни — как характеристики людей, решавших эти задания, определяющие их индивидуальные различия в успешности решения;
- ◆ другие — как характеристики однородности использованных данных.

В четвертых, отсутствует воспроизводимость одного и того же набора факторов при использовании тех же самых тестов. Если применять тесты на тех же испытуемых через некоторое время или использовать другие выборки, маловероятно получить ту же самую факторную структуру. Последняя зависит и от способа факторного анализа.

Но несмотря на критику факторно-аналитических исследований, работы в этом направлении продолжаются и по сей день. Важность этих работ, по мнению их сторонников, состоит в определении оптимальной системы факторов, которая может однозначно объяснить всю совокупность интеллектуальных достижений. Так, *Р. Джегер*, используя 70 тестов на разных подгруппах испытуемых, выделил 6 главных факторов, которые были описаны им так:

- ◆ наглядное мышление;
- ◆ языковое мышление;
- ◆ математическое мышление;
- ◆ способность к переработке информации — формально-логическое мышление;
- ◆ мотивация достижения.

Р. Мейли, проанализировав процесс мышления с позиций гештальт-теории, выдвинул гипотезу о том, что структуру интеллекта составляют четыре основных фактора:

- 1) сложность;
- 2) пластичность;
- 3) глобализация;
- 4) беглость.

На основе проведенных исследований *Р. Мейли* предложил «компонентную модель» интеллекта, в которой факторы трактовались как условия (компоненты) индивидуальных различий в выполнении разных интеллектуальных актов. Они могут относиться как к индивиду, так и к окружающей среде. И в последнем случае не могут трактоваться как интеллектуальные способности. Следовательно, структура интеллекта, включающая эти факторы, по сути таковой не является, а скорее представляет собой структуру взаимодействия индивида со средой.

Нельзя не упомянуть еще одну современную теорию, основанную на представлении о том, что интеллект слишком сложен, чтобы его можно было рассматривать как некую единую для всех сущность. Это теория американского психолога *Г. Гарднера*, названная *теорией множественных интеллектов*. Она заключается в следующем: у человека имеется небольшое количество видов интеллектуального потенциала; разные индивиды из-за наследственности, ранней тренировки развивают у себя определенные виды интеллекта в большей степени, чем другие. На основе разных потенциалов у индивидов образуются разные интеллекты, которые сначала являются

грубыми и примитивными, а затем «окультуриваются» посредством решения разных задач. Г. Гарднер описал следующие интеллекты:

- ◆ лингвистический;
- ◆ музыкальный;
- ◆ логико-математический;
- ◆ пространственный;
- ◆ телесно-кинестетический;
- ◆ внутриличностный;
- ◆ межличностный.

По Г. Гарднеру, в центре каждого интеллекта существует специфическое устройство информационного функционирования. Например, в лингвистическом — это фонологическая и грамматическая обработка информации, в музыкальном — тональная и ритмическая обработка и т. д.

Теория Г. Гарднера в отличие от других теорий структуры интеллекта не опирается на исследование экспериментальных данных, полученных на обычных выборках, а целиком основана на анализе необычных случаев, отклонений от нормы как в одну, так и в другую сторону. Его теоретические выкладки заслуживают самого пристального внимания, однако пока они не являются доказанными как экспериментально, так и «естественной фактологией».

Итак, рассмотрев основные подходы к определению интеллекта и выявлению его структуры, отметим многообразие теорий, концепций, взглядов, объясняемых как сложностью самого объекта изучения, так и уровнем и конкретными условиями развития психологии, и влиянием на нее других наук (естествознания, философии, педагогики), и требованиями практики.

3. Тесты интеллекта

Неудачные попытки определить сущность интеллекта привели к стремлению понять его через интеллектуальное выполнение. Это означает, что

вопрос «Что такое интеллект?» был переформулирован так: «Какой тип поведения называется интеллектуальным?» Чтобы ответить на этот вопрос, нужно создать ситуации, предоставляющие выбор — поступить интеллектуально или неинтеллектуально, а затем наблюдать индивидуальные различия между людьми, выбирающими интеллектуальный и неинтеллектуальный способы выполнения. По мнению многих психологов начала XX в., интеллектуальные тесты создают именно такие ситуации, в которых правильным может быть только один выбор из нескольких альтернативных. Интеллектуальный тест представляет собой модель того типа проблем, где возможно интеллектуальное выполнение. Поэтому некоторые психологи (А. Би-не, Ч. Спирмен, Л. Термен и др.) стали называть интеллектом то, что измеряется интеллектуальными тестами. Коэффициент интеллектуальности (IQ) стал синонимом интеллекта.

Отождествив интеллект с IQ, психологи первой половины XX в. вместе с тем продолжали рассматривать его как врожденное и наследственно предопределенное качество, независимое от условий развития. Из этого вытекали ожидания стабильности и неизменности IQ индивидов на протяжении длительного времени. Психологи считали, что IQ (выраженный в стандартных оценках показатель теста) не должен расти с возрастом.

Рассмотрим, что представляет собой IQ как показатель по интеллектуальному тесту.

В тесте испытуемым предлагается выполнить некоторое количество задач, требующих установления логико-функциональных отношений между заданными объектами (словами, графическими изображениями и пр.). По сумме выполненных заданий определяется первичный (сырой) балл каждого индивида, который затем переводят в стандартную (шкальную) оценку. Это и есть IQ. Стандартный IQ является соотношением индивидуального показателя со статистической нормой, полученной на однородной репрезентативной выборке испытуемых. Он отражает место (точку), которое занимает индивид

по своим показателям выполнения на оси континуума результатов тестирования группы.

Чтобы правильно оценить и использовать результаты интеллектуального теста, необходимо ответить на вопрос, насколько стабильно то место, которое получил индивид по тестовым показателям.

Следует ли такое постоянство IQ объяснять наследственностью интеллекта? Можно назвать по крайней мере еще две причины найденных фактов:

1) относительная неизменность окружающей среды, в которой находятся люди в течение длительного времени (а иногда и на протяжении всей своей жизни);

2) умения и навыки, полученные индивидами на ранних этапах жизни и обеспечившие их быстрое интеллектуальное развитие, сохраняются и служат предпосылками развития в дальнейшем.

Многочисленные современные исследования свидетельствуют о непостоянстве и изменчивости этих оценок.

В настоящее время признают, что с помощью интеллектуальных тестов определяются не природные различия между людьми, а наличный уровень знаний и мыслительных умений, сложившихся к моменту испытаний. Вот что пишет по этому поводу американский тестолог А. Анастази: «Тесты предназначены показать, что может делать индивид в данный момент времени. Они не могут сообщить нам, почему он выполняет тест именно так. Чтобы ответить на этот вопрос, нам необходимо исследовать условия его развития, мотивацию и другие существенные условия».

Другой американский психолог Д. МакКлелланд пишет, что «тесты предназначены отразить открыто, полно и безошибочно все, чему обучили человека»

Вывод: в настоящее время признано, что интеллектуальные тесты не оправдали себя как средства измерения интеллекта, рассматриваемого как общая способность или группа способностей. Они пригодны для измерения

некоторых особенностей мыслительной деятельности человека, а также для выявления объема и содержания его знаний в некоторых областях. Все это важные характеристики когнитивного развития человека, однако они не являются показателями интеллектуальных способностей.

Поэтому часть психологов, продолжая считать, что понятием **«интеллект»** обозначают **общую способность (или группу способностей)**, отказались от представления о том, что IQ является показателем интеллекта. По их мнению, интеллект можно оценить на основе длительных наблюдений за поведением человека в разнообразных ситуациях, а также анализируя, каким образом он добивается успеха в разных видах деятельности. Строгих методов его диагностики пока не существует.

Некоторые психологи по традиции продолжают называть интеллектом то, что измеряется интеллектуальными тестами (Г. Айзенк, К. Льюнгман и др.). Однако при этом в понятие **«интеллект»** они вкладывают иное содержание, понимая его не как способность, а как характеристику знаний и мыслительных навыков, приобретенных человеком и позволяющих более или менее успешно решать задания интеллектуального теста. Отождествляя интеллект и IQ, эти психологи часто используют термины «психометрический интеллект», «тестовый интеллект». Как пишет шведский психолог С. Боман, термин в таком понимании означает не способность человека, а его умения давать правильные ответы в тестах.

Наряду с понятием **«психометрический интеллект»** существуют понятия «биологический интеллект», «социальный интеллект», «практический интеллект». Первым на это обратил внимание Р. Торндайк, написав, что наши тесты измеряют разные виды интеллекта — **абстрактный, социальный и практический**.

Абстрактный проявляется в способности человека оперировать символами, социальный — в способности работать с людьми, а практический — в способности манипулировать объектами.

В настоящее время **биологическим интеллектом** называют биологические основы интеллектуального поведения; его изучение связано с анализом строения и деятельности мозга и нервной системы, часто осуществляемым на молекулярном, клеточном, генном уровнях. Изучение биологического интеллекта психологи проводят совместно с физиологами, биохимиками, генетиками.

Термином **«социальный интеллект»** обозначают умения решать социальные проблемы, адекватно вести себя в ситуациях общения. Иногда такие умения (социальный интеллект) включают в более широкое понятие «практического интеллекта», под которым подразумевают умения решать разные житейские проблемы.

Применение интеллектуальных тестов в зарубежной психологии на современном этапе

Итак, *большинство психологов в настоящее время признают, что интеллектуальные тесты измеряют уровень сформированности некоторых интеллектуальных навыков, который зависит как от степени обученности индивидов, так и от их природных возможностей.* Но отделить одно от другого в тестовых результатах невозможно.

Зависимость тестовых оценок от окружающей среды означает их непостоянство, изменчивость. Понимание этого приводит к изменению основной цели тестирования. Если раньше измерения по интеллектуальным тестам чаще всего использовались для распределения испытуемых по категориям и для долгосрочных прогнозов, то сейчас среди западных психологов наблюдается отказ от тенденции наклеивать ярлыки. Жесткая, неизменная классификация индивидов по результатам интеллектуальных тестов имеет тяжелые отрицательные последствия, так как низкий IQ оставляет на ребенке как бы печать неполноценности, меняет отношение к нему окружающих и тем самым способствовал сохранению неблагоприятных условий развития.

В настоящее время интеллектуальные тесты используют в основном для прогноза школьных достижений и распределения учащихся по разным типам школ.

Так, чтобы ребенок в США попал в школу для одаренных, ему нужно получить IQ по тесту Стэнфорд-Бине не менее 135.

Но даже в этой узкой области предсказания на основе оценок IQ не всегда оказываются точными. Немецкие психологи, проанализировав последние американские исследования одновременной валидности интеллектуальных тестов в отношении школьной неуспеваемости, пришли к выводу, что на основе измерения IQ можно лишь в ограниченной степени предсказывать школьные достижения, так как средние корреляции между результатами тестирования и успехами в школе, как правило, расположены около 0,50. Этот показатель соответствует коэффициенту детерминации, равному 0,25, и означает, что лишь 25 % переменных в школьных достижениях объясняются различиями в выполнении тестов интеллекта.

Вывод: оценка и прогноз школьных достижений на основе интеллектуальных тестов затруднены из-за влияния разнообразных дополнительных факторов, среди которых наиболее очевидно влияние семьи и наиболее важно влияние личности учащегося. Все это больше воздействует на академическую успеваемость в школе, чем IQ.

На снижение прогностической ценности IQ указывают многие психологи. Более того, как констатирует А. Анастази, даже для получения адекватной оценки умственного развития индивида в момент тестирования тестового балла недостаточно. Для этой цели нужно дополнить результаты тестирования сведениями из других источников: наблюдениями, данными биографического характера, анализом методов обучения и т. д.

Для правильной интерпретации результатов тестирования следует знать:

- ◆ о степени тренированности испытуемого в выполнении тестов;
- ◆ о мотивации выполнения теста;

- ◆ об эмоциональном состоянии во время тестирования;
- ◆ о влиянии на тестовые оценки личности экспериментатора;
- ◆ о предшествующей тестированию деятельности испытуемого и многое другое.

Влияние окружающей среды на результаты интеллектуального тестирования столь велико, что для более или менее успешного прогноза с их помощью психологи пытаются вводить специальные индексы окружающей среды.

Давно известно, что средний уровень и диапазон так называемых способностей к обучению, выявляемых специальными тестами, широко варьируют в разных колледжах.

По мнению психологов, колледжи различаются следующим:

- ◆ психологическим климатом;
- ◆ удельным весом теоретической и практической ориентации;
- ◆ степенью участия студентов во внеучебных, внеплановых делах;
- ◆ интересом к общественной деятельности;
- ◆ включенностью в решение международных проблем и многими другими показателями [10, т. 1].

Поэтому американские психологи пытаются вводить индексы, учитывающие характеристики учебных заведений.

Такие же тенденции отмечаются и при учете условий семейной среды, в частности социоэкономического уровня учащихся. Для этого применяются различные шкалы социоэкономических условий — от самых простых и грубых, включающих лишь один показатель (например, данные о занятии отца или уровне образования родителей), до более тонких и дифференцированных, содержащих не только характеристики родителей, но и такие сведения, как размеры жилища, наличие современных удобств, наличие книг, журналов, газет, формы внешкольного обучения (например, уроки музыки). Так, по данным Б. Блюма, корреляций между оценками по тестам интеллекта в возра-

сте 7 и 16 лет могут быть увеличены от 0,58 до 0,92, если учитывается уровень образования родителей.

Вывод: *принимая во внимание сведения, полученные из дополнительных источников, и учитывая многочисленные влияния на тестовые результаты, можно использовать интеллектуальные тесты для характеристики реального состояния некоторых умений и навыков.* Помимо этого по результатам интеллектуальных тестов можно наблюдать сдвиги, изменения в умственном развитии человека.

Психологи установили, что заметные подъемы и спады IQ у детей могут быть вызваны следующими причинами:

- ◆ изменениями в структуре семьи;
- ◆ увеличением или уменьшением семейного дохода;
- ◆ переездом на новое место жительства;
- ◆ посещением детского сада и т. д. [108].

Увеличение IQ может быть результатом так называемых компенсаторных программ обучения, которые стали создаваться в США с 60-х гг. для детей из семей с низким социоэкономическим уровнем. В настоящее время разработано несколько программ, с помощью которых пытаются стимулировать интеллектуальное развитие детей раннего возраста и тем самым ограничить влияние неблагоприятной окружающей среды на школьное обучение.

4. Невербальные тесты интеллекта

По форме предъявляемого стимульному материалу выделяют *вербальные и невербальные тесты интеллекта.*

Первые состоят из заданий, стимульный материал которых представлен в языковой форме — это слова, высказывания, тексты. Содержанием работы испытуемых является установление логико-функциональных и ассоциативных связей в стимулах, опосредованных языковой формой. *Невербальные тесты интеллекта состоят из заданий, в которых*

стимульный материал представлен либо в наглядной форме (в виде графических-изображений, рисунков, чертежей), либо в предметной форме (кубики, части объектов и пр.). В этих тестах знание языка требуется только для понимания инструкций, которые намеренно делаются простыми и по возможности короткими.

Таким образом, вербальные тесты интеллекта дают показатели словесного (понятийного) логического мышления, а с помощью невербальных тестов оценивается наглядно-образное и наглядно-действенное логическое мышление.

В зарубежной психодиагностике иногда применяется несколько отличная от изложенной классификация методик. Выделяются:

- ◆ тесты действия;
- ◆ неязыковые;
- ◆ невербальные тесты.

Тесты действия (*performance tests*) требуют операций с предметами при минимальном использовании карандаша и бумаги или выполнения заданий посредством каких-либо движений на бумаге (рисование фигуры, вычерчивание пути выхода из лабиринта и пр.).

Неязыковые тесты (*nonlanguage tests*) разрабатываются так, что не требуют использования языка ни от испытуемого, ни от диагноста. Стимульный материал этих тестов представлен в невербальной форме, а инструкции к ним осуществляются непосредственным показом или жестами, без использования речи (как устной, так и письменной).

Невербальные тесты (*nonverbal tests*) - тесты, не требующие умений читать и писать. Их выполнение опирается на применение устных инструкций и общение с диагностом. В заданиях могут быть использованы как предметы и наглядные изображения, так и вербальное содержание. Например, они могут быть направлены на диагностику понимания значений слов, предложений или коротких абзацев, предъявляемых с помощью изобразительных средств (с одновременными устными указаниями по каждому заданию). Поэтому в отличие

от неязыковых тестов невербальные (в понимании некоторых западных психологов) непригодны для лиц, говорящих на другом языке, а также для неслышащих индивидов.

Тесты действия, неязыковые и невербальные тесты за рубежом обычно называют *тестами для специфических популяций*. Это связано с тем, что перечисленные тесты изначально разрабатывались и применяются для диагностики индивидов, которые не могли быть адекватно оценены с помощью обычных, традиционных вербальных тестов. Это:

- ◆ дети с неразвитой речью;
- ◆ не умеющие читать и писать;
- ◆ дети дошкольного возраста с дефектами речи;
- ◆ дети с задержками умственного развития;
- ◆ неграмотные и не умеющие читать любого возраста;
- ◆ иностранцы;
- ◆ те, кто длительное время находился в среде с дефицитом общения (заключенные).

Помимо перечисленных групп испытуемых, тесты с невербальным содержанием заданий применяются для диагностики тех индивидов, в отношении которых важно оценить уровень развития наглядного мышления. Это, например, могут быть профессиональные группы (чертежники, конструкторы, художники и пр.).

Рассмотрим некоторые из широко применяемых (в том числе и в нашей стране) невербальных тестов интеллекта.

Примером теста действия является тест Доски форм Сегена (*Seguin Form Boards*), известный в нашей стране под названием Тест воспроизведения прежнего порядка на доске, разработанный французским врачом Э. Сегеном в 1866 г. . Он применяется для диагностики детей с умственной отсталостью, начиная с 2 лет. Другое название этой методики — Доски форм Сегена — связано с характером стимульного материала, состоящего из 5 досок с гнездами, в которых расположены разные фигурки.

Диагностика проводится индивидуально. Перед ребенком располагают первую доску с вставленными в гнезда фигурками и предлагают внимательно рассмотреть ее. Через 10 сек. психолог переворачивает доску, а выпавшие из гнезд фигурки перемешивает, после чего просит ребенка воспроизвести прежний порядок (уложить все фигурки на прежнее место). Делаются три пробы, а показателем является самое короткое время, потребовавшееся ребенку для выполнения задания. Процедура повторяется с каждой из четырех досок. Помимо времени выполнения, фиксируются ошибки, отдельные попытки и особенности действий ребенка, его высказывания, а также характер использования помощи психолога при безуспешных попытках выполнить задания.

Методика Сегена, являясь достаточно простой в использовании, отличается хорошими дифференцирующими возможностями (оценивает разные уровни умственной отсталости) и широко применяется в настоящее время в клинической психодиагностике.

К тестам действия относятся **лабиринтные тесты**, первый из которых был разработан в 1914 г. С. Д. Портеусом (*Porteus Maze Test*). Эти тесты состоят из серий изображенных линиями лабиринтов возрастающей трудности. От испытуемого требуется провести кратчайший путь от входа до выхода из лабиринта, не отрывая карандаша от бумаги. Показателями в этих тестах являются время выполнения и число допущенных ошибок. Они довольно широко используются для диагностики как детей, так и взрослых.

Типичным и широко распространенным невербальным тестом интеллекта являются **Прогрессивные матрицы** (*Progressive Matrices*), разработанные в Великобритании. Авторами первой редакции, появившейся в 1936 г. и предназначенной для диагностики детей, были Л. Пенроуз и Дж. Равен. Впоследствии работу с тестовыми заданиями осуществлял Дж. Равен, поэтому рассматриваемую методику иногда называют тестом Равена (*Raven's Progressive Matrices — RPM*). Первый вариант для взрослых появился в 1960 г. [10, т. 1; 129].

Методика основана на теории гештальт психологии. Каждое задание рассматривается как определенное целое, состоящее из ряда взаимосвязанных элементов. Предполагается, что вначале испытуемый осуществляет глобальное оценивание матрицы, а затем дифференцирует изображение на отдельные элементы с выделением принципа из интеграции. На заключительном этапе выделенные элементы включаются в целостный образ, что и позволяет обнаружить недостающую часть изображения.

Стимульным материалом этой методики являются матрицы — композиции с пропущенным элементом. Испытуемый должен выбрать недостающий элемент среди 6-8 предложенных вариантов. В настоящее время используются три формы теста, рассчитанные на разный возраст и разный уровень интеллектуального развития. В каждой из них однотипные, но возрастающей сложности задания организованы в некоторое число серий, трудность которых также повышается от первой к последующим. Усложнение заданий как внутри каждой серии, так и от серии к серии позволяет, по мнению автора, осуществить принцип прогрессивности (с ним связано и название методики — Прогрессивные матрицы). Он состоит в том, что выполнение предшествующих заданий является подготовкой испытуемого к выполнению последующих — идет процесс обучения.

Проведение теста не ограничено во времени, может быть как индивидуальным, так и групповым. Психометрические параметры высоки и получены на разных как по объему, так и по характеру выборках [10, т. 1].

В группу невербальных тестов включают тесты, разработанные специально для диагностики представителей разных культурных групп. Как уже сообщалось, связь тестирования интеллекта с культурой определенной социальной группы ограничивает сферу применения тестов. Они оказываются неадекватными для обследования лиц, принадлежащих к иной культуре, нежели та, в которой они создавались. Поэтому перед исследователями встала проблема разработки таких интеллектуальных тестов, которые были бы свободны от влияния культуры.

При их создании пытались исключить параметры, по которым чаще всего различаются культуры. Наиболее известный из них — язык, другой параметр — скорость выполнения теста; еще одно различие между культурами — наличие специфичной информации, которая может предоставляться лишь в некоторых культурах. Учет этих параметров различий между культурными группами привел к тому, что тесты, «свободные от влияния культуры» (*culture-free, culture-fair*), делали невербальными, в них не использовали информацию, специфичную для некоторых культур и старались исключить влияние скорости выполнения.

Первым тестом, свободным от влияния культуры, считается армейский тест Бета, разработанный в США в период первой мировой войны.

Еще один тест такого типа — *Нарисуй человека (Draw-a-Man Test)*, разработанный американским психологом Ф. Гудинаф и описанный в 1926 г., был предназначен для диагностики детей в возрасте от 3 до 13 лет.

Ребенка просили изобразить на листе бумаги мужчину, причем, сделать это как можно лучше. Время рисования не ограничивалось. Оценка уровня интеллектуального развития осуществлялась на основе того, какие части тела и детали одежды изображал испытуемый, как учтены пропорции фигуры, перспектива и т. д. Ф. Гудинаф разработала шкалу, по которой можно оценить 51 элемент рисунка, а также получила статистические нормы для каждой возрастной группы.

Этот тест применялся без изменений с момента создания до 1963 г., когда Д. Харрис пересмотрел его, расширил и опубликовал под названием Тест рисования Гудинаф-Харриса (*Goodenough-Harris Drawing Test*).

В этом варианте после завершения рисунка мужчины ребенку предлагалось рисовать женщину. Выполнение оценивалось на основе учета 73 элементов рисунка (для изображения мужчины) и 71 (для изображения женщины). Наряду с оценкой рисунков по элементам была предложена более простая обработка — качественная оценка путем их сопоставления с 12

образцами-эталоном (по степени сходства). Нормы были получены для возрастов от 5 до 15 лет. Ретестовая надежность Теста рисования выше, чем у теста Гудинафа (порядка 0,80), а валидность сохранилась на том же уровне. В России эти методики не использовались.

Еще один Интеллектуальный тест, свободный от влияния культуры (*Culture-Fair Intelligence Test*), был разработан Р. Б. Кеммеллом.

Он имеет три варианта. Первый предназначен для детей 4-8 лет и умственно отсталых взрослых; второй — для детей 8-13 лет и взрослых, не имеющих высшего образования; третий для детей 10-16 лет и взрослых с высшим образованием.

Тест состоит из двух частей, каждая из которых включает по 4 одинаковых субтеста. Субтест «Серии» состоит из заданий, требующих выбора завершающего серию элемента. В заданиях субтеста «Классификации» следует найти элемент, не подходящий к другим находящимся в ряду. В субтесте «Матрицы» нужно отметить элемент, правильно дополняющий каждую матрицу. В субтесте «Условия» требуется найти среди предлагаемых вариантов тот, для которого соблюдалось условие, заданное в образце.

Все задания представлены в графической форме, а время их выполнения ограничено 3-4 мин. Первичные баллы переводятся в шкальные оценки, по которым устанавливается соответствие испытуемого статистической норме (ее границы 84 и 116 IQ).

Коэффициенты надежности и валидности этого теста находятся на нижнем уровне допустимости, а проверки на выборках из разных стран Европы, Америки, Азии и Африки показали зависимость его результатов от фактора культуры. Причины, по которым влияние фактора культуры невозможно устранить, будут обсуждены в Части IV, гл. 2.

5. Тест интеллекта Д. Векслера

Разработанные американским психодиагностом Д. Векслером Шкалы измерения интеллекта (*Wechsler Intelligence Scales*) находят широкое

применение на Западе, в основном в англоязычных странах. Об интересе к ним свидетельствуют посвященные им несколько тысяч публикаций, появившихся к настоящему времени как в журналах и монографиях, так и в «Ежегодных обзорах по тестам США». Их популярность объясняется рядом причин.

Во-первых, они охватывают *большой возрастной диапазон* — от 3 до 74 лет, при этом на всех возрастных уровнях используются в основном одни и те же типы заданий, что позволяет проследить изменение одних и тех же интеллектуальных характеристик на протяжении почти всей жизни человека.

Во-вторых, шкалы Векслера используются не только для измерения интеллектуального развития индивидов, но и как *вспомогательное средство психиатрического диагноза*. Векслер и другие психологи-клиницисты считают, что анализ выполнения индивидом отдельных субтестов, а также паттернов и профилей из показателей помогают раскрыть конкретные расстройства психики (болезнь Альцгеймера, эмоциональные нарушения и пр.)

В-третьих, в шкалах Векслера присутствуют как *вербальные*, так и *невербальные* субтесты, что позволяет оценивать разные стороны интеллектуального развития — понятийное и наглядное мышление, а также особенности зрительного восприятия, сенсомоторную координацию, внимание, память.

Будучи индивидуальными тестами, шкалы Векслера отличаются от других индивидуальных тестов интеллекта тем, что задания в них не сгруппированы по возрастным уровням, а объединены в субтесты и расположены в порядке возрастающей трудности.

Шкалы Векслера были стандартизированы и проверены на надежность на репрезентативных выборках, подобранных на основе последних (по отношению к году разработки методик) переписей населения США с учетом места жительства, принадлежности к городским или сельским жителям, расы, профессии (для детских шкал учитывалась профессия главы семьи). К

настоящему времени каждая из шкал Векслера была подвергнута нескольким переработкам.

Векслеровские методики были разработаны для трех возрастных диапазонов: для взрослых, начиная с 16 лет, детей 6-16 лет и дошкольников (последний вариант от 3 до 7 лет 3 месяцев).

Как уже было отмечено, все методики Д. Векслера имеют много общего. Они включают вербальную и невербальную шкалы, каждая из которых состоит из идентичных субтестов. В тестах для взрослых и дошкольников содержатся по 11 субтестов, 6 из них относятся к вербальной шкале, 5 — к невербальной шкале. Предъявление субтестов из вербальной и невербальной шкал в методиках для детей и для дошкольников чередуются, а в методике для взрослых сначала субтесты вербальной шкалы, затем невербальной.

В каждой методике первые показатели каждого субтеста переводятся в стандартные показатели. Затем отдельно вычисляются коэффициенты интеллектуальности для вербальной и невербальной шкал, а также полный IQ. Нормы для них имеют границы 85-115 IQ.

По всем векслеровским шкалам имеется полная информация о надежности, касающейся как отдельных субтестов и отдельно вербальной и невербальной частей, так и полной шкалы.

Для последних редакций векслеровских шкал имеются неплохие показатели валидности разных видов. Корреляции с показателями тестов Стэнфорд-Бине общих IQ от 0,73 до 0,80. Примерно в том же диапазоне находятся корреляции с IQ вербальных шкал; несколько ниже они для невербальных шкал — около 0,60. Имеются сведения о конструктивной валидности и валидности по содержанию.

Прагматическая валидность шкал для взрослых и для детей оценивалась посредством вычисления корреляций их показателей с результатами тестов учебных достижений и с оценками в школах, колледжах, институтах. Эти корреляции варьируют в диапазоне от 0,40 до 0,60. В методике для дошкольников этот вид валидности устанавливается посредством

сопоставления ее показателей у особых групп детей (умственно отсталых, одаренных, испытывающих трудности в обучении и др.).

Рассмотрим, что представляют собой субтесты векслеровских шкал на примере последней редакции WISC-III (*Wechsler Intelligence Scale for Children - III*).

Вербальная шкала.

Осведомленность: 30 вопросов, ответы на которые требуют разнообразных знаний, приобретаемых индивидом по мере приобщения к культуре.

Пример: Что нужно сделать, чтобы вскипятить воду?

Сходство: 19 заданий, в которых испытуемый должен объяснить, в чем сходство двух объектов.

Пример: Чем похожи локоть и колено?

Арифметика: 24 задачи, решаемые устно, аналогичные тем, что встречались в курсе арифметики для начальной школы.

Пример: Сколько будет, если к 2 карандашам прибавить 3?

Словарный запас: 30 заданий, в которых испытуемый должен объяснять значения слов.

Пример: Что такое ВЕЛОСИПЕД?

Понимание: 18 заданий, в которых испытуемого просят объяснить, как надо поступить в некоторых обстоятельствах, почему следуют каким-то правилам, обычаям. Требуется проявить здравый смысл, понимание общественных норм, способность к практическим суждениям.

Пример: Почему фамилии в телефонной книге расположены в алфавитном порядке?

Повторение цифр диагностирует оперативную память; состоит из двух частей: запоминания и воспроизведения цифровых рядов, содержащих от 3 до 9 цифр, в порядке, в каком они произносились психологом, а потом запоминания и воспроизведения рядов, содержащих от 2 до 8 цифр, в обратном порядке.

Невербальная шкала.

Завершение картинок: испытуемому предъявляют 30 карточек, на каждой из которых изображены объекты или ситуации, в которых недостает какой-то части. Испытуемый должен сказать или показать, чего недостает в каждой картинке.

Пример: изображена рука, на которой не хватает ногтя на одном из пальцев.

Кодирование: испытуемый должен копировать простые символы, соотношенные с простыми геометрическими фигурами (кодирование уровня А) или с цифрами (кодирование В); для выполнения задания используется ключ.

Упорядочивание картинок: 14 заданий, каждое из которых состоит из набора картинок, изображающих какую-то ситуацию или историю; их нужно расположить в последовательности, уложив объединяющий их сюжет.

Композиция из кубиков: 12 заданий, в которых по образцу или рисунку следует сложить из кубиков тот же рисунок; бывают композиции из двух, четырех и девяти кубиков.

Сборка объекта: 5 заданий, в каждом из которых испытуемый должен сложить определенную фигуру из предъявляемых ему частей.

Пример: дается 6 частей, из которых можно сложить изображение мяча.

Лабиринты: 10 изображенных линиями на листах бумаги лабиринтов возрастающей трудности, в которых следует начертить путь выхода из центра изображенной там фигурки человека.

Векслеровские шкалы измерения интеллекта довольно широко используются в отечественных исследованиях. Методика для взрослых была переведена и адаптирована в Ленинградском психоневрологическом институте им. В. М. Бехтерева и неоднократно использовалась для исследовательских целей [23]. Отсутствие стандартизации, а также проверок на надежность и валидность, выполненных на российских выборках, делают невозможным ее применение в практических целях.

Шкала для детей была адаптирована и стандартизирована на отечественных выборках (А. И. Панасюк) и широко применялась в практической школьной психологии, а также психологами-клиницистами [66]. Однако следует признать, что в настоящее время этот вариант методики устарел и на практике использоваться не может. Последний вариант WISC-III сейчас проходит проверки в Психологическом институте РАО.

6. Тесты интеллекта, применяемые в отечественной практике

В этом разделе речь пойдет о двух переводных интеллектуальных методиках, которые были адаптированы, стандартизированы и подвергнуты проверкам на надежность и валидность в Психологическом институте РАО группой психологов, руководимых К. М. Гуревичем. Это тест Р. Амтхауера (для подростков) и групповой тест Дж. Ваны (для учащихся 10-12 лет).

Тест структуры интеллекта Амтхауера (*Amthauer Intelligenz Struktur — Test*) — это один из известнейших групповых тестов, широко используемых в немецкоязычных странах. Он создан в 1953 г. (последняя редакция осуществлена в 1973 г.) и предназначен для измерения уровня интеллектуального развития лиц в возрасте от 13 до 61 года [148].

Тест состоит из девяти субтестов, каждый из которых направлен на измерение различных функций интеллекта. Шесть субтестов диагностируют вербальную сферу, два — пространственное воображение, один — память. Во всех группах заданий, за исключением 4-6 субтестов, используются задачи закрытого типа.

Субтест *{.Логический отбор*: исследование индуктивного мышления, чутья языка. Задача испытуемого заключается в том, чтобы закончить предложение одним из приведенных слов.

Пример:

Противоположностью понятия «верность» является...

а) любовь; б) ненависть; в) дружба; г) предательство; д) вражда.

Субтест 2. *Классификация*, определение общих черт: исследование способности к абстрагированию, обобщению, оперированию вербальными понятиями. В задачах предлагается пять слов, из которых четыре объединены определенной смысловой связью, а одно — лишнее. Это слово и следует выделить в ответе.

Пример:

а) рисунок; б) картина; в) графика; г) скульптура; д) живопись.

Субтест 3. *Аналогии*: анализ комбинаторных способностей. В заданиях предлагаются три слова, между первым и вторым существует определенная связь. После третьего слова — прочерк. Из пяти прилагаемых к заданию вариантов необходимо выбрать такое слово, которое было бы связано с третьим таким же образом, как и первые два.

Пример:

Дерево — строгать, железо — ?

а) чеканить; б) сгибать; в) лить; г) шлифовать; д) ковать.

Субтест 4. *Обобщения*: оценка способности выносить суждение, обобщать. Испытуемый должен обозначить два слова общим понятием.

Пример:

Дождь — снег. Правильным ответом будет слово «осадки».

Субтест 5. *Задания на счет*: оценка уровня развития практического математического мышления, сформированноеTM математических навыков.

Пример: $\wedge \wedge '$

Сколько километров пройдет товарный поезд за 7 часов, если его скорость 40 км в час?

Субтест 6. *Ряды чисел*: анализ индуктивного мышления, способности оперировать числами. В заданиях требовалось установить закономерность числового ряда и продолжить его.

Пример:

6 9 12 15 18 21 24...?

Субтест 7. *Выбор фигур*: исследование пространственного воображения, комбинаторных способностей. В заданиях приводятся разделенные на части геометрические фигуры. При выборе ответа следует найти карточку с фигурой, которая соответствует разделенным частям.

Субтест 8. *Задания с кубиками*: исследуется то же, что и в 7-м субтесте. В заданиях предъявляются изображения кубиков с различно обозначенными гранями. Кубики определенным образом повернуты и перевернуты в пространстве, так что иногда появляются новые, неизвестные испытуемому грани. Необходимо определить, какой из пяти кубиков-образцов изображен на каждом рисунке.

Субтест 9. Задания на способность *сосредоточить внимание и сохранить в памяти усвоенное*. Предлагается запомнить ряд слов, которые объединены в таблице по определенным категориям, например цветы: тюльпан, жасмин, гладиолус, гвоздика, ирис; или животные: зебра, уж, бык, хорек, тигр. Время заучивания — 3 мин. Затем тетради с заданиями собираются, и испытуемым выдаются листы с вопросами такого типа: с буквы «б» начиналось слово: а) растения; б) инструменты; в) птицы; г) произведения искусства; д) животные.

Тест имеет две формы (А и Б), которые проверялись на взаимозаменяемость. Общее время выполнения теста (без подготовительных процедур и инструктажа испытуемых) — 90 мин. Время выполнения каждого субтеста ограничено и колеблется от 6 до 10 мин.

В нашей стране адаптированный вариант теста Р. Амтхауера был использован при обследовании учащихся VIII—XI классов городских и сельских школ (более 500 человек). Получены данные о достаточно высокой надежности и валидности этого теста [5].

Тест, известный в нашей стране под названием *Групповой интеллектуальный тест (ГИТ)*, в оригинале имеет название — *Vana Intelligence Test* — ВИТ. Он разработан словацким психологом Дж. Ваной и

известен как надежный, валидный, хорошо зарекомендовавший себя в практике школы инструмент. Тест содержит 7 субтестов:

1 — *исполнение инструкций* (направлен на выявление скорости понимания простых указаний и их осуществления); 2 — *арифметические задачи* (диагностирует сформированность математических знаний и действий, которые усваиваются школьниками в процессе обучения); 3 — *дополнение предложений* (оценивает понимание смысла отдельных предложений, развитие языковых навыков, умение оперировать грамматическими структурами); 4 — *определение сходства* и различия понятий (проверяет умение анализировать понятия, сравнивать их на основе выделения существенных признаков); 5 — *числовые ряды* (выявляет умение находить логические закономерности построения математической информации); 6 — *установление аналогий* (диагностирует умение мыслить по аналогии); 7 — *символы* (проверяет скоростные возможности выполнения простой умственной работы).

ГИТ разработан в двух формах, которые проверены на взаимозаменяемость. На выполнение каждого субтеста отводится ограниченное время (от 1,5 до 6 мин).

Адаптация теста была проведена на учащихся III—VI классов городских и сельских школ (выборка более 500 человек). Полученные результаты также свидетельствуют о достаточно высокой надежности и валидности этого теста [4].

Помимо общего балла по тестам, авторы отечественных модификаций ГИТа и теста Амтхауера предлагают способы оценки гуманитарной и математической направленности учащихся, сформированности отдельных вербально-логических операций, скоростных характеристик умственной работы и некоторые другие линии анализа.

7. Отечественная диагностика умственного развития

Многолетнее эффективное использование тестов за рубежом для решения практических задач заставило отечественных психологов задуматься о том, чтобы перенять чужой опыт и начать применять подобные методики у нас в стране, прежде всего в целях оптимизации процесса обучения детей.

Чаще всего те психологические характеристики, которые за рубежом рассматриваются в свете изучения интеллекта, в отечественной психологии трактуются в связи с понятием *умственного развития*.

Умственное развитие, являясь динамической системой, зависит как от усвоения общественного опыта, так и от созревания органической основы (мозга и нервной системы в первую очередь), создающей, с одной стороны, необходимые предпосылки развития, а с другой стороны, меняющейся под влиянием осуществления деятельности. Умственное развитие протекает неодинаково в зависимости от условий жизни и воспитания ребенка. При стихийном, неорганизованном процессе развития его уровень снижен, несет на себе отпечаток неполноценного функционирования психических процессов. Потому весьма актуальной для психолбга, работающего в системе образования, является диагностика уровня умственного развития каждого ребенка.

Показатели умственного развития, рассматриваемые отечественными психологами, зависят от содержания теоретических концепций умственного развития, которых он придерживается. Среди них чаще всего отмечаются следующие:

- ◆ особенности психических процессов (преимущественно мышления и памяти);
- ◆ характеристики учебной деятельности;
- ◆ показатели творческого мышления.

Ни один из выделяемых показателей умственного развития не является исчерпывающим, полностью отражающим особенности когнитивной сферы индивидов на отдельных этапах развития.

Сложившееся в современной отечественной психодиагностике понимание *умственного развития* отражает представления ряда ведущих психологов (А. Н. Леонтьева, Н. С. Лейтеса, К. М. Гуревича и др.). Оно рассматривается как функция накопленного фонда знаний, а также мыслительных операций, обеспечивающих приобретение и использование этих знаний. По существу, данная характеристика отражает формы, способы и содержание мышления человека. Именно это и диагностируют тесты интеллекта.

Несовершенство подхода к интеллектуальной диагностике, основанного на переводе и адаптации иностранных тестов, заключается в невозможности устранить влияние на их результаты фактора культуры. Любые диагностические методики, и тесты интеллекта в том числе, выявляют степень приобщенности испытуемого к той культуре, которая представлена в тесте. Даже совершенные перевод и адаптация не изменяют того важного обстоятельства, что он является «чужим» инструментом, созданным для других социально-культурных групп и в соответствии с характерными для последних требованиями к умственному развитию их представителей.

В связи с вышеизложенным отечественные психодиагносты разрабатывают собственные тесты умственного развития, предназначенные для нашей культуры. Одним из научных коллективов, первым взявшимся за эту задачу, была руководимая *Л. А. Венгером* лаборатория психофизиологии детей дошкольного возраста НИИ дошкольного воспитания АПН СССР. *Результатом их многолетней деятельности стали комплексы методик, направленных на оценку уровня умственного развития детей в возрасте от 3 до 7 лет и подготовленности дошкольников к школьному обучению – методика Л.А. Венгера.* Диагностические методики, разработанные под руководством Л. А. Венгера, были стандартизированы и многократно проверены на валидность и надежность.

В Психологическом институте РАО были разработаны четыре теста для диагностики умственного развития школьников разного возраста. Все они

опираются на концепцию **социально-психологических нормативов**, предложенную К. М. Гуревичем]. Согласно этой концепции, психическое развитие индивидов происходит под воздействием системы требований, которые общество предъявляет к каждому своему члену. Человек, чтобы не быть отвергнутым той социальной общностью, в которую он включен, чтобы реализовать себя в условиях, созданных этой общностью, должен овладеть этими требованиями.

Эти требования объективны, так как определяются базой достигнутого уровня развития данного общества; они не единичны, а составляют целостную систему, под влиянием которой складывается облик индивида в данной социальной общности. Наиболее общие и фундаментальные из этих требований и названы *системой социально-психологических нормативов*.

Требования, составляющие содержание социально-психологических нормативов, вполне реальны, закреплены в форме правил, предписаний и присутствуют в образовательных программах, квалификационных профессиональных характеристиках, общественном мнении взрослых членов общества, традициях воспитания и образования, обычаях повседневной жизни. Они охватывают разные аспекты психического развития — умственное, нравственное, эстетическое.

Поскольку нормативы историчны, они меняются вместе с развитием общества. Поэтому быстрота их изменения зависит от темпов развития общества. Наряду с этим время их существования определяется и отнесенностью к той или иной сфере психического. Так, наиболее динамичны нормативы умственного развития, что связано с темпом научно-технического прогресса, выдвигающего все новые требования к человеку, его знаниям, умениям, сформированноеTM мышления, вследствие чего происходит пересмотр учебных программ, квалификационных характеристик.

Социально-психологический норматив рассматривается как некий обязательный минимум в развитии той или иной психической сферы, его нельзя считать пределом развития.

Учитывая роль обучения в умственном развитии ребенка школьного возраста, рассматривая содержание обучения его главной детерминантой, было принято, что *социально-психологический норматив школьников представляет собой совокупность конкретизированных требований учебной программы, которые предъявляются к ним на определенном этапе обучения.*

Введение норматива в диагностику заставило пересмотреть как цели тестирования, так и способы конструирования, обработки и интерпретации методик.

Рассмотрим, в чем состоят принципиальные отличия тестов умственного развития, ориентированных на норматив, от традиционных тестов интеллекта.

Первое отличие — особое содержание большинства заданий тестов. Если обычно автор интеллектуального теста при отборе понятий, включаемых в задания, руководствуется собственным опытом и интуицией, проверяя себя практикой, и использует, как правило, житейские понятия, то авторы нормативно-ориентированных тестов опирались на анализ школьных программ. В них содержатся основополагающие понятия, а также умственные действия, владение которыми может служить показателем умственного развития школьников. При отборе понятий психологи старались, чтобы они примерно в равных пропорциях представляли все изучаемые учебные предметы и циклы (общественно-гуманитарный, естественно-научный и физико-математический).

Второе отличие рассматриваемых методик от тестов интеллекта заключается в *иных способах репрезентации и обработки диагностических результатов*, основными среди которых является отказ от статистической нормы как критерия оценки индивидуальных и групповых результатов в пользу критерия приближения данных к социально-психологическому нормативу. В тестах норматив представлен в форме полного набора заданий.

Третье отличие отечественных тестов умственного развития от традиционных — *коррекционность*, дающая возможность проследить

ближайшее развитие учащихся и предусмотреть специальные меры и направления устранения замеченных дефектов развития.

Первым в ряду нормативных тестов умственного развития был *Школьный тест умственного развития (ШТУР)*, предназначенный для учащихся VII-X классов. Его первая редакция появилась в 1986 г. Он состоял из 6 субтестов:

- ◆ 1-й и 2-й — общая осведомленность;
- ◆ 3-й — аналогии;
- ◆ 4-й — классификации;
- ◆ 5-й — обобщения;
- ◆ 6-й — числовые ряды.

Тест является групповым и удобен тем, что за короткий срок позволяет получить информацию об умственном развитии целого класса.

В 1997 г. была подготовлена новая редакция теста (ШТУР-2). В нее помимо ряда пересмотренных заданий перечисленных субтестов вошли два субтеста на пространственное мышление. Авторы теста: *М. К. Акимова, Е. М. Борисова, К. М. Гуревич, В. Г. Зархин, В. Т. Козлова, Г. П. Логинова, А. М. Раевский.*

Психометрические характеристики теста таковы: эквивалентность параллельных форм по общему баллу 0,83; гомогенность 0,96-0,98; рете-стовая надежность по общему баллу формы А = 0,93; формы Б = 0,90. Коэффициенты валидности при сопоставлении с результатами теста Амтхауера 0,75, при сопоставлении со школьной успеваемостью 0,57 (форма А) и 0,54 (форма Б).

Приведем примеры заданий ШТУР-2.

Осведомленность. От испытуемого требуется правильно дополнить предложение, выбрав один ответ из пяти предложенных вариантов.

Начальные буквы имени и отчества называются ...?

а) вензель; б) инициалы; в) автограф; г) индекс; д) анаграмма.

Осведомленность. Требуется подобрать к данному слову синоним из четырех вариантов.

Аргумент — а) довод; б) согласие; в) спор; г) фраза.

Аналогии. Следует определить характер логико-функциональной связи между парой понятий, а затем к третьему слову подобрать такое, чтобы логико-функциональное отношение между ними было аналогичным использованному в паре.

Числительное : количество - глагол : ?

а) идти; б) действие; в) причастие; г) часть речи; д) спрягать.

Классификации. Из пяти слов следует найти одно, которое не подходит к остальным.

5-1168

а) параллель; б) карта; в) меридиан; г) экватор; д) полюс.

Обобщения. Испытуемому нужно для каждой пары слов подобрать обобщающие слова, определив, что между ними общего.

Сердце — артерия

Числовые ряды. Для каждого ряда чисел нужно найти следующий член ряда, поняв закономерность его построения.

2 35 689...?

Пространственные представления. Требуется определить, из какого сочетания частей можно собрать заданную геометрическую фигуру.

Пространственные представления. Требуется определить, какую объемную фигуру из четырех предложенных можно сделать из развертки.

Показатели теста подвергаются количественно-качественной обработке. При этом возможны как индивидуальный, так и групповой анализ. Помимо общего балла, сопоставляемого с заложенным в тесте нормативом и образовательно-возрастными нормами, авторы теста предлагают:

- ◆ способы анализа индивидуальной структуры умственного развития, отражающей разную сформированность заложенных в субтестах умственных действий;

- ◆ выявление предпочтения при работе с определенным содержанием заданий.

Эти же направления анализа применяются и при работе с другими тестами, которые будут описаны ниже.

Для диагностики умственного развития выпускников средней школы и абитуриентов был разработан специальный Тест умственного развития АСТУР (для абитуриентов и старшеклассников тест умственного развития). Тест создан на тех же теоретических принципах нормативной диагностики, что и ШТУР (авторский коллектив: М. К. Акимова, Е. М. Борисова, К. М. Гуревич, В. Г. Зархин, В. Т. Козлова, Г. П. Логинова, А. М. Раевский, Н. А. Ференс) [6].

Тест включает восемь субтестов:

- 1) осведомленность;
- 2) двойные аналогии;
- 3) лабильность;
- 4) классификация;
- 5) обобщение;
- 6) логические схемы;
- 7) числовые ряды;
- 8) геометрические фигуры.

Все задания теста составлены на материале школьных программ и учебников и предназначены для изучения уровня умственного развития выпускников средней школы. При обработке результатов тестирования можно получить:

- ◆ общий балл, отражающий уровень умственного развития;
- ◆ индивидуальный тестовый профиль испытуемого, свидетельствующий о приоритетном овладении понятиями и логическими операциями на материале основных циклов учебных дисциплин (общественно-гуманитарного, физико-математического, естественно-научного);
- ◆ данные о преобладании вербального или образного мышления.

Таким образом, на основе тестирования можно прогнозировать успешность последующего обучения выпускников в учебных заведениях

разного профиля. Наряду с особенностями умственного развития тест позволяет получить характеристику скорости протекания мыслительного процесса (субтест «Лабильность»), что является свидетельством наличия у испытуемого определенной выраженности проявлений свойств нервной системы (лабильности—инертности).

Ниже приводятся примеры субтестов, входящих в тест АСТУР.

Осведомленность. От испытуемого требуется правильно дополнить предложение из пяти приведенных слов.

Противоположным к слову «отрицательный» будет слово...

а) неудачный; б) спорный; в) важный; г) случайный; д) положительный.

Двойные аналогии. Испытуемому необходимо определить логические отношения, существующие между двумя понятиями, при условии, что в обеих парах по одному понятию пропущено. Необходимо подобрать пропущенные понятия таким образом, чтобы между первым словом задания и первым словом одной из данных на выбор пар было такое же соотношение, как между вторым словом задания и вторым словом этой же пары.

Стол : х = чашка : у

- 1) мебель — кофейник;
- 2) обеденный — посуда;
- 3) мебель — посуда;
- 4) круглый — ложка;
- 5) стул — пить.

Правильным ответом будет «мебель — посуда».

Лабильность. В субтесте требуется в очень короткий период времени быстро и без ошибок выполнить ряд простых указаний.

«Напишите первую букву своего имени и последнюю букву названия текущего месяца».

Классификация. Даются шесть слов. Среди них нужно найти два, только два, которые можно объединить по какому-то общему признаку.

а) кошка; б) попугай; в) дог; г) жук; д) спаниель; е) ящерица.

Искомые слова будут «дог» и «спаниель», поскольку их можно объединить по общему признаку: и то, и другое слово обозначает породу собак.

Обобщение. Испытуемому предлагаются два слова. Нужно определить, что между ними общего (найти наиболее существенные признаки для обоих слов) и записать это понятие в бланк для ответов.

Дождь — град. Правильным ответом будет слово «осадки».

Логические схемы. Испытуемому предлагается расположить в логическую схему от общего к частному несколько понятий. То есть требуется построить «дерево» логических отношений, обозначив место каждого понятия соответствующей буквой, а отношения между ними — стрелкой.

а) такса; б) животное; в) карликовый пудель; г) собака; д) жесткошерстная такса; е) пудель.

Числовые ряды. Предлагаются числовые ряды, расположенные по определенному правилу. Необходимо определить два числа, которые были бы продолжением соответствующего ряда.

24681012?

В этом ряду каждое последующее число на 2 больше предыдущего. Поэтому следующие числа будут 14 и 16.

Геометрические фигуры. Этот субтест диагностирует особенности пространственного мышления испытуемых и включает разнообразные задания на понимание чертежей, определение геометрических фигур по разверткам и др.

Проведение теста занимает около 1,5 часа. Тест проверен на надежность и валидность.

Апробация теста на выборках абитуриентов трех высших учебных заведений подтвердила его пригодность для отбора студентов на разные факультеты. Тестирование было проведено с абитуриентами физико-математического факультета педагогического института, лечебного факультета медицинского института и гуманитарного колледжа. Оказалось, что первые лучше всего выполняли задания физико-математического цикла теста,

вторые — задания естественно-научного цикла и последние — задания общественно-гуманитарного цикла. При этом коэффициент корреляции, отражающий степень связи между результатами тестирования по тесту в целом и величинами проходных баллов, был равен 0,70 при уровне значимости 0,01. Все это подтверждает правомерность использования АСТУР для отбора студентов на разные факультеты высших учебных заведений.

В рамках концепции социально-психологического норматива был также сконструирован Тест умственного развития младших школьников (ТУРМШ) (авторы *Е. М. Борисова, В. П. Арсланьян*), отличительная особенность которого состоит в том, что с его помощью можно оценить уровни развития как наглядного, так и вербального мышления. При этом в обоих видах мышления измеряются одни и те же логические операции: аналогии, классификации, обобщения.

Тест предназначен для учащихся II—IV классов. Он состоит из двух блоков.

Первый блок (вербальный) включает субтесты, направленные на выявление особенностей словесно-логического понятийного мышления (разработаны два варианта: А и Б). Задания состоят из вербального и числового материалов. В блок входят следующие субтесты: «Осведомленность», «Классификация», «Аналогии», «Обобщения» и два математических субтеста.

Второй блок состоит из субтестов, направленных на выявление особенностей невербального мышления, так как развитие в данный образовательно-возрастной период характеризуется переходом от наглядно-образного к словесно-логическому, рассуждающему мышлению. Задания подобраны таким же образом, как и в первом блоке, но состоят из карточек с изображениями предметов, животных, растений, геометрических фигур, явлений природы и т. д. В этот блок входят следующие субтесты: «Классификация», «Аналогии», «Обобщения», «Последовательные картинки», «Геометрические аналогии».

Надежность теста определялась повторным тестированием через 3 месяца. Коэффициенты ранговой корреляции располагаются в пределах от 0,5 до 0,8 — для вербального блока и от 0,52 до 0,84 — для невербального.

Определялся еще один вид надежности — гомогенность, т. е. вычислялись коэффициенты попарной корреляции заданий, которые составили от 0,88 до 0,92 — для вербального блока и от 0,79 до 0,87 — для невербального.

Теоретическая валидность (которая определялась сопоставлением успешности по данному тесту с групповым интеллектуальным тестом ГИТ) оказалась равна 0,75, а практическая (определяемая сопоставлением результатов теста со школьной успеваемостью) — 0,53 (для невербального теста) и от 0,5 до 0,69 — для вербального.

Еще один Тест умственного развития подростков (ТУРП), предназначенный для диагностики учащихся III—V классов, разработан *Л. И. Тепловой* [89]. Поскольку содержание учебной деятельности младшего подростка составляют не только понятия, но и образы, представления, в тест были введены и задания невербального характера. Построенные на математическом содержании, они включали образы геометрических тел, математические символы и схемы. В заданиях, использующих содержание русского языка, включены схемы слов, предложений, словосочетаний.

ТУРП состоит из 102 заданий, которые распределены по шести субтестам: 1) «Осведомленность»; 2) «Классификация»; 3) «Аналогии»;

4) «Предложения»; 5) «Продолжи ряд»; 6) «Обобщения». В субтестах «Классификации», «Аналогии», «Обобщения» представлены понятия трех предметных областей — русского языка и литературы, природоведения и математики. Задания субтеста «Предложения» представляют область знаний «русский язык и литература», а задания субтеста «Продолжи ряд» — «математика».

Тест является групповым, имеет две параллельные формы, а чистое время выполнения заданий — 27 мин. Коэффициенты соответствия параллельных форм для разных возрастных групп от 0,84 до 0,87; коэффициенты

гомогенности 0,99. Ретестовая надежность (интервал между первым и повторным тестированием равен 6 месяцам) 0,93 (форма А) и 0,96 (форма Б).

Коэффициенты валидности по сопоставлению с Групповым интеллектуальным тестом Дж. Ваны для разных форм и возрастов находятся в интервале от 0,68 до 0,90. Коэффициенты корреляции со школьной успеваемостью 0,61 (III классы) и 0,59 (V классы).

Таким образом, все описанные отечественные тесты умственного развития имеют хорошие психометрические характеристики, что позволяет считать их объективными инструментами психодиагностики, полезными в работе школьного психолога.

8. Диагностика способностей

Интерес психологов к проблеме диагностирования способностей вызван двумя главными причинами.

Во-первых, запросами практики обучения и воспитания детей. Действительно, педагогам и родителям важно знать способности и склонности ребенка для построения адекватной системы психолого-педагогической работы, реализации индивидуального подхода, ранней диагностики одаренных детей, выраженности у них музыкальных, художественных и других талантов.

Надежные и прогностические методы диагностики способностей необходимы также и для таких областей практики, как профконсультация и размещение кадров по рабочим постам, профотбор и профобучение. Диагностика способностей способствует выбору наиболее подходящих интересам и склонностям человека профессий, путей и способов построения обучения с учетом индивидуальных способностей.

Вторая причина, побудившая психологов обратиться к проблеме диагностики способностей, состояла в признании того факта, что традиционные тесты интеллекта сосредоточены главным образом на изучении "абстрактных" или, как их еще называют, "академических" способностей,

таких, как числовые, вербальные и др. Интеллект длительное время рассматривался как единое, неделимое свойство. Однако применение факторного анализа показало, что интеллект сам по себе включает ряд относительно независимых способностей, таких, как вербальные, математические, пространственные, мнемические.

Наряду с этим было показано, что интеллектуальное развитие находится в определенной зависимости от уровня развития некоторых специальных способностей, например, сенсорных, и поэтому сведения об их выраженности требовались даже для более правильного понимания закономерностей формирования интеллекта. Это позволяло также получить более полную характеристику личности и, собственно, на начальном этапе результаты подобных исследований дополняли данные об IQ.

В зарубежной психологии под способностями понимаются либо врожденные способности индивида, фатально определяющие все будущие достижения субъекта (capacity), либо приобретенные навыки и умения (ability).

Свое отношение к возможности использования этих терминов Б. М. Теплов выражает, опираясь на сформулированное им самим определение понятия "способность", в котором выделены три главных признака:

"Во-первых, под способностями понимаются индивидуально-психологические способности, отличающие одного человека от другого, никто не станет говорить о способностях там, где дело идет о свойствах, в отношении которых все люди равны. Во-вторых, способностями называют не всякие вообще индивидуальные способности, а лишь те, которые имеют отношение к успешности выполнения какой-либо деятельности или многих деятельностей .

В-третьих, понятие "способность" не сводится к тем знаниям, навыкам или умениям, которые уже выработаны у данного человека.

Между способностями, знаниями и умениями существует своеобразная диалектическая связь: для овладения последними необходимы

соответствующие способности, а само формирование способностей предполагает освоение связанных с соответствующей деятельностью знаний и умений.

Что касается природных, врожденных факторов, то они рассматриваются как анатомо-физиологические задатки, лежащие в основе формирования способностей, сами же способности — всегда результат развития в конкретной деятельности. По словам Б.М. Теплова, способности не только проявляются, но и создаются в деятельности.

Принято выделять общие и специальные способности.

Общие способности обеспечивают овладение разными видами знаний и умений, которые человек реализует во многих видах деятельности.

В отличие от общих специальные способности рассматриваются в отношении к отдельным, специальным областям деятельности, что выражается в их классификации по ее видам (математические, литературные, художественные и т.д.). В зарубежной психологии не разработано теории способностей, а разделение на общие и специальные основывается на полученном с помощью факторного анализа эмпирическом выделении разнообразных факторов, которые и рассматриваются как проявление разных способностей. Такие исследования проводились Ч. Спирменом, Л. Терстоном, Дж. Гилфордом и др.

Для изучения способностей исследователи применяют разнообразные приемы-наблюдение, естественный и лабораторный эксперимент, анализ продуктов деятельности, экспертные оценки специалистов.

Выделяются четыре большие группы способностей: сенсорные, моторные, технические и профессионализированные, т.е. соответствующие той или иной профессии — конторские, артистические, художественные и др. Как видим, классификация эта не является безукоризненной, поскольку выделение групп способностей проводится по двум основаниям: во-первых, по видам

психических функций (моторные, сенсорные), во-вторых, по видам деятельности

Однако такое деление используется наиболее часто психологами при обсуждении методов диагностики специальных способностей.

Рассмотрим конкретные методы изучения моторных способностей или, как их еще называют, **психомоторных (сенсомоторных, двигательных)** Наиболее часто эти способности диагностируются при проведении профотбора на определение профессии, отбора спортсменов Моторные тесты направлены на изучение скорости, темпа и точности движений, зрительно-моторной координации, ловкости движений пальцев и рук, тремора, точности мышечного

М И Гуревичем и Н И предложены 5 групп тестов для диагностики двигательных способностей детей

Статическая координация (способность стоять в течение 15 с с закрытыми глазами поочередно на правой, левой ноге, носках и т.д.).

Динамическая координация и соразмерность движений (прыжки, передвижения прыжками, вырезание фигурок из бумаги и т д).

Скорость движений (укладывание монет в коробку, прокалывание бумаги с нанесенными на ней кружками, связывание шнурков и т д).

Сила движений (сгибание, распрямление различных предметов и т.д.)

Сопровождение движений (наморщивание лба, движение кистей рук и т.д.)

За каждый правильно выполненный тест начисляется 1 балл Время выполнения каждого задания ограничено В целом процедура длится 40—60 мин Разработана таблица норм возрастного развития (по аналогии с шкалами Вине)

В 1955 г в США появилась высокостандартизованная шкала диагностики моторного развития детей, которая получила название теста Линкольна—Озерецкого.

Создатели тестов признают, что моторные функции поддаются быстрой тренировке и уровень их развития на разных стадиях овладения профессией неодинаков.

Особенностью моторных способностей является отсутствие некоего общего фактора, общей моторной одаренности. Об этом свидетельствуют эмпирические данные диагностики моторики: результаты, получаемые по разным тестам, чрезвычайно мало связаны между собой. Многочисленные исследования моторных способностей приводят психологов к необходимости выделять целый ряд самостоятельных факторов, таких, как точность выполнения движений, ответная ориентация (способность находить правильный ответ на разнообразные стимулы в условиях высокой скорости их предъявления), координация, время реакции, скорость движения руки, оценка контроля (умение контролировать изменение скорости и направления движения объектов), ручная ловкость, пальцевая моторика, твердость руки, скорость движения запястья и пальцев (например, при работе на телеграфной аппаратуре). При этом разработки все новых диагностических приемов изучения психомоторики приводят к "открытию" новых моторных способностей.

Для выполнения подавляющего большинства моторных тестов требуется специальная аппаратура, но существуют и бланковые методики. По данным многих авторов, между результатами этих типов тестов отмечаются очень низкие корреляции, часто такая связь вообще отсутствует.

Наиболее распространенными тестами, судя по зарубежным публикациям, являются следующие: Тест ловкости пальцев О'Коннора, Тест ловкости Стромберга, Тест ручной ловкости Пурдье, Минне-сотский тест скорости манипулирования, Тест ловкости манипулирования с мелкими предметами Крауфорда.

Рассмотрим последний из перечисленных. Для выполнения теста требуется деревянная доска, состоящая из двух секций. Каждая секция содержит по 48 отверстий, причем в одной из секций отверстия имеют резьбу.

Кроме того, материалом для выполнения теста служат цилиндрические стержни небольшого размера, металлические колечки, шурупы, пинцет и отвертка. Вначале испытуемый с помощью пинцета помещает стержни в отверстия доски, а затем на каждый цилиндр надевает колечко. Во второй части теста испытуемому необходимо поместить небольшие шурупы в отверстия с резьбой и закрутить их с помощью отвертки. Обычно при подсчете результатов учитывается время выполнения теста и число ошибок (пропусков). Иногда же на выполнение теста отводится определенное время и учитываются, какую часть работы успевает выполнить испытуемый за этот период. Задания подобного типа чрезвычайно распространены в тестировании моторики.

Так, например, подобные методики исследования моторики включены в популярную батарею тестов для определения общих способностей ГАТБ (подробнее о ней будет сказано ниже).

Создатели тестов признают, что моторные функции поддаются быстрой тренировке и уровень их развития на разных стадиях овладения профессией неодинаков.

Методы диагностики другой группы способностей — *сенсорных* "выросли" из экспериментальных исследований восприятия, которые успешно проводятся уже несколько десятилетий. Одной из областей применения сенсорных тестов является клиническое тестирование, направленное на выявление дефектов в развитии тех или иных сенсорных функций. Однако наибольшее распространение эти методы получили при проведении психологического отбора на профессии в промышленности и военном ведомстве. Хотя психологическое изучение сенсорных способностей распространяется на все модальности, стандартизированные методы созданы главным образом для изучения особенностей слуха и зрения. Изучается, например, зависимость эффективности и качества деятельности от уровня развития сенсорных способностей, данные об их развитии привлекаются к анализу причин травматизма, несчастных случаев и т.д.

Тесты визуальных и слуховых способностей дифференцируются в зависимости от того, какие характеристики восприятия они измеряют. Наиболее важные визуальные способности — острота зрения, различительная чувствительность, восприятие глубины, цветоразличение

Для измерения остроты зрения используется таблица Снеллена с изображением букв, постепенно уменьшающихся по величине. Более "строгий" тест, в котором обеспечивается соблюдение стандартных условий проведения тестирования (уровень освещения, направление взора и др.), называется методом Орто—Рейтера. Аналогичными двум вышеприведенным являются Тест проверки зрения, Тест зрительного восприятия.

Для измерения способностей слухового восприятия используются методы диагностики остроты слуха (или измерение абсолютных порогов), выделения сигналов из шумового фона, а также тесты на различение громкости, высоты, тембра звуков. В качестве раздражителей используются не только чистый звук, но и разнообразные шумы, человеческий голос, произносящий цифры, слова, смысловые куски текста и т.д.

Одним из самых популярных тестов является тест музыкальной одаренности Сишора, используемый не только для обследования музыкантов, но и для профотбора на профессии, в которых хороший слух входит в состав комплекса профессионально важных качеств. Тест состоит из серии заданий на изучение восприятия силы звука, интенсивности, тембра

Обратимся к рассмотрению *диагностики технических способностей*.

Считается, что это те способности, которые проявляются в работе с оборудованием или его частями.

Тесты технических способностей чаще всего используются для профотбора механиков, наладчиков, ремонтников, чертежников, инженеров. Создатели тестов утверждают, что разработанные ими задания доступны всем, кто обладает хотя бы небольшим опытом работы с элементарными механизмами, которые окружают нас в повседневной жизни, однако

убедительных доказательств этому не имеется. Наиболее популярны следующие тесты: Тест Беннета на техническое понимание, Тест технического понимания Пурдье, Миннесотский тест на восприятие пространства, Тест пространственных взаимосвязей и др. Например, тест Беннета включает серии картинок с изображением нескольких моделей, и каждая картинка сопровождается вопросом. Для ответа на вопросы необходимо понимание общих технических принципов, пространственных взаимоотношений и тд. Миннесотский тест на восприятие пространства включает серии заданий в виде карточек с изображением 6 геометрических фигур. Одна из них разрезана на две части и более, а 5 — целых. Испытуемый должен мысленно соединить разрезанные части и определить, какая из 5 фигур при этом получается. Как правило, надежность тестов высока, валидность же (например, теста Беннета) удовлетворительна: основные коэффициенты корреляции результатов тестирования с внешними критериями (успешность обучения техническим специальностям и профессиональные достижения) колеблются от 0,30 до 0,60.

Эта группа тестов направлена главным образом на выявление знаний, опыта, накопленного испытуемым.

Последняя группа способностей — самая представительная, поскольку объединяет способности к самым разным видам деятельности, и она называется группой **профессионализированных способностей**. В нее включены художественные, музыкальные, артистические, конторские и другие способности, для каждой группы создаются свои особые тесты. Но наряду с этим существуют и более глобальные тестовые батареи, т.е. группы тестов, объединенные какой-то конкретной задачей. Такие батареи предназначены для измерения способностей, необходимых в разных видах труда, и позволяют ориентировать человека на целый спектр профессий. Именно такой батареей, получившей мировое признание, стала Батарея тестов дифференциальных способностей (сокращенно ДАТ: аббревиатура приводится в соответствии с английским названием).

Батарея ДАТ впервые была создана в 1947 г., а затем пересмотрена в 1963 и 1973 гг. Она создавалась для нужд средней школы и нашла применение в профессиональной ориентации учащихся. По замыслу ее первых создателей она должна была включать измерение таких качеств, которые имеют значение для продолжения образования в высшей школе. ДАТ разработана Психологической ассоциацией и включает восемь субтестов.

1. Словесное мышление. Задания предлагаются в виде двойных аналогий. От испытуемого требуется заполнить пропуски слов в предложениях (слова на выбор приводятся в задании), например:

... вечером, а завтрак ...

- а) ужин — угол
- б) кроткий — утро
- в) дверь — угол
- г) течение — радость
- д) ужин — утро.

Правильный ответ под буквой "д".

2. Числовые (счетные) способности. Испытуемому предлагаются задачи,

например:

$$3 = ?\% \text{ от } 15$$

- а) 5; б) 10; в) 20; г) 30; д) один из них.

3. Абстрактное мышление. Серии фигур задания расположены в определенной последовательности. Испытуемый должен продолжить серию, выбрав соответствующую фигуру из 5 предложенных.

4-й и 5-й субтесты проверяют техническое мышление и пространственные представления испытуемого: требуется выполнить задания на понимание изображенных на рисунках технических ситуаций и мысленное складывание геометрических разверток в определенные фигуры.

6. Скорость и точность восприятия. Даны несколько комбинаций символов, одна из которых выделена. Испытуемый должен найти и отметить такую же на бланке ответов, например:

Задания Бланк ответов

1.АВАСАДАЕАН 1.АСАЕАНАВАД 2. А7 7А В7 7В АВ 2. 7В В7
АВ 7А А7 3.3АЗВЗЗВЗВВ 3.ВВЗВВЗЗАЗЗ

7-й и 8-й субтесты измеряют способности испытуемых правильно пользоваться правописанием и строить предложение ("Использование языка").

Общее время, необходимое для проведения испытания, превышает 5 часов, поэтому его выполнение рекомендуется разбивать на два этапа.

Батарея разработана в двух эквивалентных формах. Коэффициенты надежности отдельных тестов равны 0,90 (в среднем). Тестовая батарея была стандартизирована на выборке из более 64 000 учащихся. Создатели батареи возлагали на нее большие надежды, полагая, что полученные с ее помощью данные помогут осуществлять прогноз более разнообразный и дифференцированный, нежели это делается с помощью тестов интеллекта. При анализе коэффициентов корреляций между результатами тестирования и школьной успеваемостью оказалось, что некоторые из субтестов имеют высокие корреляции почти для всех учебных предметов.

Авторское право на ДАТ принадлежит Психологической корпорации Нью-Йорка.

Другая известная батарея, предназначенная для диагностики способностей, называется **Батареей общих способностей (сокращенно ГАТБ)**. Она была разработана в 40-х гг. в США и использовалась службой занятости для консультирования в государственных учреждениях.

Эта батарея использовалась в промышленности и в армии для профессиональной консультации, размещения кадров по рабочим местам. Создатели этой батареи провели предварительный анализ почти 50 тестов, разработанных для различных профессий, и обнаружили, что они во многом

совпадают. Были выделены 9 способностей, которые измерялись во всех анализированных методиках, и именно для них и были подготовлены задания ГАТБ. Таким образом, современная батарея включает 12 субтестов, измеряющих 9 способностей. Диагностика общих умственных способностей осуществляется с помощью трех из них (запас слов, математическое мышление, пространственное восприятие в трехмерном пространстве). Вербальные способности диагностируются путем заданий на определение синонимов и антонимов (запас слов). Числовые способности изучаются с помощью двух субтестов на вычисления и на математическое мышление. Пространственное восприятие анализируется с помощью геометрических разверток. Восприятие формы представлено двумя субтестами, в которых испытуемый сопоставляет различные инструменты и геометрические формы. Субтест на скорость восприятия клерка представлен парами слов, идентичность которых необходимо установить. Моторная координация представляет собой задание испытуемому делать пометки карандашом в серии квадратов. Ручная ловкость, пальцевая моторика изучаются с помощью специального приспособления (4 субтеста).

Ниже приводится описание 12 субтестов, составляющих батарею ГАТБ.

1. Вербальные способности. (Время на выполнение — 6 мин).

Тестируемый должен из 4 пар слов выбрать одну — синонимы или антонимы:

- | | |
|---------------|----------------|
| а) осторожный | а) дружеский |
| б) торопливый | б) обделенный |
| в) враждебный | в) далекий |
| г) быстрый | г) отвергнутый |

2—3. Счетные способности.

2. Оценка скорости и точности в простых вычислениях с целыми числами.

ми

числами.

Например: $256 - 83 = ?$, $37 \times 8 = ?$ (Время на выполнение —

6 мин.).

3. Задачи, например: Джон зарабатывает 1,20 доллара в час. Какова его зарплата за 35-часовую неделю? (Время на выполнение — 7 мин).

4. **Пространственное восприятие.** Дана развертка геометрической фигуры, надо определить, какая фигура получится при складывании развертки (как в субтесте ДАТ). (Время на выполнение — 6 мин).

5—6. **Восприятие формы.** Данная способность включает в себя быстроту и точность восприятия форм и моделей. Она оценивается с помощью двух субтестов (время на выполнение — 5 мин) и сравнение форм (время на выполнение — 6 мин), которые различаются по виду визуальных стимулов. В первом — испытуемому необходимо среди рисунков, изображающих разнообразные столярные, слесарные и другие инструменты, найти совершенно совпадающие. Во втором — испытуемый находит идентичные геометрические фигуры, также представленные на рисунках.

7. **Восприятие клерка.** (Время на выполнение — 6 мин). Изучаемая способность включает быстроту и точность восприятия на лингвистическом материале. Испытуемому предъявляются несколько пар имен или названий. Надо определить, являются ли оба имени или названия из пары идентичными или есть различия. Например:

Джон Голдсмит — Джон Голдстон

Калифорния — Калифорния

8. **Тест моторной координации.** Измеряется скорость простых, но очень точных моторных ответов. Задача испытуемого — как можно быстрее поставить простой знак из трех прямых линий в каждую из клеточек, изображенных на листе бумаги.

Оценкой считается количество клеток, правильно заполненных за 60 с. (Вначале 2 раза по 10 с проводится тренировка).

Для следующих 4 субтестов необходимо специальное приспособление: прямоугольная доска, состоящая из двух секций, в каждой из которых по 50 отверстий.

9—12. Тест ловких рук. Измеряются точность и скорость грубых движений рук.

9. Перед испытуемым находится доска, где отверстия одной из секций заполнены цилиндрическими деревянными стержнями с выкрашенными концами. Действуя двумя руками, испытуемый должен как можно быстрее вынуть стержни из отверстий в верхней части доски и вставить их в соответствующие отверстия нижней части. За каждый переставленный стержень испытуемый получает один балл. Задание выполняется трижды по 15 с каждый раз.

Все стержни расположены в нижней части секции доски. Испытуемый должен стоя вынуть стержень из отверстия, повернуть его на 180 градусов и вставить в отверстие верхней секции доски. Задание выполняется правой рукой (для левши — левой), состоит из трех серий, каждая продолжительностью 30 с. Испытуемый должен выполнить задание как можно быстрее.

Верхняя секция доски, лежащей перед испытуемым, заполнена маленькими металлическими заклепками с шайбой, закрепленной на вертикальном стержне. Испытуемый должен, сидя, одной рукой вынуть заклепку из отверстия в верхней части доски, а другой — снять шайбу с вертикального стержня, затем закрепить шайбу в заклепке и собранную деталь вставить в соответствующее отверстие нижней секции доски. На всю процедуру отводится 90 с.

Испытуемый должен вынуть заклепку с шайбой, одной рукой нанизать шайбу на вертикальный стержень, а другой вставить заклепку в соответствующее отверстие верхней секции доски. За каждую

переставленную заклепку испытуемый получает один балл. На задание отводится 60 с.

Как видим, батарея объединяет разные виды тестов и претендует на охват нескольких способностей одновременно. На выполнение всей батареи уходит около 2,5 ч.

Корреляция оценок различных способностей в данной батарее высока — до 0,66. У моторных тестов корреляция достаточно значима, но они практически не соотносятся с остальными тестами. Тесты на восприятие и интеллект также мало связаны друг с другом. Что касается валидности этой батареи, то, хотя для некоторых профессий она низка (художник по керамике — 0,25—0,28; страх агент 0,24—0,25), в целом получены обнадеживающие данные — около 0,50. Валидность батареи неодинакова для разных профессий. Так, моторные способности оказались важными для ряда профессий, связанных со сборкой, пространственные — для профессии водителя и т.д.

ГАТБ регулярно используется в государственных учреждениях США при консультировании для поступления на работу. Кроме того, батарея может использоваться и организациями, на которые она специально не рассчитана, например в средней школе, колледже и т.д.

К недостаткам ГАТБ следует отнести в первую очередь то, что все тесты являются высокоскоростными. Кроме того, способности охвачены недостаточно широко. Не включены тесты на понимание техники, а также тесты на мышление и находчивость.

После проведения диагностического обследования вычерчивается так называемый тестовый профиль испытуемого, который наглядно демонстрирует индивидуализированную структуру его способностей на момент тестирования (профиль — степень выраженности каждого фактора способностей у индивида). Этот профиль сравнивается с тем, который характерен для достигшего успеха профессионала. На основе сопоставления делаются выводы о рекомендуемых для претендента специальностях.

В группу профессионализированных способностей входят также способности, связанные с художественным творчеством. Чаще всего диагностика этих способностей осуществляется методом экспертных оценок, выставляемых специалистами высокого уровня, например членами отборочных комиссий, функционирующих при учебных заведениях соответствующего профиля

Для некоторых видов творческих способностей разработаны стандартизированные тесты. Так, например, тесты художественных способностей включают задания на понимание искусства и на продуктивность (т.е. технику, мастерство исполнения) деятельности. Тесты первого рода диагностируют одно из важнейших качеств — эстетическое отношение к жизни (подробное обсуждение этого качества см.: *Мелик-Пашаев АЛ., Новлянская З.Н.* Ступеньки к творчеству. М., 1987).

В тестах на понимание искусства испытуемому необходимо выбрать из двух вариантов и более изображения какого-либо объекта наиболее предпочтительный. В качестве вариантов изображений могут быть использованы картины известных художников или сюжеты, отобранные группой экспертов. Это "эталонное" изображение дается на фоне одного или нескольких искажений, где умышленно нарушены принятые в искусстве критерии, принципы (цвет, перспектива, соотношение частей изображения и т.д.). А Анастаси, обсуждая такие тесты, отмечает, что в сущности они показывают, насколько художественные предпочтения испытуемого совпадают с предпочтениями современных ценителей искусства (экспертов).

Наиболее известным является **тест суждений об искусстве Мейера**. Он был создан в 1929 г и пересмотрен в 1940-м. В нем в качестве заданий использованы картинки и рисунки известных художников. Каждое задание включает 2 варианта: репродукцию подлинника и ее же с некоторыми изменениями, касающимися пропорций, симметрии, гармонии. Тест оценивает умение судить об эстетической организации произведения как наиболее важном для художника факторе художественного восприятия. Тест

достаточно надежен (надежность по методу расщепления колеблется от 0,70 до 0,84). Валидность определялась путем корреляций показателя теста и уровнем художественного образования, мастерства. Коэффициенты валидности колеблются от 0,40 до 0,69

Выполнение теста прямо зависит от уровня профессионального обучения и знаний

Другой тест (опросник художественных способностей Хорна) нацелен на предсказание успешности обучения, поэтому в нем не присутствуют требования к навыкам, знаниям, умению. В тесте от испытуемого требуется сделать 12 набросков рисунков по уже имеющимся линиям (так же, как в уже обсуждавшемся тесте Торренса). Оценка художественных достоинств рисунков производится в соответствии с выделенными критериями. Даны также ориентиры для дополнительной оценки качества работы, такие, как богатство воображения, выбор темы, использование штриховки и др.

Наиболее известным тестом для изучения музыкальных способностей является уже упоминавшийся в этой главе тест Сишора. Он представляет собой серии из 6 тестов на различные высоты громкости, ритма, длительности, тембра и тональную память. Все эти качества определяются путем предъявлении пар звуков, музыкальных фраз, которые испытуемому необходимо сравнивать. Тесты можно использовать для детей (начиная с 4 класса) и взрослых. Коэффициенты надежности теста колеблются от 0,55 до 0,85, а валидности — от 0,30 до 0,40. Английским психологом Вингом разработан тест, в котором наряду с заданиями на сенсорное различение (как в тесте Сишора) присутствуют задания на понимание музыки (сравнение эстетических достоинств музыкальных отрывков). Тест высокон надежен, валиден, и специалисты признают его полезность для отбора музыкально одаренных детей.

9. Креативность и ее диагностика

Креативность («творческость») можно отнести к общим способностям, так как она отражает расположенность человека к созданию нового, оригинального продукта в разных сферах своей деятельности. Креативность многими психологами рассматривается как высшее проявление феномена человека, одна из составляющих его духовной и личностной зрелости, интегративное свойство личности, связанное с другими ее чертами (инициативностью, находчивостью, независимостью, эмоциональностью и др.). Существует представление о том, что творчество (творческий подход) есть характеристика особого, качественно определенного стиля деятельности, специфического способа решения личностью жизненных задач, позволяющего раскрыть ее сущность.

Понятие креативности (от лат. *creatio* — создание, сотворение), являясь аналогом понятия «творческие способности», неразрывно связано с творчеством, творческой деятельностью, порождающей нечто качественно новое (либо для творца, либо для группы или общества в целом). Несмотря на значимость и большую историю, проблемы творчества и творческих способностей до сих пор недостаточно разработаны. Как отмечает известный исследователь этой проблематики Д. Б. Богоявленская, принципиальная спонтанность творческого процесса делает его практически неуловимым для естественно-научных методов [18; 19]. Эта спонтанность проявляется как в невозможности прогнозировать момент озарения и творческого решения, так и в неопределенности (неожиданности) самого предмета творчества, творческой идеи, которые могут возникать вне связи с целью данной познавательной деятельности («чтобы изобретать, надо думать около»). Довольно долго творческие достижения человека объясняли высоким уровнем общих и специальных способностей, фактически не выделяли творческие способности как особый вид, отождествляли их с интеллектом.

Толчком для их выделения как особого вида послужили сведения об отсутствии связи между выполнением тестов интеллекта и успешностью

решения проблемных ситуаций. Было также отмечено, что творческие возможности человека не совпадают со способностями к обучению. Тенденция к выделению креативности как специфического вида способностей возникла в 50-е гг. XX в. и связана прежде всего с именами известных американских психологов *Л. Терстоуна* и *Дж. Гилфорда*.

Л. Терстоун проанализировал возможную роль в креативности способностей быстро усваивать и разными способами использовать новую информацию. Он отметил роль в творческих достижениях индуктивного мышления и некоторых особенностей восприятия, а также обратил внимание на то, что творческие решения чаще приходят в момент релаксации, рассеивания внимания, а не в момент сосредоточения над решением проблемы. Креативность стали рассматривать как *способность создавать новые идеи*, стали напрямую связывать с творческими достижениями [125].

Изучение креативности за рубежом ведется в основном в двух направлениях. Одно связано с вопросом о том, зависит ли креативность от интеллекта, и ориентируется на измерение познавательных процессов в связи с креативностью.

Другое направление занимается выяснением того, является ли личность с ее психологическими особенностями существенным аспектом креативности, и характеризуется вниманием к личностным и мотивационным чертам.

Попытки определить креативность посредством *познавательных переменных* направлены на оценку необычных интеллектуальных факторов и познавательных стилей. Дж. Гилфорд и его сотрудники начиная с 1954 г. выделили 16 гипотетических интеллектуальных способностей, характеризующих креативность. Среди них такие:

- ◆ беглость мысли (количество идей, возникающих в единицу времени);
- ◆ гибкость мысли (способность переключаться с одной идеи на другую);

- ◆ оригинальность (способность производить идеи, отличающиеся от общепризнанных взглядов);
- ◆ любознательность (чувствительность к проблемам в окружающем мире);
- ◆ способность к разработке гипотезы, иррелевантность (логическая независимость реакции от стимула);
- ◆ фантастичность (полная оторванность ответа от реальности при наличии логической связи между стимулом и реакцией).

Дж. Гилфорд объединил эти факторы под общим названием «дивергентное мышление», которое проявляется тогда, когда проблема только еще должна быть определена или раскрыта и когда не существует заранее предписанного, установившегося пути решения (в отличие от «конвергентного мышления», ориентирующегося на известное или «подходящее» решение проблемы). Исследуя, различные ли особенности представляют интеллект, измеряемый традиционными интеллектуальными тестами, и креативность, также определяемая с помощью специальных тестов, ученые получили противоречивые результаты.

Э. Оглетри и В. Юлаки, изучив 1165 школьников из Англии, Шотландии и Германии, установили, что оценки креативности являются функцией социоэкономического положения. Во всех странах дети, принадлежащие к привилегированному классу, получили более высокие оценки по тестам креативности, чем их сверстники из среднего и низшего классов (на уровне значимости $p < 0,01$).

Зависимость оценок креативности от окружающей среды позволяет, воздействуя на последнюю, формировать креативность, развивать ее. От каких показателей окружающей среды в первую очередь можно ждать развивающего действия? Как показывают исследования, окружающая среда должна отличаться богатством информации и большой свободой, вольной атмосферой. Так, Ф. Хеддон и Г. Литтон обнаружили более высокие оценки

креативности у учащихся школ, отличающихся неформальной атмосферой и организацией обучения по сравнению с более формальными школами.

Найдено, что развитие креативности зависит от особенностей культуры, от традиций и ценностей, поддерживаемых обществом. Так, в США велик престиж творчества, американские школы стремятся развивать у детей креативность, используя специальные программы обучения, и это приводит к заметному повышению уровня креативности американских школьников [125].

Подобные данные свидетельствуют о большой роли *личностных особенностей* в развитии креативности. Личностный подход в изучении креативности характеризуется особым вниманием к эмоциональным и мотивационным факторам, включенным в это свойство. В отношении личностных особенностей, связанных с креативностью, результаты разных исследователей схожи. Выделены некоторые личностные черты (самонадеянность, агрессивность, самодовольство, не-признание социальных ограничений и чужих мнений), отличающие креативных от не креативных. По мнению некоторых психологов, это говорит о существовании общего типа креативной личности, в отличие от типа личности некреативной.

Подводя итог вышесказанному, отметим, что особый тип интеллектуальных способностей, называемый креативностью, в настоящее время широко изучается англо-американскими психологами. Полученные в их исследованиях данные позволяют констатировать следующее:

- ◆ существует связь креативности с творческими достижениями личности, однако сущность этого свойства пока до конца не выяснена;
- ◆ нельзя пока с полной уверенностью отделить креативность от интеллекта в традиционном понимании;
- ◆ пока не найдены надежные способы измерения креативности.

Первые тесты креативности были созданы *Дж. Гилфордом* и его сотрудниками в университете штата Калифорния в 50-е гг. XX в. Эти методики, известные как Южнокалифорнийские тесты дивергентной продуктивности (*Divergent Productive tests*), измеряли особенности одного из

типов мышления, названного Дж. Гилфордом дивергентным. Было разработано 14 тестов.

В первых десяти от испытуемого требовалось дать словесный ответ, а в последних четырех — составить ответ на основе изобразительного содержания. Примеры вербальных заданий:

Легкость словоупотребления. Напишите слова, содержащие указанную букву («О»: ноша, горшок, опять...).

Легкость в использовании ассоциаций. Напишите слова, сходные по значению с данным словом. («Тяжелый»: трудный, веский, суровый...)

Пример изобразительного задания:

Оформление. Контуры общеизвестных объектов необходимо заполнить как можно большим числом деталей этих объектов.

Тесты Дж. Гилфорда ориентированы на взрослых и учащихся старших классов. Их стандартизация проводилась на небольших выборках, а данные о надежности и валидности заметно колеблются от теста к тесту и не являются удовлетворительными. По мнению психологов, причинами малой эффективности тестов Дж. Гилфорда в оценке творческих способностей являются установка на скорость выполнения заданий и неучет личностных характеристик [10, т. 2].

Кроме того, задания в них не предполагают определенного числа ответов, что мешает объективному подсчету их показателей. По этой причине, как считают некоторые психодиагносты, для тестов креативности необходимо устанавливать надежность специалистов, оценивающих их выполнение.

В настоящее время наиболее известны и широко применяются для измерения креативности *Тесты Е. Торренса* (*Tonance Tests of Creative Thiming — TTCT*). Несмотря на декларированную им задачу сконструировать тестовые задания как модель творческого процесса и отразить в них не результат, а процесс творчества, в действительности тесты Торренса (особенно вербальные) по сути похожи на Южнокалифорнийские тесты Дж. Гилфорда, а иногда являются их адаптацией.

Кроме того, показатели по тестам заимствованы Е. Торренсом у Дж. Гилфорда. Однако Е. Торренс не пытался создавать факторно чистые (то есть отражающие по одному фактору) тесты, а стремился отразить в них сложность творческих процессов. Их формальные характеристики (надежность, валидность) немного лучше, чем у Дж. Гилфорда, но все же недостаточны.

Е. Торренс разработал 12 тестов, сгруппированных в вербальную, изобразительную и звуковую батарею. Он предпочитал не использовать в названиях своих методик термин «креативность», обозначив их как батареи на вербальное, изобразительное и словесно-звуковое творческое мышление. Для снятия тревожности и создания благоприятной творческой атмосферы Е. Торренс называл свои методики не тестами, а занятиями.

Вербальный тест, разработанный в 1966 г., предназначен для детей, начиная с 5 лет, и взрослых. Он состоит из 7 субтестов. Первые три представляют собой вопросы, относящиеся к одной картинке: испытуемого просят задать как можно больше вопросов к картинке, отгадать как можно больше причин и последствий того, что изображено на ней. В субтесте 4 следует придумать как можно больше интересных и необычных способов изменения изображенной на картинке игрушки. В субтесте 5 требуется придумать как можно больше интересных и необычных применений известного в быту предмета (например, пустой коробки). В задании 6 следует об этом же предмете придумать как можно больше необычных вопросов. В субтесте 7 требуется представить необычную ситуацию и высказать как можно больше догадок о ее возможных последствиях. Время выполнения каждого субтеста ограничено. Тест является групповым и имеет две параллельные формы А и Б. Основными показателями по тесту являются беглость, гибкость, оригинальность и тщательность разработки.

Этот тест переведен на русский язык, однако нет данных о его проверке на надежность и валидность, а также о стандартизации на отечественной выборке. Поэтому вербальный тест Е. Торренса у нас в стране можно использовать только с исследовательскими целями.

Фигурный тест Е. Торренса также появился в 1966 г. Его перевод, адаптация и рестандартизация на отечественных испытуемых были выполнены Е. И. Щеблановой, Н. П. Щербо и Н. Б. Шумаковой [98]. Он предназначен для испытуемых с 5 до 18 лет. Этот тест состоит из трех субтестов. Ответы на все задания даются в виде рисунков и подписей к ним.

Субтест 1 «Нарисуйте картинку» требует от испытуемых наклеить на лист бумаги фигуру неправильной формы, вырезанную из цветной бумаги, и на ее основе нарисовать любую оригинальную картинку. В субтесте 2 «Закончи рисунок» следует на основе незаконченных фигурок, изображенных в тестовой тетради, нарисовать необычные сюжетные картинки или предметы. В субтесте 3 нужно нарисовать как можно больше предметов на основе параллельных линий или кругов. Время выполнения каждого субтеста ограничено 10 мин. (анализ ответов проводится по критериям беглости, гибкости, оригинальности и тщательности разработки).

Батарея на словесно-звуковое творческое мышление состоит из двух тестов, проводимых при помощи магнитофонной записи [10, т. 2]. Первый тест «Звуки и образы» использует в качестве объекта для узнавания звуки, второй «Звукоподражание и образы» использует звукоподражательные слова, то есть слова, имитирующие естественные звуки (например, напоминающие скрип или треск). Первый тест состоит из четырех звуковых последовательностей, предъявляемых три раза, второй — из девяти слов, предъявляемых четыре раза. В обоих тестах после прослушивания звуковой записи испытуемый должен написать, на что он считает похожим каждый звук. Ответы оцениваются только по показателю оригинальности. В нашей стране эта батарея не использовалась.

Еще один, наиболее поздний по времени создания тест креативности (для дошкольников), проявляемой в действии и движении, был разработан Е. Торренсом в 1980 г. Задания этого теста составлены таким образом, чтобы дать ребенку возможность проявить свои творческие способности в процессе

свободного передвижения в каком-либо помещении. Регистрируются те же 4 показателя креативности, что и в других тестах Е. Торренса.

Несмотря на стремление психологов противопоставить творческое мышление репродуктивному, на практике тесты креативности строились по тем же принципам, что и тесты интеллекта, т. е. были скоростными методиками с жестко заданным содержанием. Исследователи считают, что основной их недостаток — неучет мотивации и других личностных характеристик индивидов, являющихся существенными аспектами творческих способностей.

По-видимому, предсказать творческие достижения с помощью тестов креативности в науке, технике, искусстве и других областях человеческой деятельности невозможно, так как эти достижения требуют сложного сочетания способностей (в том числе и интеллектуальных, и специальных) и черт личности. В имеющихся в настоящее время тестах креативности обращается внимание на отдельные элементы творческих способностей, но этого недостаточно для прогноза творческих достижений.

Игра «Брейн-ринг плюс» является отличным вариантом тимбилдинга от 20 до 200 человек. Практически каждый из нас смотрел похожую телепередачу и, конечно же, пытался правильно ответить на задаваемые вопросы. Такую же атмосферу азарта и интеллектуальных баталий можно создать на вашем корпоративном мероприятии. Одним из главных ингредиентов успешного проведения «Брейн-ринг плюс» на мероприятии являются интересные вопросы, на которые, подумав, можно дать правильные ответы.

За многолетний опыт проведения игры мы отобрали только самые интересные вопросы из различных областей. Также вопросы в игре могут быть связаны с деятельностью компании и ее ценностями.

Особое внимание мы уделяем оборудованию для игры.

Проведение «Брейн-ринг плюс» становится по-настоящему интересным тогда, когда у каждой команды есть специальные кнопки со звуковыми

эффектами, дающие право произнести свой ответ, а на табло перед участниками отображаются текущие результаты.

Тема 1.2. Командообразование как основа интеллектуальных игр

Сущность командообразования ([тимбилдинг](#)) — термин, применяемый к широкому диапазону действий для создания и повышения эффективности работы команды. Идея командных методов работы, ее заимствование из мира спорта и активное внедрение в практику менеджмента в последней четверти XX века.

Формирование культуры общения и поведения в группе. Выработка навыков тимбилдинга и работы в коллективе. Принципы игры в команде. Выработка делового психологического климата в команде. Распределение ролевой нагрузки в команде. Функции капитана, генератора идей, критика.

Кому нужен тимбилдинг. Сплошные «за» Чем больше компания — тем нужнее тимбилдинги. Если в ней большая текучка, люди часто сменяются и не знают друг друга, то как раз такие встречи могут кардинально всё изменить. Тимбилдинг помогает удалённой команде узнать друг друга, понять, кто чем занимается, и увидеть реальных коллег, а не только аватарки в «Битриксе». Кроме того, тимбилдинг: помогает влиться в коллектив новым сотрудникам помогает укрепить связи внутри коллектива и наладить общение между отделами создаёт дополнительную мотивацию работать в компании. Это самое подходящее место, чтобы донести ценности, поговорить о достижениях, рассказать о дальнейших планах, наполнить гордостью за то, что люди вообще здесь работают сделать психологическую разгрузку. Особенно если «этот год был непростой». Подарить подарки коллективу, отметить заслуги каждого. Когда людям комфортно работать друг с другом, дела компании идут гораздо лучше, процессы не тормозятся. Растёт мотивация работать именно здесь, потому что коллектив реально дружный, и это не пустое слово из описания вакансии. (Подробнее на сайте Ивентологии: <https://eventologia.ru/blog/kak-organizovat-timbilding-dlya-sotrudnikov-7-formatov>)

Как подготовиться к тимбилдингу Первое, что нужно сделать, — попросить всех заполнить анкету и рассказать о том, что нравится, что категорически нет, как хотелось бы провести время. Если тимбилдинг проходит не впервые, можно попросить вспомнить самые классные моменты с прошлых встреч, которые хотелось бы повторить. Или рассказать свой опыт на прошлой работе, что там понравилось и нет. Чтобы люди отвечали более откровенно — сделайте анкету анонимной. Например, удобно работать в гугл-форме. Далее останется сопоставить желания сотрудников с бюджетом, который компания готова потратить на тимбилдинг, и определиться с форматом. Нужно будет выбрать площадку для проведения мероприятия, решить вопросы с логистикой, найти подрядчиков, продумать питание, подарки сотрудникам. Обо всём поговорим подробнее.

Пошаговый план подготовки к тимбилдингу

Определяем цель тимбилдинга. Хотите сплотить команду, подвести итоги года и зарядить всех мотивацией, просто познакомиться со всеми, собрать новые идеи и сделать выезд полезным для бизнеса? Выбираем ответственного, кто будет помогать с организацией. Либо самый активный сотрудник, либо HR, либо ассистент директора — в общем, человека, на которого можно положиться и доверить рутину. Проводим опрос и даём команде 3-4 дня, чтобы заполнить анкету. Выделяем бюджет и прикидываем, что можно позволить себе на эти деньги. Выбираем формат тимбилдинга и уточняем у сотрудников, что хотелось бы выбрать из предложенных вариантов. Выбираем площадку, где все соберутся. Связываемся с владельцами, согласовываем даты, свой формат, согласовываем условия, считаем бюджет. Уточняйте, можно ли шуметь в выбранный день, не будет ли кто-то ещё проводить свой тимбилдинг и мешать вам, как можно добраться до площадки и т.д. Находим подрядчиков. Например, того, кто будет монтировать видео, привезёт еду или проведет мастер-класс. Готовим реквизит для активностей. Организовываем трансфер к месту встречи. Составляем подробный тайминг тимбилдинга: время встречи,

обеда, время, отведённое на активности, свободное время и т.д. Продумываем, что будем кушать. Подключаем команду и узнаём, что предпочитают, а на что не стоит тратить. Готовим подарки команде, если это есть в планах. Информировуем всех о том, куда, когда едете и что будете делать. В день тимбилдинга координируем работу, находимся на связи с сотрудниками и помогаем решить текущие вопросы. После развоза всех по домам выдыхаем со спокойной грудью: на этом задача выполнена. Останется только провести сеанс рефлексии и собрать обратную связь. Делите большие задачи на несколько маленьких, делегируйте, пусть каждый желающий участвует в подготовке, чтобы на одного человека не ложилась вся тяжесть организации. Форматы тимбилдинга

Формат — то, от чего вы будете отталкиваться в организации. Возможные форматы тимбилдинга и подборка идей для каждого из них. Коммуникативный В основном это общение — совместная готовка еды, застолье, прогулка. Можно проводить интерактивы — ответы на вопросы, игры, которые направлены на то, чтобы поговорить и посмеяться. Например, правда или ложь, викторина. Подходит для молодого коллектива, где много новичков, мало знакомых друг с другом. Идеи: Уехать в загородный отель или базу отдыха. Выбор команды «Ивентологии». Нет обязательных мероприятий для каждого, просто все понемногу участвуют в общем досуге и много общаются. Попросить каждого подготовить небольшую презентацию о себе: например, ответить на вопросы что вдохновляет, о чём мечтаешь, чем запомнился год, любимый фильм. (Подробнее на сайте Ивентологии: <https://eventologia.ru/blog/kak-organizovat-timbilding-dlya-sotrudnikov-7-formatov>)

Поиграть в игры: «Мафия», UNO, «Свинтус», «Имаджинариум», «Монополия» — то, что все знают или легко освоят правила. Без сложностей, просто чтобы хорошо провести время. Накрыть всем вместе стол: кто-то режет салаты, кто-то жарит шашлык, кто-то сервирует, а кто-то украшает пространство. (Подробнее на сайте Ивентологии: <https://eventologia.ru/blog/kak-organizovat-timbilding-dlya-sotrudnikov-7-formatov>)

[formatov\)](#)

Подготовить презентацию о компании и достижениях сотрудников, обсудить успехи, точки роста, планы и цели. Устроить посиделки у костра и вечер историй. Например, каждый расскажет о самом ярком путешествии, о поступке в жизни, которым гордится. Арендовать теплоход и отправиться в небольшой круиз по реке. Получится душевный формат, который точно запомнится надолго. Творческий Это может быть какая-то совместная творческая работа: сделать фильм про компанию, каждого сотрудника, сделать фото на заданную тему, провести кулинарный мастер-класс. Смысл в том, чтобы каждый мог поучаствовать и это было по силам. То есть нарисовать картину смогут не все. Снять короткое видео — легко. Подходит, если основная часть коллектива — творческие люди, которым нравится что-то создавать и их это вдохновляет. Например, команда маркетологов, дизайнеров квартир, одежды. Идеи: Снять фильм про офисные будни. Попросить каждого сотрудника ответить на 2-3 общих вопроса. Например, «Что бы ты хотел пожелать коллективу?», «Что больше всего нравится в компании?». Готовый смонтированный фильм презентовать на тимбилдинге. (Подробнее на сайте Ивентологии: <https://eventologia.ru/blog/kak-organizovat-timbilding-dlya-sotrudnikov-7-formatov>)

Устроить фотовыставку по заданной теме. Например, «Мой домашний питомец», «Я и моё умение планировать», «Моё самое яркое событие за год». Устроить конкурс на рабочую творческую тему. Например, если вы — агентство по копирайтингу, то написать самый смешной текст про кота до 5 предложений. Если команда дизайнеров — придумать самый оригинальный дизайн студии в центре Москвы на 5 квадратных метров. Для команды таргетологов — придумать креатив для рекламы тура в Магадан на Новый год. Кулинарный мастер-класс. Например, научиться крутить роллы, делать капкейки, шоколадные конфеты, коктейли и т.д. Поход в гончарную мастерскую. Например, каждый сделает себе офисную кружку, тарелку,

магнит на холодильник. Мастер-класс по рисованию. Участвовать могут даже те, кто вообще не умеют рисовать. Можно под чутким руководством профи нарисовать картину и повесить на рабочем месте. Мастер-класс по созданию ёлочной игрушки. Например, в канун Нового года поехать на фабрику ёлочных игрушек, сделать свою и нарядить общую ёлку. Сходить на занятие танцами. Предварительно провести опрос, что хотели бы научиться танцевать — освоить танго, уличные танцы или просто прокачаться в пластике. Сделать собственную театральную постановку. Берите идеи из анкет — добавьте вопросы о хобби и предложите потом выбрать из нескольких вариантов, каким творчеством команда бы хотела заняться. Экстремальный Это формат квестов, походов, командные игры на выживание. Подходит, если в коллективе в основном мужчины, например, команда IT-компаний. Если у людей в основном малоподвижная работа, то это позволит взбодриться. Идеи: Отправиться в поход в лес и разбить целый палаточный городок. Не забудьте согласовать такое мероприятие с местным МЧС и убедиться, что в выбранном месте можно жечь костры и ставить палатки. Сплавиться по реке. Пойти на страшный квест. Если, конечно, у всех в команде здоровое сердце. Поиграть в командные игры — лазертаг, пейнтбол. Взять мастер-класс по скалолазанию. Устроить гонки на спортивной трассе. В специально отведённом месте, конечно, под присмотром инструкторов. Для особо смелых — полёт на параплане, и если в команде совсем отчаянные — прыжок с парашютом. Главное — не заставляйте участвовать в экстремальном отдыхе тех, кто не хочет. Спортивный Игры на свежем воздухе подходят для молодого активного коллектива. Учтите, что наверняка будут те, кто по здоровью или по лености не хочет никаких активных игр. Предусмотрите что-то полегче — например, пинг-понг, чтобы каждый мог поиграть. Идеи: Популярные всем известные игры: волейбол, теннис, футбол. Дартс. Рыбалка. Покатушки на тюбингах, на санях. Бильярд, боулинг. Поход на каток, плюс можно пригласить инструктора, который научит кататься и делать несложные трюки. Поход в верёвочный парк. Сюда же можно отнести экстремальные

развлечения и сделать смешанный формат — кто-то играет в пейнтбол, кто-то рыбачит. Благотворительный Чтобы сделать этот мир лучше, можно объединиться и заняться общественно полезным и благородным делом. После основного действия — собраться всем вместе и в тёплой обстановке обсудить дальнейшие планы и свои эмоции. Подходит, пожалуй, для любого коллектива, но больше — для женского 25+. Идеи: Провести субботник на природе. После этого — пикник, и заодно показать, каким чистым нужно оставлять место за собой. Собрать подарки в детский дом и съездить лично их передать. Посадить деревья, цветы. Провести благотворительную ярмарку — например, продать что-то, чем уже не пользуетесь, или сделать что-то своими руками и деньги перевести в благотворительный фонд. Помочь животному приюту — собрать нужные средства для собачек или котиков. Подумайте, что полезного вы можете сделать для людей, природы, спросите у коллег, возможно, у кого-то есть на примете фонд добрых дел. Психологический На таком тимбилдинге можно получить психологическую разгрузку, справиться с выгоранием, вдохновиться свежими творческими идеями, решить рабочие конфликты и т.д. Больше подходит женскому коллективу, хотя формат вполне может понравиться и мужчинам. Идеи: Коуч-сессия. Например, если вы поставили цель вырасти в следующем году в доходе в 2 раза, нужно сначала поработать с коллективом, настроить на успех, мотивировать. Ретрит. Выезд на природу, подальше от цивилизации, совместные медитации, рефлексия. С психологом, разумеется. Бизнес-игры. Помогают развивать креативное мышление, воображение, находить свежие идеи. Проводят их психологи по определённым сценариям. Например, разыгрывают совещание, ситуации в бизнесе и учат находить выход. Психологическая игра, например «Лила». Каждый формирует свой собственный запрос (необязательно связанный с работой), и проходит игру, пока не найдёт ответ. Игра может занимать 2-4 часа, зато масса инсайтов гарантирована. Проконсультируйтесь с психологом — что лучше подойдёт для вашего коллектива и ваших запросов. К примеру, нужно прокачать креативность или снять психологическое напряжение в

коллективе. Интеллектуальный Всё, где надо думать и можно блеснуть умом. Формат, который помогает развивать иной взгляд на вещи, лучше узнать друг друга и вообще подтянуть знания, если это, например, тематическая викторина. Идеи: Квиз. Может быть связан с профессиональной сферой или нет. Например, для рекламного агентства можно подготовить вопросы по маркетингу, законам о рекламе, трендах в таргетинге и т.д. Групповой мастермайнд. В таком формате участники помогают решить запрос одного сотрудника. Например, отделу продаж нужно увеличить продажи на 50% уже в следующем месяце — и вся команда предлагает варианты со своей стороны. Стратегическая сессия. Здесь участники думают, как решить стратегические цели компании. Например, если в следующем году нужно создать новый отдел по работе с клиентами, увеличить выручку на 70%. Каждый вопрос подробно разбирается, кто-то ведёт протокол встреч и предварительно закрепляет ответственных. Мозгоштум. Сотрудники собираются в неформальной обстановке, чтобы решить одну задачу компании. Например, заказываете пиццу, включаете любимую музыку и пишете креативные письма для рассылки или продумываете новый оффер. Совместное чтение и обсуждение книг. Можно почитать литературу заранее и потом поделиться этим, можно выбрать одну книгу, которую все читают в этом месяце, договориться, что каждый выписывает свои инсайты, всё это активно обсуждается на выезде на природу. Как понять, что формат выбрали правильно? Не слышно охов и вздохов, никто не цокает и не закатывает глаза, а команда с энтузиазмом готовится к событию. Если коллектив удалённый — активно участвует в обсуждении в чате, предлагает свои идеи. (Подробнее на сайте Ивентологии: <https://eventologia.ru/blog/kak-organizovat-timbilding-dlya-sotrudnikov-7-formatov>)

Обратная связь после тимбилдинга По горячим следам, пока эмоции не утихли и все активно делятся общими фото в чате, попросите команду заполнить новую анкету. Теперь уже — рассказать, что особенно понравилось,

а что хотелось бы исправить на следующем мероприятии. Какие идеи пришли, как человек готов поучаствовать в следующем тимбилдинге. Потом наблюдайте, как в целом тимбилдинг повлиял на атмосферу в коллективе. Как люди общаются между собой, стало ли меньше конфликтов, вопросов. Если да — вы на правильном пути. Можно повторить. Как часто? Чаше, чем в полгода, не стоит — пусть тимбилдинг не превращается в рутину, а остаётся долгожданным событием, как маленький праздник. (Подробнее на сайте Ивентологии: <https://eventologia.ru/blog/kak-organizovat-timbilding-dlya-sotrudnikov-7-formatov>)

Тема 1.3. Интеллектуальные виды спорта как новое пространство

Понятие «интеллектуальные виды спорта», «интеллектуальный спорт». Всемирные интеллектуальные игры, или Интеллиады (*World Mind Sports Games, WMSG*) — комплексные соревнования в интеллектуальных видах спорта, проводимые Международной ассоциацией интеллектуального спорта (IMSA). Соревнования в Пекине (2008). Республиканский центр олимпийской подготовки по шахматам и шашкам.

Киберспорт – спорт на основе компьютерных игр. Мультиспортивный турнир «Игры будущего» (г. Казань, Российская Федерация, 2024).

Интеллектуальные виды спорта ([англ. Mind Sports](#)) — сложившаяся система организации соревнований и специфической подготовки к ним в логических играх, которые подверглись институционализации англосаксонского образца в виде создания глобальной сети международных спортивных федераций с иерархической структурой управления. В результате таких преобразований интеллектуальных игр первыми были учреждены международные спортивные федерации [шахмат](#) (FIDE, 1924), [шашек](#) (FMJD, 1947), [бриджа](#) (WBF, 1958), [го](#) (IGF, 1982), [сёги](#) (FESA, 1985) [рэндзю](#) (RIF, 1989) и [сянци](#) (WXF, 1993).

Интеллектуальные виды спорта зачастую называют «интеллектуальный спорт», они имеют развитую инфраструктуру и пользуются широким одобрением в обществе, поскольку их считают не только альтернативой азартным играм, но и хорошим тренажёром для ума. В последнее время наблюдается тенденция к видовому расширению интеллектуального спорта, обусловленная спортизацией других настольных (логических) игр, среди которых [нард](#)[ы](#), [покер](#) и различные этнокультурные виды, имеющие локальное распространение ([русские шашки](#)).

Спортизация интеллектуальных игр представляет собой процесс реинституционализации логических игр в рамках модели англосаксонского спорта с образованием иерархии общественных организаций (локальных, национальных, континентальных, международных), а также введением системы соревнований и обеспечивающих её институтов судейства, экипировки, специфической подготовки в виде тренировок, подсчета результатов в виде рейтинга игроков и команд. Спортизация интеллектуальных игр как социокультурное явление возникла в [эпоху модерна](#) и обусловлена глобальным распространением [западной цивилизации](#)^[1].

Интеллектуальные игры

Термин «интеллектуальные игры» в настоящее время стали использовать как обобщенное название для обозначения всех видов логических, настольных, компьютерных и азартных игр. Это произошло во многом благодаря широкому распространению терминов «интеллектуальные виды спорта» и «интеллектуальный спорт».

Высшей формой организации интеллектуальных игр стали [Всемирные интеллектуальные игры](#), проводимые [Международной ассоциацией интеллектуального спорта \(ИМСА\)](#) с целью придания им в обозримом будущем олимпийского статуса — Интелимпийских игр (Intelympic / Mindlympic Games), какой уже есть у [Паралимпийских](#), [Сурдлимпийских](#) и [Специальных олимпийских игр](#).

Всемирные интеллектуальные игры,

или **Интеллиады** ([англ. World Mind Sports Games, WMSG](#)) — комплексные соревнования в интеллектуальных видах спорта, проводимые [Международной ассоциацией интеллектуального спорта](#) (IMSA). Как и Олимпиады проводятся каждые 4 года. Первые Всемирные интеллектуальные игры прошли в [Пекине](#), в период с [3 октября](#) по [18 октября 2008 года](#). Вторые игры прошли в [Лилле](#) с 9 по 23 августа [2012 года](#). Третьи игры провели в декабре 2017 года в Китае^[1].

В результате подписания в [2010 году](#) соглашения Международной ассоциацией интеллектуального спорта (IMSA) с [Международным конвентом «Спорт-Аккорд»](#) наряду с Всемирными интеллектуальными играми с 2011 года стали проводиться ежегодные [Всемирные интеллектуальные игры «Спорт-Аккорд»](#) (SportAccord World Mind Games) с меньшим количеством видов и участников^[2]. Первые игры под этим названием состоялись в Пекине с [8 декабря](#) по [16 декабря 2011 года](#).

Организатором Всемирных интеллектуальных игр является [Международная ассоциация интеллектуального спорта](#) ([англ. International Mind Sports Association, IMSA](#)). IMSA основана [19 апреля 2005 год](#), её состав:

- [Международная шахматная федерация](#) (FIDE);
- [Всемирная федерация шашек](#) (FMJD)
- [Всемирная федерация бриджа](#) (WBF)
- [Международная федерация го](#) (IGF)
- [Международная федерация покера](#) (IFP)^[3]

IMSA была создана под эгидой Общей ассоциации международных спортивных федераций ([фр. Association Générale des Fédérations Internationales des Sports, AGFIS](#)), с [2009 года](#) переименованной в [«Спорт-Аккорд»](#). Целью создания IMSA было объединение ассоциаций интеллектуальных игр, проведение Всемирных интеллектуальных игр и

дальнейшее включение этих игр в [олимпийскую программу](#)^[4]. Президентом IMSA был избран Жозе Дамиани, президент WBF^[5].

Структура проведения

Всемирные интеллектуальные игры предполагается проводить в столицах Олимпийских игр (летних или зимних) вскоре после окончания Олимпиад. Планируется использование инфраструктур и команд добровольцев, создаваемых к Олимпийским играм^[4].

Основными игровыми видами на Интеллиадах являются виды, представленные федерациями-членами IMSA — [шахматы](#), [шашки](#), [го](#) и [бридж](#), также в программу включаются дополнительные виды. Так, на I Интеллиаде в [Пекине](#) к четырём основным видам были добавлены соревнования по [сянцзи](#), или китайским шахматам, а в программу II Интеллиады предполагалось включить [покер](#). В программу третьих игр включен [маджонг](#).

I Всемирные интеллектуальные игры

[Всемирные интеллектуальные игры 2008](#)

[I Всемирные интеллектуальные игры](#) прошли в Пекине с 3 по 18 октября [2008 года](#). Игры проходили в [Национальном центре конгрессов](#) (англ. [Olympic Green Convention Center](#)), до этого принимавшем соревнования [летней Олимпиады 2008 года](#)^[6]. В программу Игр входили соревнования по пяти видам спорта: шахматам, шашкам (международным, русским, бразильским и чекерсу), го, бриджу и сянци. 35 комплектов медалей разыгрывались среди 2763 участников (с учётом неофициальной программы, 4435^[7]) из 143 стран. По неофициальным оценкам, за событиями Игр наблюдали около 10 миллионов человек с помощью трансляций Пекинского телевидения и [сети «Евровидение»](#), а также [вебкастов](#) на официальном сайте. Игры освещали около 300 репортёров из более чем ста средств массовой информации^[8].

Победители и призёры

Бридж

В рамках Всемирных интеллектуальных игр прошли Международные [бриджевые](#) игры, которые заменили проводившуюся до [2004 года Международную Олимпиаду по бриджу](#). Разыгрывались 9 комплектов медалей: пять в возрастных категориях (три командных, индивидуальный и парный зачёт), в открытом и женском командном и в мужском и женском индивидуальном зачёте. Наибольшее количество медалей (6, в том числе две золотых) завоевали [норвежцы](#). Также два «золота» у [турок](#), причём, как и норвежцы, в других видах спорта на Интеллиаде они не завоевали больше ничего. Второе место по сумме медалей занимают хозяева соревнований (1 серебряная и 3 бронзовых медали)

Медальный зачёт

Страна	Золото	Серебро	Бронза	Итого
 Норвегия	2	1	3	6
 Турция	2	0	0	2
 Англия	1	2	0	3
 Франция	1	1	0	2
 Дания	1	0	0	1
 Италия	1	0	0	1
 Швеция	1	0	0	1
 Польша	0	2	1	3
 Китай	0	1	3	4

Страна	Золото	Серебро	Бронза	Итого
 Израиль	0	1	0	1
 Румыния	0	1	0	1
 Россия	0	0	1	1
 США	0	0	1	1
Итого	9	9	9	27

Го

Шесть комплектов медалей (три индивидуальных, два командных и один среди смешанных пар, делавших ходы по очереди без консультаций) были разыграны между представителями всего пяти азиатских команд, причём сборная [КНР](#) доминировала по количеству золотых медалей (3, а в общей сложности 5), а команда [Южной Кореи](#) завоевала 9 медалей, из них две золотые, не получив больше ни одной награды во всех остальных видах спорта на Интеллиаде.

Медальный зачёт

Страна	Золото	Серебро	Бронза	Итого
 Китай	3	1	1	5
 Республика Корея	2	4	3	9
 КНДР	1	0	0	1
 Китайский Тайбэй	0	1	0	1
 Япония	0	0	2	2

Страна	Золото	Серебро	Бронза	Итого
Итого	6	6	6	18

Сянци

Из 15 разыгрывавшихся медалей (два комплекта в мужском и женском индивидуальном зачёте, два среди мужских и женских команд и ещё один в индивидуальном зачёте среди мужчин с укороченным контролем времени) сборная [КНР](#) собрала восемь, в том числе все пять золотых. С учётом того, что ещё две медали завоевала команда [Гонконга](#), доминирование китайских спортсменов в сянци, также известных как «китайские шахматы», было абсолютным.

Медальный зачёт

Страна	Золото	Серебро	Бронза	Итого
 Китай	5	3	0	8
 Вьетнам	0	1	2	3
 Австралия	0	1	0	1
 Гонконг	0	0	2	2
 Малайзия	0	0	1	1
Итого	5	5	5	15

Шахматы

В индивидуальных турнирах принимали участие по 60 мужчин и женщин-шахматистов. Список участников-мужчин возглавлял [Веселин Топалов](#), в число участников также входил экс-чемпион мира [Анатолий Карпов](#); в женских соревнованиях принимали участие действующая чемпионка мира [Александра Костенюк](#), экс-чемпионка мира [Антоанета Стефанова](#) и будущая чемпионка мира [Хоу Ифань](#)^[9].

Соревнования проходили только в блице и быстрых шахматах (по пять комплектов наград: мужской и женский индивидуальные, мужской и женский командные, а также среди смешанных пар), соревнования по шахматам с классическим контролем времени в программу не входили.

Наибольшее количество медалей (9, из них 4 золотых) собрали в шахматах [китайцы](#). Семь медалей, из них одно «золото», у команды [Украины](#). [Россия](#) заняла второе место после хозяев по числу золотых медалей (две, и три в общей сложности). Хотя Топалов в число призёров не попал, Антоанета Стефанова была единственной среди участников, завоевавшей две медали в индивидуальном зачёте — в блице и быстрых шахматах.

Медальный зачёт

Страна	Золото	Серебро	Бронза	Итого
 Китай	4	3	2	9
 Россия	2	0	1	3
 Украина	1	4	2	7
 Болгария	1	1	0	2
 Венгрия	1	0	0	1
 Эквадор	1	0	0	1
 Вьетнам	0	1	1	2
 Индия	0	1	0	1
 Иран	0	0	2	2

Страна	Золото	Серебро	Бронза	Итого
 Греция	0	0	1	1
 Сингапур	0	0	1	1
Итого	10	10	10	30

Шашки

В соревнованиях по международным шашкам приняли участие большинство играющих чемпионов мира: [Гунтис Валнерис](#), [Анатолий Гантварг](#), [Александр Георгиев](#), [Алексей Чижов](#), [Александр Шварцман](#) и [Вячеслав Щёголев](#) у мужчин^[10], [Зоя Голубева](#), [Тамара Тансыккужина](#) и [Дарья Ткаченко](#) у женщин^[11]. Одновременно с соревнованиями Интеллиады проходил чемпионат мира по молниеносной и быстрой игре в международные шашки, результаты которого не входили в медальный зачёт Игр^[7].

Среди участников турнира по бразильским шашкам были действующий чемпион мира [Николай Стручков](#), экс-чемпионы мира по русским и бразильским шашкам [Юрий Аникеев](#), [Андрей Валюк](#), [Валерий Гребёнкин](#), [Ион Доска](#), [Гаврил Колесов](#), [Аркадий Плакхин](#), [Александр Шварцман](#) и будущий чемпион мира [Сергей Белошеев](#), а также экс-чемпионы мира по версии [Международной ассоциации русских шашек \(МАРШ\)](#) — [Узеир Абдуллаев](#) и [Олег Дашков](#)^[12]. В женском турнире по русским шашкам участвовали действующие чемпионки мира по русским шашкам ([Елена Миськова](#)) и по бразильским шашкам ([Виктория Мотричко](#)) и практически все экс-чемпионки мира — [Екатерина Бушуева](#), [Антонина Лангина](#), [Юлия Макаренкова](#) и [Ольга Рейниш](#)^[13].

В турнире по чекерсу участвовали 11-кратный чемпион мира^[14] [Рон Кинг](#) из [Барбадоса](#), двукратный чемпион мира [Алекс Моисеев](#) и двукратная чемпионка мира среди женщин [Амангуль Дурдыева](#)^[15].

Из 15 медалей четыре (в том числе две золотые) завоевали шашисты [России](#). Три медали (из них одна золотая) у спортсменов [Латвии](#); это все медали, завоёванные латвийской командой на Интеллиаде. В целом выходцы из бывшего Советского Союза собрали 14 медалей из 15, включая «серебро» выступающей за [Нидерланды](#) [Тани Чуб](#) в женских международных шашках и золотую медаль проживающего в [США](#) [Алекса Моисеева](#) в чекерсе. Последнюю медаль, «серебро» в чекерсе, завоевал барбадосец Рон Кинг.

Медальный зачёт

Страна	Золото	Серебро	Бронза	Итого
 Россия	2	1	1	4
 Латвия	1	0	2	3
 Украина	1	0	1	2
 США	1	0	0	1
 Молдавия	0	2	1	3
 Барбадос	0	1	0	1
 Нидерланды	0	1	0	1
Итого	5	5	5	15

Общий медальный зачёт[\[править\]](#) | [править код](#)

В общем медальном зачёте доминировала сборная [КНР](#), только на турнире по сянци взявшая восемь медалей, из них пять золотых, а всего завоевавшая 12 золотых, 8 серебряных и 6 бронзовых медалей. Второе место по «золоту» заняла команда [России](#), завоевавшая четыре первых места в турнирах по шахматам и шашкам, а по сумме медалей [Украина](#) и [Республика](#)

Корея (по 2 золотых, 4 серебряных и 3 бронзовых награды). Всего медали завоёвывали участники из 33 стран.

Страна	Золото	Серебро	Бронза	Итого
 Китай	12	8	6	26
 Россия	4	1	3	8
 Украина	2	4	3	9
 Республика Корея	2	4	3	9
 Норвегия	2	1	3	6
 Турция	2	0	0	2
 Англия	1	2	0	3
 Болгария	1	1	0	2
 Франция	1	1	0	2
 Латвия	1	0	2	3
 США	1	0	1	2
 Венгрия	1	0	0	1
 Дания	1	0	0	1
 Италия	1	0	0	1

Страна	Золото	Серебро	Бронза	Итого
 КНДР	1	0	0	1
 Швеция	1	0	0	1
 Эквадор	1	0	0	1
 Вьетнам	0	2	3	5
 Молдавия	0	2	1	3
 Польша	0	2	1	3
 Австралия	0	1	0	1
 Барбадос	0	1	0	1
 Израиль	0	1	0	1
 Индия	0	1	0	1
 Нидерланды	0	1	0	1
 Румыния	0	1	0	1
 Китайский Тайбэй	0	1	0	1
 Гонконг	0	0	2	2
 Иран	0	0	2	2
 Япония	0	0	2	2

Страна	Золото	Серебро	Бронза	Итого
 Греция	0	0	1	1
 Малайзия	0	0	1	1
 Сингапур	0	0	1	1
Итого	35	35	35	105

II Всемирные интеллектуальные игры

Основная статья: [Всемирные интеллектуальные игры 2012](#)

Вторые Всемирные интеллектуальные игры планировались на [2012 год](#). Местом их проведения должен был стать [Лондон](#), столица [Олимпиады-2012](#), но в конце [2010 года](#) было сообщено, что договор о проведении игр с 12 по 25 августа 2012 года заключён с [Манчестером](#)^[16]. В итоге же, было решено, что Вторые Всемирные интеллектуальные игры пройдут во французском Лилле^[17]. Хотя сообщалось, что в программу II Всемирных интеллектуальных игр добавлен покер^[18], в итоге в [2012 году](#) был обнародован не изменившийся с 2008 года список видов: бридж, го, сянци, шахматы и шашки^[19].

Общий медальный зачёт

Место	Страна	Золото	Серебро	Бронза	Итого
1	 Россия	7	10	5	22
2	 Китай	5	4	5	14
3	 Китайский Тайбэй	4	4	3	11
4	 Украина	4	2	2	8
5	 Нидерланды	3	2	4	9
6	 Италия	1	1	1	3

7	 Япония	1	1	0	2
8	 Белоруссия	1	0	0	1
	 Швеция	1	0	0	1
	 Англия	1	0	0	1
	 Венгрия	1	0	0	1
	Независимая команда	1	0	0	1
13	 Польша	0	1	2	3
14	 Канада	0	1	1	2
	 Туркменистан	0	1	1	2
16	 Латвия	0	1	0	1
	 Вьетнам	0	1	0	1
	 США	0	1	0	1
19	 Монако	0	0	1	1
	 Франция	0	0	1	1
	 Камерун	0	0	1	1
	 Монголия	0	0	1	1
	 Сингапур	0	0	1	1

	 Гонконг	0	0	1	1
--	---	---	---	---	---

III Всемирные интеллектуальные игры

На церемонии закрытия игр 2012 было объявлено, что следующие игры состоятся в [Рио-де-Жанейро](#)^[20]. Но игры не состоялись. Их планировалось провести в декабре 2017 года в Китае^[1].

Примечания

1. ↑ [Перейти обратно:](#)^{1 2} [Polish Open 2017](#). Дата обращения: 28 сентября 2017. [Архивировано](#) 11 января 2019 года.
2. ↑ ["Great Success of the 2011 SportAccord World Mind Games"](#) [Архивная копия](#) от 17 мая 2012 на [Wayback Machine](#). News (no date). IMSA. Retrieved 2012-06-04.
3. ↑ [Пресс-релиз Международной федерации покера](#) [Архивная копия](#) от 28 ноября 2010 на [Wayback Machine](#), 29 апреля 2010. Проверено 13 сентября 2011.
4. ↑ [Перейти обратно:](#)^{1 2} [История](#) [Архивная копия](#) от 18 марта 2009 на [Wayback Machine](#) на официальном сайте IMSA (англ.)
5. ↑ [Обращение президента](#) [Архивная копия](#) от 29 мая 2010 на [Wayback Machine](#) на официальном сайте IMSA (англ.)
6. ↑ [Первые Всемирные интеллектуальные игры](#) [Архивировано](#) 19 мая 2011 года. на сайте Всемирной федерации бриджа (англ.)
7. ↑ [Перейти обратно:](#)^{1 2} [Первые Всемирные интеллектуальные игры](#) [Архивная копия](#) от 11 ноября 2011 на [Wayback Machine](#) на сайте Ассоциации мультиспорта России
8. ↑ [Результаты Интеллиады 2008 года](#) [Архивная копия](#) от 23 марта 2017 на [Wayback Machine](#) на неофициальном сайте Интеллиад (англ.)
9. ↑ [Список участников индивидуальных турниров по шахматам](#) [Архивная копия](#) от 8 июля 2011 на [Wayback Machine](#) на сайте Chessdom (англ.)

10. [↑](#) [Список участников мужского турнира по международным шашкам на сайте Федерации шашек Нидерландов \(англ.\): Подгруппа «Великая стена» Архивная копия](#) от 13 мая 2012 на [Wayback Machine](#)
[Подгруппа «Запретный город» Архивная копия](#) от 19 мая 2012 на [Wayback Machine](#)
11. [↑](#) [Список участников женского турнира по международным шашкам Архивная копия](#) от 26 мая 2012 на [Wayback Machine](#) на сайте Федерации шашек Нидерландов (англ.)
12. [↑](#) [Список участников мужского турнира по бразильским шашкам Архивная копия](#) от 19 июля 2011 на [Wayback Machine](#) на сайте Федерации шашек Нидерландов (англ.)
13. [↑](#) [Список участников женского турнира по русским шашкам Архивная копия](#) от 8 октября 2016 на [Wayback Machine](#) на сайте Федерации шашек Нидерландов (англ.)
14. [↑](#) [Рон Кинг Архивная копия](#) от 9 июля 2011 на [Wayback Machine](#) на сайте Федерации чекерса США (англ.)
15. [↑](#) [Список участников турнира по чекерсу Архивная копия](#) от 29 мая 2012 на [Wayback Machine](#) на сайте Федерации шашек Нидерландов (англ.)
16. [↑](#) [II Всемирные интеллектуальные игры Архивная копия](#) от 29 декабря 2010 на [Wayback Machine](#) на сайте Британской ассоциации [го](#) (англ.)
17. [↑](#) ["2nd World Mind Sport Games". IMSA. Архивировано 6 июля 2012.](#)
Дата обращения: 27 июня 2012.
18. [↑](#) [Всемирные интеллектуальные игры 2012 года Архивная копия](#) от 24 июля 2011 на [Wayback Machine](#) на неофициальном сайте Интеллиад (англ.)
19. [↑](#) [Презентация II Всемирных интеллектуальных игр Архивная копия](#) от 10 сентября 2016 на [Wayback Machine](#) на сайте [Международной ассоциации интеллектуального спорта](#) (англ.)

Раздел 2. МЕТОДИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ОРГАНИЗАЦИИ И ПРОВЕДЕНИЯ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГР

Тема 2.1. Организационно-педагогические условия успешной реализации интеллектуальных игр для детей и молодежи

[Структура](#) игры. [Правила](#) игры.

Меры и техника безопасности. Приведем пример из Муниципального бюджетного дошкольного образовательного учреждения детский сад «Алёнушка» п. МКК г. Рудни Смоленской области.

Консультация для воспитателей *«Техника безопасности во время игровой деятельности детей дошкольного возраста в музыкальной деятельности»*

Музыкальный руководитель: Михайлова И.В.



Игра – занимательная и интересная для ребенка деятельность — имеет огромное значение для его воспитания и развития, поэтому она требует постоянного внимания и руководства со стороны взрослых. Игровая деятельность ребенка включает в себя: сюжетно-ролевые игры, игры-драматизации, музыкальные подвижные игры. Мы – работники детского сада должны знать и выполнять требования по технике безопасности детей.

От каких опасных и вредных факторов необходимо оградить детей?

- Нельзя оставлять детей без присмотра взрослых.

- Неправильный подбор детской мебели, так как это может повлечь за собой нарушение осанки, искривление позвоночника, развитие близорукости.
- Недостаточная освещенность музыкального зала могут привести к нарушению остроты зрения у детей.
- Присутствие в музыкальном зале постороннего длительного шума, громкой музыки, громкой речи может стать причиной нарушения остроты слуха.
- Неисправное электрооборудование, которое может привести к поражению детей электрическим током, пожару, вызванному коротким замыканием.
- Неправильное хранение и использование колющих, режущих мелких предметов, использование оборудования и мебели в неисправном состоянии или с дефектами могут стать причиной различных травм.
- Несоблюдение детьми правил безопасного поведения при перемещении из группы в, музыкальный зал или другое помещение детского сада, особенно при спуске или подъеме по лестнице – причина различных травм у детей.
- При работе с детьми необходимо использовать прочный, исправный демонстрационный и раздаточный учебный материал, соответствующий санитарно-гигиеническим, дидактическим, эстетическим требованиям.
- Музыкальные инструменты и игрушки должны быть гигиеничны, не сломаны, для разных видов игровой деятельности, позволяющие соразмерять двигательную нагрузку в соответствии с сезоном года и возрастом детей (игрушки двигательные, настольные, музыкальные).



Безопасность жизнедеятельности детей во время подвижных игр

- Музыкальный руководитель должен знать состояние здоровья детей, и их отклонения в физическом развитии.
- Постоянное и переносное оборудование размещается по краям музыкального зала для того, чтобы оставался простор для проведения подвижных игр.
- Для проведения игр следует освободить больше места, по возможности раздвинуть столы и стулья, чтобы они не мешали детям двигаться.
- Для прыжков, ползания, метания необходимо специальный инвентарь: обручи, дуги, мячи, кегли...

Требования безопасности перед началом подвижных игр

- Подвижные игры должны быть в перспективном плане работы, а также в рабочем плане на каждый день.
- Подвижные игры проводят со всей группой детей или с небольшой подгруппой.
- Перед началом игры следует обратить внимание на самочувствие, состояние здоровья детей группы, и соответствие предложенных упражнений каждой возрастной группе.

- Подвижные игры, которые будут использованы в работе с детьми, музыкальный руководитель должен хорошо знать, чтобы четко объяснить смысл, правила, движения которые есть в игре.

Требования безопасности во время проведения подвижных игр

- Перед началом игры объяснить правила игры.
- Во время выполнения движений организуем детей таким образом, чтобы они не травмировали друг друга,
- Четко придерживаться требований учебной программы по поводу нагрузок.
- Необходимо чередовать спокойные и подвижные игры.

Требования безопасности после окончания подвижных игр

- Проверить самочувствие детей.
- Собрать спортивный инвентарь, игрушки.
- Запрещается пить холодную воду и выходить раздетым на улицу.

Требования безопасности в аварийных ситуациях

- При получении травм, ухудшении самочувствия ребенка – немедленно уведомить старшую медсестру.
- Оказать потерпевшему первую медпомощь, а в случае необходимости вызвать скорую помощь.
- Уведомить о несчастном случае заведующую, методиста.

Из всего сказанного следует сделать вывод, что во время музыкальной деятельности необходимо организовать интересные и полезные дела, проводить игры и физические упражнения, что исключить несчастные случаи, будет содействовать психологическому благополучию и полноценному воспитанию каждого ребенка.

Техническое оформление и оборудование.

Участники. Распределение ролей.

Возможности для демонстрации вопросов (видео или обычные вопросы или на карточках и др.).

Возможности для сдачи ответов (на бумаге, голосованием,

обычным ответом, демонстрацией задания и т.д.).

Работа ведущего.

Обратим внимание на эту тему в статье ученого:

РОЛЬ ВЕДУЩЕГО В ОРГАНИЗАЦИИ ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Козловская Л.И.

кандидат педагогических наук, профессор, заведующая кафедрой педагогики СКД Белорусского государственного университета культуры и искусств, Лауреат Международного конкурса организаторов игрового общения

В настоящее время получают широкое распространение социально-психологические установки человека на пассивные формы досуга. Из всех негативных явлений, порожденных неумением рационально организовать досуг, что особенно характерно для молодежи, выделяется пьянство, наркомания, антиобщественное поведение.

Процесс формирования у человека культуры использования свободного времени имеет принципиальное значение как в теоретическом, так и в практическом плане. Для воздействия на этот процесс требуется самый внимательный анализ форм и методов организации досуговой деятельности личности, определение ее направленности и перспектив, последовательное осуществление мер, направленных на рациональную организацию досуга человека.

Одним из видов досуговой деятельности человека является игра, которая способствует вовлечению его в культуру самодетельность, изменяет структуру досуга, способствует духовному росту. Игра соответствует природе человека, органично дополняет разнообразные формы его досуговой деятельности, позволяет осуществлять процесс развития его творческих способностей в занимательной увлекательной форме.'

Однако в реальной практике учреждений культуры методика организации игр для молодежи, разработана слабо. Не изучены мотивы

участия молодых людей в игре, отсутствует методика их включения в разнообразные формы культурно-досуговой деятельности.

Организация игровой деятельности детей и молодёжи в учреждениях культуры представляет собой сложный динамический процесс, включающий множество различных компонентов: отбор содержания и форм игры, выбор художественно-выразительных средств для эмоционального насыщения их содержания, построение игровой программы, методику проведения различных видов игр, комплектование игротек. В успешной реализации этих задач велика роль педагога – ведущего игр, от профессионального мастерства которого во многом зависит успех организации игровой деятельности детей и молодежи.

Проблемы, связанные с его личностными качествами рассматривались в педагогической науке, а также преподавателями-практиками на международных семинарах, которые проходили в Москве, Минске, Санкт-Петербурге, Днепропетровске, Таллинне. Специалисты обсуждали профессиограмму ведущего игр. В основном говорилось о личностных качествах ведущего игр – таких, как педагогический такт, доброжелательность, художественный вкус, культура речи, общая эрудиция, чувство юмора, находчивость. Большинство экспертов среди его основных качеств выделили общую эрудицию, художественный вкус, педагогический такт, умение общаться, чувство юмора. Рассмотрим эти качества подробнее.

По мнению экспертов, одним из важнейших качеств ведущего является общая эрудиция, которая выражается в широте кругозора, знании особенностей различных видов игр, фольклора, песен, танцев, хороводов, музыки, народных обычаев, традиций.

Следующим важным качеством ведущего игр был назван художественный вкус. Словарь по эстетике дает следующее определение данного понятия: это способность человека оценивать человеческие качества действительности, выражающиеся в системе непосредственных эмоциональных оценок (1, с. 17). Художественный вкус ведущего выражается в его общении с участниками игр, в манере поведения, в одежде, в

художественном оформлении игровой программы, в подборе музыки, призов, в игровом реквизите и т.д.

Одним из важных качеств ведущего игр эксперты отметили педагогический такт. Это способность установить меру воздействия, влияние ведущего на других людей и вступить с ними в контакт, исходя из индивидуально-психологических особенностей. Он проявляется также в умении парировать различные вопросы, возникающие в процессе игр, конкурсов, неожиданности хода игрового действия. Особое значение эксперты обратили на коммуникативные качества ведущего игр. Наблюдения за его деятельностью показывают, что он не только объясняет условия игры, приглашает участвовать в ней, подводит итоги игры, но и довольно часто выступает как комментатор, репортер, раскрывает сюжет игры, делает ее для участников более захватывающим. Ведущий предвидит неожиданные повороты игрового действия. Он может обратиться к любому человеку в зале, участнику игры, взять интервью. Следует заметить, что ведущий-репортер выступает не преследуя никаких целей, кроме целенаправленного ведения игры. Он не просто раскрывает ее сюжет, а и должен задавать такие вопросы, которые делают игру динамичной, захватывающей. Таким образом, мы рассмотрели некоторые личностные качества ведущего, позволяющего ему успешно организовывать игровую деятельность в социокультурной сфере. Но это лишь предпосылка успеха.

Доверяя оценкам экспертов, которые они дали личностным качествам ведущего игр, следует сказать, что на практике художественный вкус, находчивость, педагогический такт, умение общаться не всегда обеспечивают успех при организации игр с детьми и молодёжью. Вероятно, эксперты исходили из того, что профессиональные знания и умения словно основа, без которой вообще не может состояться ведущий.

Если говорить об образе ведущего, которого можно увидеть на игровой площадке, то характерным для него является то, что на протяжении своего выступления он поет, танцует, играет, шутит, постоянно общается со

зрителями, подбадривает участников и в то же время подводит итоги игры. Следует согласиться с мнением создателя телеигры «Что? Где? Когда?» В.Я. Ворошиловым, который говорил: «При таком ведущем сам вечер в клубе может получиться очень веселым, но к игре он не имеет никакого отношения» (2, с. 88). Исследователи в области детской педагогики отмечают, что чем старше дети, тем более многоплановыми становятся методы организации игры: самостоятельный выбор сюжета, игровых средств, партнеров по игре, т.е. постепенно осуществляется возможность использования метода опосредованного воздействия на игры детей (3, с. 261-265).

Наиболее целесообразным и приемлемым следует считать стиль ведущего, который создает условия для свободной реализации культурных запросов и потребностей детей и молодежи в игровой деятельности. Иными словами, он способствует развитию самостоятельности, инициативы, изобретательности участников игры.

В природе игровой деятельности заложены объективные возможности для проявления самостоятельности: в ней нет строго установленных правил, не ограничен выбор игрового реквизита, продолжительность, место и время проведения игры, количество играющих и т.д.

Многолетний опыт организации игровой деятельности дает возможность определить принципиальные моменты в методике работы ведущего, стимулирующие проявление самостоятельности участников игры. При организации и проведении игр следует выделить следующие этапы его работы: первый этап – подготовка игры или подготовительная стадия. Он включает в себя отбор содержания и форм игры в зависимости от состава аудитории, целей и задач предстоящей игровой программы, подготовку места для проведения игр (игровая комната, спортивная площадка, клубная сцена и т.д.). Сюда следует отнести и отбор игрового реквизита, фонограмм, необходимых предметов-символов, деталей костюмов.

Важным моментом на первом этапе является организация судейства при проведении игр, выбор председателя жюри, решение организационных

вопросов, связанных с выработкой критериев оценок за выполнение игровых заданий. Члены жюри не должны решать кардинальные вопросы, устанавливать правила, им следует внимательно следить за выполнением этих правил, соблюдением установленного порядка. Чем меньше заметен судья, тем совершеннее, «взрослее» сама игра, тем лучше налажен ее внутренний механизм.

Организатором игр следует обратить внимание на подбор и вручение призов победителям. Так, например, при проведении фольклорной программы «Матчын ручнік» студенты кафедры педагогики СКД БГУКиИ стремились, чтобы призы, сувениры соответствовали реально сложившейся игровой ситуации, т.е. по-своему дополняли сюжет игры. В качестве призов, сувениров вручались изделия из белорусской соломки, шкатулки и т.д. Ведущему необходимо учитывать, что приз – это не только материальная категория, но и измеритель успеха, побед и поражений, вещественное отражение сложившейся в игре ситуации, ее материальный эквивалент. Таким образом, можно сказать, что первый, подготовительный этап работы ведущего – невидимый этап для участников игры.

Второй этап работы ведущего – «вхождение в игру», психологический настрой на нее участников. Его основная задача – обеспечить естественное вхождение участников в режим игрового взаимодействия. Для этого организатору игр необходимо знать их личностные качества, мотивы включения детей и молодёжи в процесс игры. Это позволяет ему заранее прогнозировать игровое поведение участников, вносить необходимые коррективы.

Одним из важных звеньев работы ведущего второго этапа является отбор содержания игр для программ и их композиционное построение. Следует обратить внимание на основные принципы отбора игр в игровые программы.

Принцип этической направленности игровых программ. Педагогическая эффективность игры раскрывается через ее содержание. Содержание игр,

включенных в игровую программу, должно нести позитивный этический потенциал. В этом и заключается важнейшая воспитательная функция игры.

Принцип соответствия содержания игр общему замыслу и целям игровой программы. Игры определяют характер программы, ее воспитательный потенциал, колорит и темпоритм. Например, при проведении игровой программы на празднике Купалле в игре должны учитываться структурные особенности построения праздника, его содержание, место проведения, состав участников. Такими играми могут быть “Скокі праз вогнішча”, “Слуцкія паясы”, “Пацяг”, игра-конкурс на лучший венок, хороводы с элементами танца и игры и т.д.

Принцип свободного вхождения в игру и выхода из нее. Он предполагает свободное включение в игру участников, проявление изобретательности и инициативы во время прохождения игрового процесса, развитие и дополнение сюжета игры и свободный выход из игрового пространства.

Принцип одинаковости правил игры для ее участников. Участники игры находятся в равном положении, игра превращается в демократическое действие.

Принцип многообразия форм игры. Игровая программа должна включать широкий спектр игровых форм: поединки, конкурсы, викторины, массовые игры, аттракционы, игры с эстрады, лабиринты, шоу-игры. Использование в программах игр придает последним массовость, зрелищность, а их участники имеют возможность выбрать игру согласно своим склонностям, интересам.

Принцип сочетания игр с художественно-выразительными средствами, т.е. музыкой, танцами, песнями, репризами и монологами ведущего, художественным оформлением игрового пространства, оригинальным реквизитом. Сочетание игры с художественным сопровождением позволяет оригинально выстроить драматургию программы и придает ей зрелищность, яркость, праздничность.

Как мы знаем, игра – деятельность свободная, но для того, чтобы участник мог включиться в нее, ему прежде всего необходимо освободиться от стесняющих его реальных обстоятельств и принять предлагаемые обстоятельства. Ведущий уже на этапе построения программы должен предусмотреть и учесть эту важную особенность при работе с детьми и молодежью. От того, какой будет первая игра, во многом зависит решение данной проблемы.

Многолетние наблюдения за проведением игровой деятельности детей и молодежи свидетельствуют о том, что участие в коллективной игре легко снимает психологические барьеры. Если она организована как массовая, в нее включается каждый участник. Так, например, при проведении игровой программы «Игра приглашает всех» ведущий начал свое выступление с разыгрывания аукциона и стремился в начале программы создать у аудитории настрой на игру, снять у нее психологический зажим.

При проведении игровой программы на новогоднем балу ведущий использовал своеобразный игровой прием – знакомство через открытку. Каждому входящему в зал вручалась половина открытки, вторую ее половину он должен найти у одного из присутствующих в зале и таким образом познакомиться с ним. В результате организации игр между отдельными группами детей и молодежи возникает игровое партнерство, что, в свою очередь, способствует снятию стеснительности, тревожности, психологического зажима.

В результате такого построения программы у участников игры формируется определенное общественное мнение, возникает система ожиданий, психологическая установка на участие в играх и конкурсах. Создать ее в значительной степени позволяет организация пространства, где проходят игровые программы, так называемый дизайн среды. Необходимо, чтобы помещение, где проходят игровые программы, каждый раз принимало новый вид (комнаты игры, дома игры, волшебного терема). Это способствует

созданию особой игровой ситуации, настраивает детей и молодежь на принятие игровой условности.

Третьим, заключительным этапом работы ведущего является проведение самой игры. Он включает следующие стадии ее развития: начало, вступление, обеспечение хода, подведение итогов. Ведущий должен стремиться к тому, чтобы на каждой стадии прохождения игры создать наиболее благоприятные условия для проявления инициативы, изобретательности участников.

Многолетние наблюдения за работой ведущих свидетельствует о том, что большинство из них, как правило, начинают свои выступления с подробного объяснения условий игры: раскрытия сюжета, правил, особенностей развития игрового действия.

Мы считаем, что в данном случае ведущие игр допускают следующие ошибки: во-первых, начинать свое выступление следует не с объяснения условий игры, а с небольшого вступительного слова, задача которого – известить о начале игры, настроить на нее аудиторию; во-вторых, первый разговор ведущего должен быть кратким, лаконичным, чтобы не затягивать сам процесс игры. Кроме того, при подробном объяснении игры у участников создается впечатление, что она как бы уже заранее «проиграна» ими.

Такой стиль работы ведущего уже на первой стадии прохождения игры не способствует активному включению участников, проявлению их самостоятельности и изобретательности, т.е. им заранее не предоставляется возможность изменить сюжет игры или дополнить его, проявить творчество. Кроме того, от начала игры во многом зависит характер прохождения всех ее стадий: включения в нее, ход, итоги.

На третьем этапе следует обратить особое внимание на приглашение для участия в игре. Многие ведущие обращаются к присутствующим на игровой программе и просят их выйти в центр зала. Но данный способ не всегда обеспечивает необходимое количество участников. Кроме того, приглашение,

как правило, длится долго, что в значительной степени снижает эмоциональный, динамичный процесс игры.

Эффект восприятия созданного ведущим персонифицированного образа («Нестерка», «Сказочник», «Потешник») обусловлен степенью его контакта со зрителем, участниками. Значительно активизировать аудиторию для участия в игре помогают детали костюма ведущего, игровая атрибутика, диалог со зрителями, музыкальное и световое оформление, призы.

Организаторам игр следует обратить внимание на подведение итогов игры и вывод из нее участников. Этим занимается жюри, выбранное из числа зрителей-болельщиков, что подчеркивает, с одной стороны, объективность игрового процесса, а с другой – определенный стиль ведущего, обеспечивающий условия для проявления самостоятельности и активности участников игровой деятельности.

В конце игры важно поощрить всех участников. Таким образом, ведущий от начала до конца обеспечивает своеобразное развитие игры, способствует свободному проявлению творческой активности и самостоятельности ее участников. Нами рассмотрены лишь некоторые вопросы руководства игровой деятельностью детей и молодежи, но и они показывают, что организаторам игр необходима специальная профессиональная подготовка.

Список использованных источников:

1. Краткий словарь по эстетике. –М.: Просвещение, 1983.
2. Ворошилов, В.Я. Феномен игры. –М.: Советская Россия, 1982.
3. Азаров, Ю.П. Радость учить и учиться. –М.: Политическая литература, 1989.
4. Социокультурная деятельность как средство воспитания личности: пособие для педагогов и рук. учреждений образования / под общ. ред. В.Н. Наумчика. –Мн.: Выш. школа, 2004. -143 с.

Выше представленный материал находится на сайте:

https://www.tsutmb.ru/nayk/nauchnyie_meropriyatiya/int_konf/mezhdunaro

[dnyie/14_01_2015_aktualnye_problemy_sotsialno_kulturnoy_deyatelnosti/sektsiy
a_2_sotsialno_kulturnaya_deyatelnost_opyt_problemy_innovatsii/rol-
vedushchego-v-organizatsii-igrovoy-deyatelnosti/](#)

Разработка планов-сценариев и проведение игр.

Церемония награждения победителей и призёров.

Церемонию представим на примере Гомельского государственного медицинского университет:

Интеллектуально-познавательная викторина **«Мир воды и здоровья»**

Материал представлен на сайте:

https://gsmu.by/about_the_university/news/71332/

Также можно обратить внимание на Церемонию награждения победителей конкурса «Студент года БГПУ», материал представлен на сайте:

<https://bspu.by/news/universitet/torzhestvennaya-ceremoniya-nagrazhdeniya-pobeditelei-i-prizerov-konkursa-student-goda-proshla-v-bgpu>

Формирование у участников навыков поиска проблемы, постановки вопросов, планирования, высказывания суждений и выводов, аргументации и защиты своих идей, взглядов и т.п.

Выработка и проявление навыков работы в коллективе, толерантности, уважения к другому мнению.

Тема 2.2. Интеллектуальные игры: особенности организации, подготовки и проведения

Информационно-развлекательные игры. Интеллектуально-развлекательные шоу-программы класса «Поле чудес». Игры на эрудицию класса «Своя игра». Командные игры класса «Брейн-ринг».

Игра «Брейн-ринг плюс» и ее составляющие:

Структура

Формируются команды по 6-8 человек. Каждая команда приглашается за свой личный столик, оборудованный кнопкой и радио микрофоном. В командах выбирается капитан, придумывается название и девиз команды. Ведущий рассказывает командам правила игры. Игра «Брейн-ринг плюс»

состоит из 3-ёх раундов и финала. В каждом раунде для команд подготовлено 10-12 вопросов.

Правила

На корпоративных мероприятиях наиболее интересно играть без выбывания команд. Команда, победившая в одном из раундов, автоматически получает два бонусных бала в финале и имеет хорошее преимущество перед соперниками. С разными шансами на победу, но в финал попадают абсолютно все команды. Таким образом, интрига и участие каждой команды сохраняются до самого окончания игры.

Техническое оформление

Каждый игровой стол оснащён специальной системой кнопок и радиомикрофоном. Длительность каждого вопроса отслеживает специальный таймер. Команда, первой нажавшая на свою кнопку, автоматический фиксируется системой и получает право первой дать свой вариант ответа. В случае неправильного ответа кнопка блокируется на время вопроса, и данная команда больше не может принимать участие в розыгрыше вопроса. Текущие результаты игры постоянно отображаются на табло.

Что входит в программу

- Разработанный сценарий игры
- Аренда/доставка/монтаж/демонтаж оборудования и инвентаря
- Оформление игровых столов
- Работа ведущего
- Брейн система (кнопки, таймер, табло)
- Работа технического специалиста
- Призовой фонд
- Аренда звукового оборудования и работа DJ

<https://lifehacker.ru/luchshie-intellektualnye-igry-dlya-prodvinutykh-kompanij/>

8 захватывающих интеллектуальных игр для продвинутых компаний

Достаточно взять ручку, бумагу и смартфон — в нём есть диктофон и секундомер.

Для этих развлечений не требуется долгой подготовки и сложного реквизита. Можно собраться с друзьями и играть где угодно: дома на кухне, в кафе за праздничным столом, в поезде, на даче, в лесу возле костра.

1. Контакт

Количество игроков: минимум три человека.

Пожалуй, одна из самых популярных игр для компании. Правила следующие: ведущий загадывает слово — существительное в именительном падеже, нарицательное. И объявляет всем первую букву. Остальные участники по очереди задают вопросы, пытаясь отгадать задуманное.

Например, игрок загадал слово «невесомость», первая буква «Н». На вопрос «Это не животное?» ему надо быстро дать ответ, удовлетворяющий условиям. То есть вспомнить животное на букву «Н» и сформулировать ответ так: «Нет, это не нерпа». Второй раз задавать тот же вопрос нельзя. Следующий игрок интересуется: «Это не свежая информация о событиях?» Ответ: «Нет, это не [новости](#)».

Если ведущий не может придумать ответа на вопрос участника, а другой игрок в это же время нашёл верный вариант, он говорит: «Есть контакт!»

Например, один из участников спрашивает: «Это не ощущение тоски по прошлому?» Ведущий не может вспомнить правильный ответ. Зато ещё один из игроков успел сообразить, что имел в виду спрашивающий. Он кричит: «Есть контакт!» И все, кроме ведущего, начинают хором считать до 10. На счёт 10 оба вступивших в контакт одновременно произносят слово, которое пришло им на ум.

Если они вместе сказали одно и то же, в нашем случае — «ностальгия», контакт считается состоявшимся. В этом случае ведущий называет вторую букву и игра продолжается дальше до тех пор, пока всё слово не будет разгадано. Тот, кто первым назвал верный ответ, становится ведущим.

2. Кто я?

Количество игроков: от четырёх человек.

Сначала игроки договариваются о теме. Можно взять известных людей, литературных героев, персонажей фильмов и [мультиков](#) или профессии. Затем каждый игрок пишет на стикере имя героя или знаменитости либо название профессии. Все бумажки складываются в кучу.

Ведущему надевают на голову обруч или повязку — можно использовать платок, шарф, галстук. Он наугад вытаскивает бумажку, но не смотрит, что там написано. Стикер закрепляется на голове с помощью повязки.

Задача ведущего — отгадать, кто он. Для этого он задаёт вопросы. Отвечать можно только «Да» / «Нет» / «Спроси иначе».

Пример:

— Я человек?

— Нет.

— Но я антропоморфный герой?

— Да.

— Я живу в реальном мире или в придуманном?

— Спроси иначе.

— Я живу в придуманном мире?

— Да.

— Моя кожа такого же цвета, как у людей?

— Нет.

— Она голубая?

— Нет.

— Значит, я не из «[Аватара](#)». Она зелёная?

— Да.

— Я Йода!

— Нет!

— Шрек!

Правильно! Раунд закончен.

В этой игре можно не определять победителей. Не всегда лучший игрок тот, кто задаст меньше вопросов. Здесь важнее не скорость, а сам процесс поиска ответа.

3. Хранитель тайны

Количество игроков: три и больше.

Ведущий загадывает известное всем участникам выражение, [фразеологизм](#), пословицу, цитату. Называет количество слов. Игроки задают «хранителю» любые вопросы. В каждом ответе он должен использовать слово из загаданной фразы. Ответ надо уместить в одном предложении.

Если во фразе пять слов, ему задают пять вопросов. Отвечая на первый, он должен сказать первое слово, на следующий — второе и так далее. Предлоги, союзы, междометия тоже считаются.

Например, загадана фраза «Семь раз отмерь, один — отрежь».

— Что ты ела на ужин?

— Я приготовила блюдо из семи продуктов: картошки, мяса, лука, морковки, томатов, соли и зелени (названо первое слово — «семь»).

— Куда бы ты хотела поехать в [отпуск](#)?

— Каждый раз, когда я вспоминаю об отдыхе, то думаю об Австралии (следующее слово — «раз»).

И так далее. Ответы ведущих можно записывать на диктофон. Потом игроки анализируют каждый и пытаются составить фразу. Если собралось много человек, можно разделиться на две команды. В конце выигрывает та, что потратила на поиск ответов меньше времени.

4. Любимая буква

Количество игроков: три и больше.

Ведущий выбирает букву. Например, К. Теперь он персонаж, который живёт в мире этой буквы. Остальные задают ему самые разные вопросы. Он должен отвечать на них словами или короткими фразами, которые начинаются

только с К. Задача остальных — придумать вопрос, на который трудно было бы ответить словом на выбранную букву.

Пример:

— Как тебя зовут?

— Костя.

— Где ты родился?

— Малорита — моя Малая Родина!

— Что ты ешь на завтрак?

— Котлеты, картошку, киви.

— Твой любимый писатель?

— Киплинг.

— Кем ты работаешь?

— Кондитером.

— Какое время года любишь больше всего?

— Э-э-э... Каждое!

Главное здесь тоже — не определить победителя, а поискать неожиданные вопросы и ответы на них. Иногда добавляют правило, что игрок может давать не более двух абстрактных ответов — таких, как «любой», «каждый», «лучший» и так далее. Иначе он уступает место следующему.

5. Запрещённая буква

Количество игроков: три и больше.

Вариант предыдущей игры. Но теперь отвечать можно не только словами и короткими фразами, но и развёрнутыми предложениями. Только в них вообще нельзя использовать выбранную букву.

Например, это буква А.

— Где и когда ты любишь гулять?

— В лесу, днём или вечером (ответить «В парке по утрам» нельзя).

— Что ты делаешь сразу же, когда просыпаешься?

— Чищу зубы (ответить «Делаю зарядку» тоже нельзя).

Тот, кто ошибся и произнёс слово с запрещённой буквой, выбывает и уступает место следующему игроку.

6. Толковый словарь

Количество игроков: чётное, минимум — четверо.

Иногда эту игру называют просто «Бумажки». Каждый участник придумывает 5–10 существительных и записывает их на стикерах. Можно использовать только имена нарицательные. Потом все листки собираются в кучу и перемешиваются.

Игроки разбиваются на команды, а потом — на пары. После сигнала участник из первой пары вытягивает случайную бумажку. И объясняет напарнику значение написанного на ней слова, а тот отгадывает, что он имеет в виду. Использовать [однокоренные](#) слова при этом нельзя.

Задача — за 30 секунд объяснить как можно больше слов из случайно выбранных стикеров (вытягиваем по одному). Команда соперника включает на телефоне секундомер и следит за временем. Бумажки с разгаданными словами пара оставляет себе, неразгаданные кладёт в отдельную кучку. Затем к игре приступает пара из другой команды.

Процесс продолжается, пока в нём не приняли участие все пары. Если бумажки в основной куче закончились, в ход идут слова из отложенных — тех, что не угадали с первого раза. В конце команды подсчитывают, у кого оказалось больше разгаданных слов, и определяют победителя.

7. Шифровка

Количество игроков: минимум четыре.

В эту игру тоже лучше играть большой компанией. Можно делиться на несколько команд, в каждой из которых будет не менее двух игроков.

Каждый пишет на листке [слово](#) длиной не более шести букв. В нём не должно быть букв Ы, Ъ и Ь. Можно взять несколько листков и придумать много слов — так будет ещё интереснее. Затем все бумажки складываются в общую кучу.

Каждая команда наугад вытаскивает листок. Слово на нём — аббревиатура, которую нужно расшифровать. Причём в ответе должен быть не бессмысленный набор слов, а правильно согласованное предложение.

Примеры:

КРОТ — Крадущаяся Рысь Обманула Тираннозавра.

ЗИМА — Звери Иногда Могут Атаковать.

ВЕТЕР — Вдохновлённый Енот Танцует Ежевечернюю Румбу.

И так далее. Победители, если они нужны, — команда, которая придумала самую интересную, по мнению всех игроков, фразу.

8. В дорогу

Количество игроков: три и больше.

Ведущий записывает на бумаге правило, которое определяет, какие вещи можно брать с собой [в дорогу](#). Например, «нельзя брать ничего зелёного и сделанного из кожи». Или «можно взять только вещи, которые начинаются с букв А, Б и В».

Листок кладётся на стол надписью вниз. Потом ведущий говорит: «Я возьму с собой...» — и называет вещь, которую можно брать, не нарушив правило.

Остальные участники по очереди спрашивают, нельзя ли им взять с собой тот или иной предмет, а ведущий отвечает, можно ли это сделать, не нарушив ограничения. Никаких объяснений — только «Да» и «[Нет](#)».

Победителем считается тот, кто сумеет первым отгадать правило, — фраза на листке подтвердит, что ответ верный. Ограничения могут быть как простыми, так и хитрыми или неочевидными. Обычно ведущим стремится стать тот игрок, которому приходит в голову сложное и интересное ограничение.

Интеллектуальные школьные викторины.

Интеллектуальная школьная викторина

Интеллектуальная викторина, как правило, проводится в стенах школы.

Так, атмосфера помогает сконцентрироваться на вопросах в процессе участия в игре.

Да и класс с учителем станет отличной тематической локацией для интеллектуального состязания.

Мы подобрали 30 наиболее распространённых вопросов для развития в интеллектуальной сфере и кругозора.

✓ Земля имеет сферическую форму и вращается вокруг Солнца по ... (орбите)

✓ Какая третья планета от Солнца? (Земля)

✓ Между орбитами каких планет расположен Сатурн? (между Юпитером и Ураном)

✓ Чему равна окружность земного шара? (40 тыс.км.)

✓ В каком направлении движется Земля вокруг своей оси? (с запада на восток)

✓ Какой океан самый глубокий? (Тихий)

✓ Какой океан самый мелководный? (Северный Ледовитый)

✓ В каких единицах измеряется солёность морской воды? (в промилле)

✓ Какие 2 океана соединяет Берингов пролив? (Тихий и Северный Ледовитый)

✓ У какого моря нет ни одного берега? (Саргассово)

✓ Как называется определённое состояние тропосферы в моменте на конкретной местности? (погода)

✓ Какой слой атмосферы не может пропускать ультрафиолетовые лучи? (Озоновый слой)

✓ В каких единицах измерения измеряют силу ветра? (баллы)

✓ Чем измеряют влажность воздуха? (гигрометр)

- ✓ Чем измеряют атмосферное давление? (барометр)
- ✓ Какая наука изучает растения и флору? (ботаника)
- ✓ Какая наука изучает представителей фауны? (зоология)
- ✓ Какая наука изучает строение клетки? (цитология)
- ✓ Какое море самое соленое? (Мертвое)
- ✓ Какое самое толстое дерево на Земле? (баобаб)
- ✓ Какое сухопутное животное может открыть рот максимально широко?
(бегемот)
- ✓ Какое самое твердое вещество в нашем теле? (зубы)
- ✓ Сколько костей в теле взрослого человека? (206)
- ✓ Где самая быстрая мышца в теле? (в глазах)
- ✓ Какая страна самая большая на планете? (Российская Федерация)
- ✓ Какая страна самая маленькая на Земле? (Ватикан)
- ✓ Сколько всего континентов? (6)
- ✓ Какая гора самая высокая? (Эверест)
- ✓ Какой корабль затонул в 1912 году? (Титаник)
- ✓ Откуда пришли Олимпийские игры? (из Древней Греции)

Викторины и турниры по мультфильмам и кинофильмам.

«Толковый словарь», «Шифровка» и другие интеллектуальные игры на угадывание задуманных слов или действий.

Интеллектуальные игры - «соревнования».

Турниры и чемпионаты по интеллектуальным играм «Что? Где? Когда?» и др.

«Игры - путешествия» - очные и заочные путешествия по родному краю.

Правила проведения игр - путешествий.

«Путешествие из прошлого в настоящее»,

«Путешествие по городу»,

«Прогулка в природу».

Мульти-дисциплинарные кейс-ситуации по экологическому образованию и воспитанию личности в контексте достижения целей устойчивого развития общества (А.Р. Борисевич), формированию культуры в области охраны окружающей среды и природопользования.

Разработка и включение проблемных заданий и вопросов по всем видам воспитания личности (по формированию гражданской ответственности, патриотизма и национального самосознания на основе государственной идеологии, по формированию нравственной, эстетической культуры и по семейному и гендерному воспитанию, поликультурному воспитанию и т.д.) и предметным областям знаний.

Спортивная направленность и тематика интеллектуальных игр. Олимпиады и викторины по физической культуре, спорту, олимпийским ценностям, ценностями и навыками здорового образа жизни; туризму, гостеприимству, рекреации и оздоровлению личности и т.п.

Тема 2.3. Портфолио учителя физической культуры по интеллектуальным играм

Составление методической копилки по интеллектуальным играм различной направленности.

Разработка плана работы кружка по интересам «Интеллектуальные игры» для разных возрастных групп обучающихся.

Разработка календаря соревнований (мероприятий) с включением интеллектуальных игр как самостоятельных игр (отдельно проводимых), так и в рамках любого воспитательного мероприятия как познавательного элемента.

Включение интеллектуальных игр в план воспитательной работы учреждения.

Нормативно-правовое обеспечение воспитательной работы представлено на сайте БГПУ

Разработка методических рекомендаций для проведения интеллектуальных игр.

Приведем пример, как разрабатываются методические рекомендации на примере:

Материал находится на сайте

<https://nsportal.ru/npo-spo/obrazovanie-i-pedagogika/library/2017/12/19/metodicheskie-rekomendatsii-po-organizatsii>

ПРАВИТЕЛЬСТВО САНКТ-ПЕТЕРБУРГА
КОМИТЕТ ПО ОБРАЗОВАНИЮ

Государственное бюджетное учреждение дополнительного образования
Центр внешкольной работы с детьми, молодёжью и взрослыми
Центрального района Санкт-Петербурга

**Методические рекомендации по организации
интеллектуально-творческих игр**



ПРАВИТЕЛЬСТВО САНКТ-ПЕТЕРБУРГА
КОМИТЕТ ПО ОБРАЗОВАНИЮ

Государственное бюджетное учреждение дополнительного образования
Центр внешкольной работы с детьми, молодёжью и взрослыми
Центрального района Санкт-Петербурга

Методические рекомендации по организации интеллектуально-творческих игр



Разработчики:

Чивилихина В.А., Горшкова А.В. -

методисты ГБУ ДО ЦВР

Центрального района

Санкт-Петербург, -2017

Методические рекомендации по организации интеллектуально-творческих игр

Аннотация

Данные методические рекомендации определяют организационно-методическую основу использования технологии ИТИ (интеллектуально-творческих игр) на занятиях с детьми в рамках дополнительного образования. Разработка рассчитана на педагогов дополнительного образования, полезна и методистам, и школьным учителям.

Рекомендации включают в себя: пояснительную записку, содержание, примерный сценарий ИТИ, список рекомендуемой литературы.

Пояснительная записка

ИТИ – это командное соревнование (тематика определяется содержанием деятельности творческого коллектива: она может быть

составлена на основе программы обучения или содержания воспитательной работы) учащихся в решении интеллектуальных задач.

Цель ИТИ: Выявление, поддержка и развитие интеллектуального творческого потенциала учащихся.

Задачи ИТИ:

- Обучить подготовке учащихся в интеллектуальных турнирах, конкурсах, олимпиадах.
 - Развивать, стимулировать и поддерживать устойчивый интерес учащихся к изучению (любой тематики, любого направления: истории города, этикета, русского народного творчества, сольфеджио, по сказкам, литературному произведению и т.д.);
 - Активизировать новые формы работы с учащимися, направленные на развитие интеллектуальных и творческих способностей учащихся.

Содержание

Порядок проведения ИТИ (рекомендации):

ИТИ включает в себя от двух до пяти туров (в зависимости от возраста участников и содержания игры. Каждый тур представляет собой коллективное письменное решение трёх-четырёх задач. Каждая задача оформляется и сдаётся в жюри на отдельном листе, можно сдать только один вариант решения каждой задачи.

Листы с текстами заданий раздаются командам перед началом каждого тура.

На листе указывается номер тура, «ценность задач» в баллах и время, отведённое командам для решения.

Руководство и методическое обеспечение:

Общее руководство Турниром осуществляет оргкомитет, (если ИТИ проводится внутри творческого объединения - педагогом, организующим игру, который:

1. Разрабатывает программу турнира: осуществляет подбор и разработку заданий турнира;
2. Разрабатывает критерии оценивания заданий;
3. Решает общие вопросы подготовки и проведения Турнира;
4. Готовит листы с правильными ответами для жюри (для удобства и скорости оценивания полученных результатов);
5. Информировать потенциальных участников о теме, сроке и месте проведения турнира;
6. Готовит предложения по составу жюри турнира;
7. Проводит награждение победителей и призёров турнира.

Жюри:

Осуществляет качественную проверку выполненных заданий.

Проверка решений осуществляется жюри после каждого тура.

Оформляет протокол результатов игры, определяет победителей игры и подписывает дипломы.

Ассистенты и координатор:

Для раздачи листов с текстами заданий, сбора текстов решений привлекаются ассистенты из числа учащихся.

Параллельно с ходом проверки координатор осуществляет разбор решений задач, после чего участники турнира получают информацию об итогах проверки. После объявления итогов тура, команды, не согласные с тем, как оценивают их решения, имеют право подать заявки на апелляцию. В результате апелляции оценка решений может быть повышена или оставлена без изменений.

Примерный сценарий ИТИ

Интеллектуально-творческая игра

«Калейдоскоп осенних загадок»

(для детей 10-13 лет)

Аннотация: Интеллектуально-творческая игра «Калейдоскоп осенних загадок». представляет собой игру, состоящую из вопросов, маленьких

рифмованных загадок, народных примет, которые можно использовать на занятиях во время изучения устного народного творчества в фольклорных коллективах, в досуговой деятельности, в качестве праздничного мероприятия или на осеннюю тематику, а также родителями учащихся для развития всех видов памяти и критического мышления детей.

Цель: Создание условий для развития памяти и критического мышления учащихся.

Задачи:

- 1) Формировать представление учащихся об осенних приметах.
- 2) Развивать творческое воображение и устную речь детей, пробуждая их фантазию.
- 3) Воспитывать умение коммуникативно взаимодействовать в группе.

Необходимые требования:

Наличие пространства, стола и стульев для нескольких команд, раздаточный материал (карточки с вопросами, бумага, ручки).

Сценарный ход:

№	Этапы	Ход мероприятия:
1.	Организационный этап	<i>Организовать пространство под нужное количество команд, пригласить детей, разделить их на команды, рассадить команды за столы, предложить детям выбрать капитана. На столе лежат листочки для ответов с нумерацией туров, листочки для названия команд, ручки. Предложить детям придумать название своим командам.</i>
2.	Вводный этап	Координатор: Добрый день друзья, мы начинаем нашу интеллектуально-творческую игру «Калейдоскоп осенних загадок».

		Ребята, все ли вы знаете, как чудесно называл Александр Сергеевич Пушкин осень? Верно-верно: унылая пора, очей очарованье! Красиво, не правда ли? Сегодня тема нашей игры: «Загадки осени». Сегодня в нашей игре участвуют (<i>Представляем команды или образовательные учреждения</i>), давайте поприветствуем аплодисментами. Разрешите ознакомить Вас с правилами проведения: Наша игра состоит из 5 туров, в каждом из них вам будут выдаваться задания, которые необходимо решать командным образом, записывать ответ необходимо (<i>показываем пример, бланк, листочек</i>) сюда. Так же необходимо подписать бланк с ответами названием вашей команды. Для этого сейчас прошу все команды написать названия своей команды на листочке и расположить так что бы мне было видно. (<i>дается время на написание названий, контролируется ведущим, что бы это не растянулось надолго</i>). (<i>Озвучивается вслух названия команд. Помощник ведущего фиксирует все названия команд в бланках для жюри</i>) А теперь позвольте представить наше уважаемое жюри, которое сегодня будет следить за результатами нашей интеллектуально-творческой игры. (<i>Представление всех членов жюри</i>).
3.	Основной этап	Прошу поприветствовать моего помощника, (<i>называется имя</i>) он раздаст вам задание первого тура.

		Внимательно прочитайте задания, и запишите ответ на бланке №1.
	I Тур	<i>Вопросы 1 тура написаны на карточках. Раздаются каждой команде. Время решения - 3 мин.</i> 1. Какое растение считают талисманом первого месяца осени? (Астра). 2. Каждый осенний месяц имеет своё неповторимое название. Какое? Запишите ваш ответ развернуто. Сентябрь, так как седьмой по счёту, следующий - октябрь, а затем и ноябрь. (Это их номера по порядку.) 3. 4. Когда-то на Руси Новый год отмечали не 31 декабря. Знаете ли вы, когда начинался этот праздник? (1 сентября). 4. Ребята, а какие важные праздничные дни мы чествуем осенью? (День матери, День полиции, День пожилого человека и др.) <i>Ассистент собирает бланки 1 тура и передает жюри. Жюри подсчитывает количество правильных ответов каждой команды и вносит в протокол.</i>
	II Тур	<i>Вопросы 2 тура написаны на карточках. Раздаются каждой команде. Время решения - 3 мин.</i> 1. Назовите мастеров пейзажа. Какие это художники? (Левитан, Шишкин, Саврасов, Нестеров).

		2. В каком осеннем месяце больше всего дней? (Октябрь). 3. Иногда осенью мы встречаем на ветках и кустах маленькие сеточки паутинок и после похолодания вновь возвращается теплая солнечная погода. Как принято называть это время? (Бабье лето). 4. Равное ли количество согласных и гласных букв в слове «сентябрьский»? (Нет). <i>Ассистент собирает бланки 2 тура и передает жюри. Жюри подсчитывает количество правильных ответов каждой команды и вносит в протокол.</i>
	III Тур	<i>Вопросы 3 тура написаны на карточках. Раздаются каждой команде. Время решения - 3 мин.</i> 1. Каждый год вижу я четыре братца-удальца: один седой, другой озорной, третий прыгает и скачет, а четвёртый горько плачет. (Времена года). 2. Между осенью, летом наблюдается что? Неужели на этот вопрос не ответит никто? (Союз «и»). 3. Какие праздники справляли молодые люди по окончании сельскохозяйственных работ? (Свадьбы). 4. Известно, что наши предки позднюю осень нарекли иным словом, каким? (Предзимье).

		<i>Ассистент собирает бланки 3 тура и передает жюри. Жюри подсчитывает количество правильных ответов каждой команды и вносит в протокол.</i>
	IV Тур	<i>Вопросы 4 тура написаны на карточках. Раздаются каждой команде. Время решения - 3 мин.</i> 1. Красные горошины на ветру висят, На крапины похожи у рыженьких ребят. (Рябина). 2. Оторвался от берёзки, маленький, удаленький. С ветром в поле полетел, на ежа иголки сел. (Листок). 3. Слезы матушки-земли в засуху всегда нужны! (Дождь). 4. Только дождик на порог, эти братцы - под кусток! Ты попробуй, погляди, этих братцев отыщи! (Грибы). <i>Ассистент собирает бланки 4 тура и передает жюри. Жюри подсчитывает количество правильных ответов каждой команды и вносит в протокол.</i>
	V Тур	<i>Вопросы 5 тура написаны на карточках. Раздаются каждой команде. Время решения - 3 мин.</i> «Яркий эпитет». Подобрать образные определения осени. (Осень – пышная, печальная, золотая, лучистая, пламенная, хрустальная, янтарная, серебристая, рыжая, тоскливая, задумчивая, славная, дождливая, тёплая, солнечная, заспанная и т. д.) <i>Ассистент собирает бланки 5 тура и передает жюри. Жюри подсчитывает количество правильных ответов каждой команды и вносит в протокол.</i>

3.	Подведение итогов	Производится подсчет результатов всех туров, объявляются победители, с последнего места и до первого. Вручаются грамоты участникам.
4.	Рефлексия	На данном этапе можно провести любую форму рефлексии: Раздать анкеты для сбора мнений, тестирование, или же устный опрос о том, что понравилось или не понравилось детям в прошедшем мероприятии. Было ли им сложно или нет, справились ли они с заданием и т.п.

Список рекомендуемой литературы:

1. Иванов А. В. Методические рекомендации по организации и проведению игр // Детский досуг. - 2011. - № 4.
2. Камакин О. Н. Интеллектуально-познавательная игра "Будь готов!" // Справочник классного руководителя. - 2012. - № 3 (март).
3. Луханин И. И. Интеллектуальная игра как образовательный инструмент // Информатизация образования. - 2008. - N 2.
4. Мандель Б. Р. Интеллектуальные игры: развитие профессионально значимых качеств у будущих специалистов гуманитарной сферы // Инновации в образовании – 2007. - N 2.
5. Мандель Б. Р. От "просто игры" до игры интеллектуальной. на перекрестке научных дисциплин // Вопросы культурологии. – 2006. - N 4
6. Методические рекомендации по организации и проведению подвижных игр с детьми дошкольного и школьного возраста. - М.: Про-Пресс, 2001. - 56 с. СОУНБ; Шифр 74.100.57+74.200.544; Инв. номер 2225335-KX

3 ПРАКТИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ

3.1 СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРАКТИЧЕСКИХ И СЕМИНАРСКИХ ЗАНЯТИЙ

Тема 1.1. История возникновения и современное состояние интеллектуальных игр

План проведения практического / семинарского занятия:

Генезис развития интеллектуальных игр. Сущность, значение всех видов интеллектуальных игр: логических, настольных, компьютерных игр. Классификация интеллектуальных игр. Виды игр: командные, массовые, индивидуальные.

Развитие творческого мышления, познавательного интереса, логики на основе интеллектуальных игр. Формирование системы приоритетов, ориентированных на научные знания, общую культуру личности. Формирование потребности в саморазвитии и самопознании на основе интеллектуальных игр. Интеллектуальное тестирование и интеллектуальный коэффициент IQ.

Литература

1. Акмеология: учебник / Под общ. ред. А. А. Деркача. – М.: Изд-во РАГС, 2002. – 650 с.
2. Новые игры для ума: развиваем логику нестандартно / В. Медведев. – Ростов-на-Дону : Феникс, 2016. – 110, [1] с.
3. IQ. Самые точные тесты. Сила ума в действии / А. А. Спектор, А. Н. Ядловский. – Москва : АСТ, 2021. – 287 с. –
4. Сборник вопросов брестских авторов на турниры по интеллектуальным играм / Брестский областной центр туризма и краеведения детей и молодежи, Главное управление идеологической работы, культуры и по делам молодежи Брестского облисполкома. Вып. 2. — Альтернатива, 2016. — 47 с.
5. Аникин, Б. А. Высший менеджмент для руководителей: учебное пособие / Б. А. Аникин. – 2-е изд., перераб. и доп. – М.: НИЦ ИНФРА-М, 2016. – 142 с.
6. Батлер, Дж. Психика власти : теории субъекции / Дж. Батлер. – Харьков: ХЦГИ; СПб.: Алетея, 2002. – 168 с.
7. Берн, Эрик. Игры, в которые играют люди : Психология человеческих взаимоотношений / Эрик Берн. – [Пер. с англ. А. Грузберга] – Москва: Издательство «Э», 2016. – 352 с.

8. Бланшар, К. Ценностное управление / К. Бланшар, М. О'Коннор. – Минск, 2003. – 143 с.
9. Бороздина, Г. В. Психология делового общения / Г. В. Бороздина. – М.: Инфра-М, 2006. – 224 с.
10. Саевич, Т.И. Подготовка педагога к взаимодействию с родителями в организации интеллектуальных игр на примере китайских шахмат. – Электронный ресурс. – Репозиторий БГПУ: режим доступа <https://elib.bspu.by/handle/doc/52995>. – Дата доступа: 11.03.2024.
11. Головоломки. Загадки. Ребусы: веселые задания после школы: [учимся вместе с Карчиком!: для младшего школьного возраста] / И. Боровская, С. Боровский. - Минск : Харвест, 2023. - 63 с.
12. Интеллектуальные шахматы: учебник позиционной игры / В. И. Дыдышко. - Минск : Жилкомиздат, 2022. - 236 с.
13. Морозов, А. В. Деловой этикет, протокол и технологии публичных выступлений : учеб. пособие для слушателей системы доп. образования взрослых по специальности переподготовки «Управление персоналом» / А. В. Морозов, Н. В. Волох. - Минск : Акад. упр. при Президенте Респ. Беларусь, 2023. - 152 с.

Тема 1.2. Командообразование как основа интеллектуальных игр

План проведения практического / семинарского занятия:

Сущность командообразования (тимбилдинга) — термин, применяемый к широкому диапазону действий для создания и повышения эффективности работы команды. Идея командных методов работы, ее заимствование из мира спорта и активное внедрение в практику менеджмента в последней четверти XX века.

Формирование культуры общения и поведения в группе. Выработка навыков тимбилдинга и работы в коллективе. Принципы игры в команде. Выработка делового психологического климата в команде. Распределение ролевой нагрузки в команде. Функции капитана, генератора идей, критика.

Литература

1. Акмеология: учебник / Под общ. ред. А. А. Деркача. – М.: Изд-во РАГС, 2002. - 650 с.
2. Новые игры для ума: развиваем логику нестандартно / В. Медведев. - Ростов-на-Дону : Феникс, 2016. - 110, [1] с.
3. IQ. Самые точные тесты. Сила ума в действии / А. А. Спектор, А. Н. Ядловский. - Москва : АСТ, 2021. - 287 с. –

4. Сборник вопросов брестских авторов на турниры по интеллектуальным играм / Брестский областной центр туризма и краеведения детей и молодежи, Главное управление идеологической работы, культуры и по делам молодежи Брестского облисполкома. Вып. 2. — Альтернатива, 2016. — 47 с.

5. Аникин, Б. А. Высший менеджмент для руководителей: учебное пособие / Б. А. Аникин. – 2-е изд., перераб. и доп. – М.: НИЦ ИНФРА-М, 2016. – 142 с.

6. Батлер, Дж. Психика власти : теории субъекции / Дж. Батлер. – Харьков: ХЦГИ; СПб.: Алетейя, 2002. – 168 с.

7. Берн, Эрик. Игры, в которые играют люди : Психология человеческих взаимоотношений / Эрик Берн. – [Пер. с англ. А. Грузберга] – Москва: Издательство «Э», 2016. – 352 с.

8. Бланшар, К. Ценностное управление / К. Бланшар, М. О’Коннор. – Минск, 2003. – 143 с.

9. Бороздина, Г. В. Психология делового общения / Г. В. Бороздина. – М.: Инфра-М, 2006. – 224 с.

10. Саевич, Т.И. Подготовка педагога к взаимодействию с родителями в организации интеллектуальных игр на примере китайских шахмат. – Электронный ресурс. – Репозиторий БГПУ: режим доступа <https://elib.bspu.by/handle/doc/52995>. – Дата доступа: 11.03.2024.

11. Головоломки. Загадки. Ребусы: веселые задания после школы: [учимся вместе с Карчиком!: для младшего школьного возраста] / И. Боровская, С. Боровский. - Минск : Харвест, 2023. - 63 с.

12. Интеллектуальные шахматы: учебник позиционной игры / В. И. Дыдышко. - Минск : Жилкомиздат, 2022. - 236 с.

13. Морозов, А. В. Деловой этикет, протокол и технологии публичных выступлений : учеб. пособие для слушателей системы доп. образования взрослых по специальности переподготовки «Управление персоналом» / А. В. Морозов, Н. В. Волох. - Минск : Акад. упр. при Президенте Респ. Беларусь, 2023. - 152 с.

Тема 1.3. Интеллектуальные виды спорта как новое образовательное пространство

План проведения практического / семинарского занятия:

Понятие «интеллектуальные виды спорта», «интеллектуальный спорт».

Всемирные интеллектуальные игры, или Интеллиады (*World Mind Sports Games, WMSG*) — комплексные соревнования в интеллектуальных видах спорта, проводимые Международной ассоциацией интеллектуального спорта (IMSA). Соревнования в Пекине (2008). Республиканский центр олимпийской подготовки по шахматам и шашкам.

Киберспорт – спорт на основе компьютерных игр. Мультиспортивный турнир «Игры будущего» (г. Казань, Российская Федерация, 2024).

Некоторые игры с применением искусственного интеллекта представлены на сайте:

<https://icegames.store/blog/luchshiye-igry-s-ispolzovaniyem-iskusstvennogo-intellyekta>

Литература

1. Акмеология: учебник / Под общ. ред. А. А. Деркача. – М.: Изд-во РАГС, 2002. - 650 с.
2. Новые игры для ума: развиваем логику нестандартно / В. Медведев. - Ростов-на-Дону : Феникс, 2016. - 110, [1] с.
3. IQ. Самые точные тесты. Сила ума в действии / А. А. Спектор, А. Н. Ядловский. - Москва : АСТ, 2021. - 287 с. –
4. Сборник вопросов брестских авторов на турниры по интеллектуальным играм / Брестский областной центр туризма и краеведения детей и молодежи, Главное управление идеологической работы, культуры и по делам молодежи Брестского облисполкома. Вып. 2. — Альтернатива, 2016. — 47 с.
5. Аникин, Б. А. Высший менеджмент для руководителей: учебное пособие / Б. А. Аникин. – 2-е изд., перераб. и доп. – М.: НИЦ ИНФРА-М, 2016. – 142 с.
6. Батлер, Дж. Психика власти : теории субъекции / Дж. Батлер. – Харьков: ХЦГИ; СПб.: Алетейя, 2002. – 168 с.
7. Берн, Эрик. Игры, в которые играют люди : Психология человеческих взаимоотношений / Эрик Берн. – [Пер. с англ. А. Грузберга] – Москва: Издательство «Э», 2016. – 352 с.
8. Бланшар, К. Ценностное управление / К. Бланшар, М. О’Коннор. – Минск, 2003. – 143 с.
9. Бороздина, Г. В. Психология делового общения / Г. В. Бороздина. – М.: Инфра-М, 2006. – 224 с.
10. Саевич, Т.И. Подготовка педагога к взаимодействию с родителями в организации интеллектуальных игр на примере китайских шахмат. – Электронный ресурс. – Репозиторий БГПУ: режим доступа <https://elib.bspu.by/handle/doc/52995>. – Дата доступа: 11.03.2024.
11. Головоломки. Загадки. Ребусы: веселые задания после школы: [учимся вместе с Карчиком!: для младшего школьного возраста] / И. Боровская, С. Боровский. - Минск : Харвест, 2023. - 63 с.
12. Интеллектуальные шахматы: учебник позиционной игры / В. И. Дыдышко. - Минск : Жилкомиздат, 2022. - 236 с.
13. Морозов, А. В. Деловой этикет, протокол и технологии публичных выступлений : учеб. пособие для слушателей системы доп. образования

взрослых по специальности переподготовки «Управление персоналом» / А. В. Морозов, Н. В. Волох. - Минск : Акад. упр. при Президенте Респ. Беларусь, 2023. - 152 с.

Тема 2.1. Организационно-педагогические условия успешной реализации интеллектуальных игр

План проведения практического / семинарского занятия:

Структура игры. Правила игры. Меры и техника безопасности. Техническое оформление и оборудование. Участники. Распределение ролей. Возможности для демонстрации вопросов (видео или обычные вопросы или на карточках и др.) . Возможности для сдачи ответов (на бумаге, голосованием, обычным ответом, демонстрацией задания и т.д.). Работа ведущего. Разработка планов-сценариев и проведение игр. Церемония награждения победителей и призёров.

Формирование у участников навыков поиска проблемы, постановки вопросов, планирования, высказывания суждений и выводов, аргументации и защиты своих идей, взглядов и т.п. Выработка и проявление навыков работы в коллективе, толерантности, уважения к другому мнению.

Литература

1. Акмеология: учебник / Под общ. ред. А. А. Деркача. – М.: Изд-во РАГС, 2002. - 650 с.

2. Новые игры для ума: развиваем логику нестандартно / В. Медведев. - Ростов-на-Дону : Феникс, 2016. - 110, [1] с.

3. IQ. Самые точные тесты. Сила ума в действии / А. А. Спектор, А. Н. Ядловский. - Москва : АСТ, 2021. - 287 с. –

4. Сборник вопросов брестских авторов на турниры по интеллектуальным играм / Брестский областной центр туризма и краеведения детей и молодежи, Главное управление идеологической работы, культуры и по делам молодежи Брестского облисполкома. Вып. 2. — Альтернатива, 2016. — 47 с.

5. Аникин, Б. А. Высший менеджмент для руководителей: учебное пособие / Б. А. Аникин. – 2-е изд., перераб. и доп. – М.: НИЦ ИНФРА-М, 2016. – 142 с.

6. Батлер, Дж. Психика власти : теории субъекции / Дж. Батлер. – Харьков: ХЦГИ; СПб.: Алетейя, 2002. – 168 с.

7. Берн, Эрик. Игры, в которые играют люди : Психология человеческих взаимоотношений / Эрик Берн. – [Пер. с англ. А. Грузберга] – Москва: Издательство «Э», 2016. – 352 с.

8. Бланшар, К. Ценностное управление / К. Бланшар, М. О’Коннор. – Минск, 2003. – 143 с.

9. Бороздина, Г. В. Психология делового общения / Г. В. Бороздина. – М.: Инфра-М, 2006. – 224 с.

10. Саевич, Т.И. Подготовка педагога к взаимодействию с родителями в организации интеллектуальных игр на примере китайских шахмат. – Электронный ресурс. – Репозиторий БГПУ: режим доступа <https://elib.bspu.by/handle/doc/52995>. – Дата доступа: 11.03.2024.

11. Головоломки. Загадки. Ребусы: веселые задания после школы: [учимся вместе с Карчиком!: для младшего школьного возраста] / И. Боровская, С. Боровский. - Минск : Харвест, 2023. - 63 с.

12. Интеллектуальные шахматы: учебник позиционной игры / В. И. Дыдышко. - Минск : Жилкомиздат, 2022. - 236 с.

13. Морозов, А. В. Деловой этикет, протокол и технологии публичных выступлений : учеб. пособие для слушателей системы доп. образования взрослых по специальности переподготовки «Управление персоналом» / А. В. Морозов, Н. В. Волох. - Минск : Акад. упр. при Президенте Респ. Беларусь, 2023. - 152 с.

Тема 2.2. Интеллектуальные игры: особенности организации, подготовки и проведения

План проведения практического / семинарского занятия:

Информационно-развлекательные игры. Интеллектуально-развлекательные шоу-программы класса «Поле чудес». Игры на эрудицию класса «Своя игра». Командные игры класса «Брэйн-ринг».

Интеллектуальные школьные викторины.

Викторины и турниры по мультфильмам и кинофильмам.

«Толковый словарь», «Шифровка» и другие интеллектуальные игры на угадывание задуманных слов или действий.

Интеллектуальные игры - «соревнования». Турниры и чемпионаты по интеллектуальным играм «Что? Где? Когда?» и др. «Игры - путешествия» - очные и заочные путешествия по родному краю. Правила проведения игр - путешествий. «Путешествие из прошлого в настоящее», «Путешествие по городу», «Прогулка в природу».

Мульти-дисциплинарные кейс-ситуации по экологическому образованию и воспитанию личности в контексте достижения целей устойчивого развития общества (А.Р.Борисевич), формированию культуры в области охраны окружающей среды и природопользования.

Разработка и включение проблемных заданий и вопросов по всем видам воспитания личности (по формированию гражданской ответственности, патриотизма и национального самосознания на основе государственной идеологии, по формированию нравственной, эстетической культуры и по семейному и гендерному воспитанию, поликультурному воспитанию и т.д.) и предметным

областям знаний.

Спортивная направленность и тематика интеллектуальных игр. Олимпиады и викторины по физической культуре, спорту, олимпийским ценностям, ценностями и навыками здорового образа жизни; туризму, гостеприимству, рекреации и оздоровлению личности и т.п.

Литература

1. Акмеология: учебник / Под общ. ред. А. А. Деркача. – М.: Изд-во РАГС, 2002. – 650 с.
2. Новые игры для ума: развиваем логику нестандартно / В. Медведев. – Ростов-на-Дону : Феникс, 2016. – 110, [1] с.
3. IQ. Самые точные тесты. Сила ума в действии / А. А. Спектор, А. Н. Ядловский. – Москва : АСТ, 2021. – 287 с. –
4. Сборник вопросов брестских авторов на турниры по интеллектуальным играм / Брестский областной центр туризма и краеведения детей и молодежи, Главное управление идеологической работы, культуры и по делам молодежи Брестского облисполкома. Вып. 2. — Альтернатива, 2016. — 47 с.
5. Аникин, Б. А. Высший менеджмент для руководителей: учебное пособие / Б. А. Аникин. – 2-е изд., перераб. и доп. – М.: НИЦ ИНФРА-М, 2016. – 142 с.
6. Батлер, Дж. Психика власти : теории субъекции / Дж. Батлер. – Харьков: ХЦГИ; СПб.: Алетейя, 2002. – 168 с.
7. Берн, Эрик. Игры, в которые играют люди : Психология человеческих взаимоотношений / Эрик Берн. – [Пер. с англ. А. Грузберга] – Москва: Издательство «Э», 2016. – 352 с.
8. Бланшар, К. Ценностное управление / К. Бланшар, М. О'Коннор. – Минск, 2003. – 143 с.
9. Бороздина, Г. В. Психология делового общения / Г. В. Бороздина. – М.: Инфра-М, 2006. – 224 с.
10. Саевич, Т.И. Подготовка педагога к взаимодействию с родителями в организации интеллектуальных игр на примере китайских шахмат. – Электронный ресурс. – Репозиторий БГПУ: режим доступа <https://elib.bspu.by/handle/doc/52995>. – Дата доступа: 11.03.2024.
11. Головоломки. Загадки. Ребусы: веселые задания после школы: [учимся вместе с Карчиком!: для младшего школьного возраста] / И. Боровская, С. Боровский. – Минск : Харвест, 2023. – 63 с.
12. Интеллектуальные шахматы: учебник позиционной игры / В. И. Дыдышко. – Минск : Жилкомиздат, 2022. – 236 с.
13. Морозов, А. В. Деловой этикет, протокол и технологии публичных выступлений : учеб. пособие для слушателей системы доп. образования взрослых по специальности переподготовки «Управление персоналом» / А. В. Морозов, Н. В. Волох. – Минск : Акад. упр. при Президенте Респ. Беларусь, 2023. – 152 с.

Тема 2.3. Портфолио учителя физической культуры по интеллектуальным играм

План проведения практического / семинарского занятия:

Составление методической копилки по интеллектуальным играм различной направленности. Разработка плана работы кружка по интересам «Интеллектуальные игры» для разных возрастных групп обучающихся.

Разработка календаря соревнований (мероприятий) с включением интеллектуальных игр как самостоятельных игр (отдельно проводимых), так и в рамках любого воспитательного мероприятия как познавательного элемента.

Включение интеллектуальных игр в план воспитательной работы учреждения.

Разработка методических рекомендаций для проведения интеллектуальных игр.

Литература

1. Акмеология: учебник / Под общ. ред. А. А. Деркача. – М.: Изд-во РАГС, 2002. – 650 с.

2. Новые игры для ума: развиваем логику нестандартно / В. Медведев. – Ростов-на-Дону : Феникс, 2016. – 110, [1] с.

3. IQ. Самые точные тесты. Сила ума в действии / А. А. Спектор, А. Н. Ядловский. – Москва : АСТ, 2021. – 287 с. –

4. Сборник вопросов брестских авторов на турниры по интеллектуальным играм / Брестский областной центр туризма и краеведения детей и молодежи, Главное управление идеологической работы, культуры и по делам молодежи Брестского облисполкома. Вып. 2. — Альтернатива, 2016. — 47 с.

5. Аникин, Б. А. Высший менеджмент для руководителей: учебное пособие / Б. А. Аникин. – 2-е изд., перераб. и доп. – М.: НИЦ ИНФРА-М, 2016. – 142 с.

6. Батлер, Дж. Психика власти : теории субъекции / Дж. Батлер. – Харьков: ХЦГИ; СПб.: Алетейя, 2002. – 168 с.

7. Берн, Эрик. Игры, в которые играют люди : Психология человеческих взаимоотношений / Эрик Берн. – [Пер. с англ. А. Грузберга] – Москва: Издательство «Э», 2016. – 352 с.

8. Бланшар, К. Ценностное управление / К. Бланшар, М. О'Коннор. – Минск, 2003. – 143 с.

9. Бороздина, Г. В. Психология делового общения / Г. В. Бороздина. – М.: Инфра-М, 2006. – 224 с.

10. Саевич, Т.И. Подготовка педагога к взаимодействию с родителями в организации интеллектуальных игр на примере китайских шахмат. –

Электронный ресурс. – Репозиторий БГПУ: режим доступа <https://elib.bspu.by/handle/doc/52995>. – Дата доступа: 11.03.2024.

11. Головоломки. Загадки. Ребусы: веселые задания после школы: [учимся вместе с Карчиком!: для младшего школьного возраста] / И. Боровская, С. Боровский. - Минск : Харвест, 2023. - 63 с.

12. Интеллектуальные шахматы: учебник позиционной игры / В. И. Дыдышко. - Минск : Жилкомиздат, 2022. - 236 с.

13. Морозов, А. В. Деловой этикет, протокол и технологии публичных выступлений : учеб. пособие для слушателей системы доп. образования взрослых по специальности переподготовки «Управление персоналом» / А. В. Морозов, Н. В. Волох. - Минск : Акад. упр. при Президенте Респ. Беларусь, 2023. - 152 с.

4 РАЗДЕЛ КОНТРОЛЯ ЗНАНИЙ

4.1 КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ И ТЕСТИРОВАНИЯ ЗНАНИЙ СТУДЕНТОВ

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ РЕЗУЛЬТАТОВ УЧЕБНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ (промежуточная аттестация) по учебной дисциплине «Интеллектуальные игры»

Отметка	Критерии
Зачтено	Достаточный объем знаний в объеме учебной программы учреждения образования по учебной дисциплине: Студент знает и использует в ответе научную терминологию: --генезис развития, сущность, значение и классификацию всех видов интеллектуальных игр; --сущность интеллектуального тестирования и интеллектуального коэффициента; --критерии успешности интеллектуальной деятельности. --сущность и значение командообразования (тимбилдинга). --понятие «интеллектуальные виды спорта», «интеллектуальный спорт», всемирные интеллектуальные игры; --методические основы организации и проведения интеллектуальных игр. Студент умеет: --применять идеи командных методов работы; --формировать культуру общения и поведения в группе (команде, коллективе); --применять принципы игры в команде;-распределять ролевые нагрузки в команде; --принимать учебную задачу / кейс-ситуацию; проявлять познавательную инициативу;

	--вносить коррективы в действия на основе учета сделанных ошибок и самостоятельно находить варианты решения познавательной задачи. Студент владеет: --навыками тимбилдинга и работы в коллективе; --осуществлением поиска нужной информации для решения задачи с использованием литературы в информационном пространстве; --навыками выработки делового психологического климата в команде; --навыками формирования культуры общения и поведения в коллективе.
Не зачтено	Студент слабо знает и не использует в ответе научную терминологию: Студент не знает --генезис развития, сущность, значение и классификацию всех видов интеллектуальных игр; --сущность интеллектуального тестирования и интеллектуального коэффициента; --понятие «интеллектуальные виды спорта», «интеллектуальный спорт», всемирные интеллектуальные игры. Студент не умеет: --применять идеи командных методов работы; --принимать учебную задачу / кейс-ситуацию; проявлять познавательную инициативу; --вносить коррективы в действия на основе учета сделанных ошибок и самостоятельно находить варианты решения познавательной задачи. Студент не владеет: --навыками тимбилдинга и работы в коллективе; --навыками выработки делового психологического климата в команде.

4.2.ЗАЧЕТНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Теоретическая подготовка:

В результате изучения учебной дисциплины «Интеллектуальные игры» студент должен **знать**:

- генезис развития интеллектуальных игр;
- сущность, значение всех видов интеллектуальных игр: логических, настольных, компьютерных игр;
- классификацию интеллектуальных игр;
- виды интеллектуальных игр: командные, массовые, индивидуальные;
- развитие творческого мышления, познавательного интереса, логики на основе интеллектуальных игр;
- систему приоритетов, ориентированных на научные знания, общую культуру личности;
- потребности в саморазвитии и самопознании на основе интеллектуальных игр;
- сущность интеллектуального тестирования и интеллектуального коэффициента;
- критерии успешности интеллектуальной деятельности.
- внутреннюю позицию на уровне понимания необходимости интеллектуальной деятельности.

- сущность и значение командообразования (тимбилдинга).
- понятие «интеллектуальные виды спорта», «интеллектуальный спорт», всемирные интеллектуальные игры;
- методические основы организации и проведения интеллектуальных игр.

Практическая подготовка:

В результате изучения учебной дисциплины «Интеллектуальные игры» студент должен **уметь**:

- применять идеи командных методов работы;
- формировать культуру общения и поведения в группе (команде, коллективе);
- применять принципы игры в команде;
- распределять ролевые нагрузки в команде;
- принимать учебную задачу / кейс-ситуацию;
- проявлять познавательную инициативу;
- формировать потребность в саморазвитии и самопознании;
- развивать познавательный интерес у обучающихся;
- планировать действия; осуществлять итоговый и пошаговый контроль;
- адекватно воспринимать оценку со стороны комиссии или жюри;
- вносить коррективы в действия на основе учета сделанных ошибок;
- самостоятельно находить варианты решения познавательной задачи.

В результате изучения учебной дисциплины «Интеллектуальные игры» студент **владеть**:

- навыками тимбилдинга и работы в коллективе;
- осуществлением поиска нужной информации для выполнения научного исследования с использованием учебной и дополнительной литературы в информационном пространстве;
- навыками выработки делового психологического климата в команде;
- навыками формирования культуры общения и поведения в коллективе;
- навыками поиска проблемы, постановки вопросов, планирования, высказывания суждений и выводов, аргументации и защиты своих идей, взглядов и т.п.;
- навыками работы в коллективе, толерантность, уважение к другому мнению.

4.3.ПРИМЕРНЫЙ ПЕРЕЧЕНЬ ВОПРОСОВ К ЗАЧЕТУ

по учебной дисциплине «Интеллектуальные игры»

1. Генезис развития интеллектуальных игр.
2. Сущность, значение всех видов интеллектуальных игр: логических, настольных, компьютерных игр.

3. Классификация интеллектуальных игр.
4. Виды игр: командные, массовые, индивидуальные.
5. Развитие творческого мышления, познавательного интереса, логики на основе интеллектуальных игр.
6. Формирование системы приоритетов, ориентированных на научные знания, общую культуру личности.
7. Формирование потребности в саморазвитии и самопознании на основе интеллектуальных игр.
8. Командообразование как основа интеллектуальных игр
9. Сущность командообразования (тимбилдинга) для создания и повышения эффективности работы команды.
10. Формирование культуры общения и поведения в группе.
11. Выработка навыков тимбилдинга и работы в коллективе.
12. Принципы игры в команде в процессе интеллектуальной игры..
13. Выработка делового психологического климата в команде.
14. Распределение ролевой нагрузки в команде.
15. Функции капитана, генератора идей, критика в интеллектуальной игре.
16. Интеллектуальные виды спорта как новое пространство
17. Понятие «интеллектуальные виды спорта», «интеллектуальный спорт».
18. Всемирные интеллектуальные игры, или Интеллиады.
19. Республиканский центр олимпийской подготовки по шахматам и шашкам.
20. Киберспорт – спорт на основе компьютерных игр. Мультиспортивный турнир «Игры будущего».
21. Организационно-педагогические условия успешной реализации интеллектуальных игр.
22. Структура игры. Правила игры. Меры и техника безопасности.
23. Техническое оформление и оборудование. Участники. Распределение ролей.
24. Работа ведущего в процессе организации интеллектуальных игр.
25. Разработка планов-сценариев и проведение игр.
26. Интеллектуальные игры: особенности организации, подготовки и проведения.
27. Информационно-развлекательные игры. Интеллектуально-развлекательные шоу-программы класса «Поле чудес».
28. Игры на эрудицию класса «Своя игра».
29. Командные игры класса «Брэйн-ринг».
30. Интеллектуальные школьные викторины.
31. Викторины и турниры по мультфильмам и кинофильмам.
32. Интеллектуальные игры - «соревнования». Турниры и чемпионаты по интеллектуальным играм «Что? Где? Когда?» и др.
33. «Игры - путешествия» - очные и заочные путешествия по родному краю. Правила проведения игр - путешествий. «Путешествие из прошлого в

настоящее», «Путешествие по городу», «Прогулка в природу».

34. Мульти-дисциплинарные кейс-ситуации по экологическому образованию и воспитанию личности в контексте достижения целей устойчивого развития общества (А.Р.Борисевич), формированию культуры в области охраны окружающей среды и природопользования.

35. Разработка и включение проблемных заданий и вопросов по всем видам воспитания личности и предметным областям знаний.

36. Спортивная направленность и тематика интеллектуальных игр.

37. Олимпиады и викторины по физической культуре, спорту, олимпийским ценностям, ценностями и навыками здорового образа жизни; туризму, гостеприимству, рекреации и оздоровлению личности и т.п.

38. Портфолио учителя физической культуры по интеллектуальным играм.

39. Составление методической копилки по интеллектуальным играм различной направленности.

40. Разработка плана работы кружка по интересам «Интеллектуальные игры» для разных возрастных групп обучающихся.

41. Разработка календаря соревнований (мероприятий) с включением интеллектуальных игр как самостоятельных игр (отдельно проводимых), так и в рамках любого воспитательного мероприятия как познавательного элемента.

42. Включение интеллектуальных игр в план воспитательной работы учреждения.

43. Разработка методических рекомендаций для проведения интеллектуальных игр.

4.4. Формы для управляемой самостоятельной работы студентов **Примерный перечень заданий и контрольных мероприятий** **управляемой самостоятельной работы студентов**

8 семестр, 4 ч. (4 ч. практических.)

Тема 1.2. Командообразование как основа интеллектуальных игр **(2 ч. практ.)**

Вопросы для изучения

1. Сущность командообразования (тимбилдинга), командных методов работы
2. Формирование культуры общения и поведения в группе.
3. Принципы игры в команде.
4. Распределение ролевой нагрузки в команде.

МОДУЛЬ 1

Учебные задания по теме УСРС, формирующие достаточные знания на уровне узнавания:

Изучить сущность понятия «Командообразование», «Интеллектуальные игры», составить конспект.

Форма контроля - конспект

МОДУЛЬ 2

Учебные задания по теме УСРС, формирующие компетенции на уровне воспроизведения:

Рассмотреть Принципы игры в команде. Выработка делового психологического климата в команде.

Форма контроля – устный опрос.

МОДУЛЬ 3

Задания, формирующие компетенции на уровне применения полученных знаний.

Предложить способы распределения ролевой нагрузки в команде. (Функции капитана, генератора идей, критика).

Форма контроля – устная беседа.

Тема 1.3. Интеллектуальные виды спорта как новое пространство (2 ч. практ.)

Вопросы для изучения

1. Понятие «интеллектуальные виды спорта», «интеллектуальный спорт».
2. Всемирные интеллектуальные игры
3. Киберспорт - спорт на основе компьютерных игр. Мультиспортивный турнир «Игры будущего».

МОДУЛЬ 1

Учебные задания по теме УСРС, формирующие достаточные знания на уровне узнавания:

Изучить сущность понятия Понятие «интеллектуальные виды спорта», «интеллектуальный спорт». Составить конспект.

Форма контроля - конспект

МОДУЛЬ 2

Учебные задания по теме УСРС, формирующие компетенции на уровне воспроизведения:

Рассмотреть Всемирные интеллектуальные игры - комплексные соревнования в интеллектуальных видах спорта, проводимые Международной ассоциацией интеллектуального спорта (IMSA). Соревнования в Пекине (2008).

Форма контроля – устный опрос.

МОДУЛЬ 3

Задания, формирующие компетенции на уровне применения полученных знаний.

Разработать мультимедиа презентацию на основе турнира «Игры будущего» (г. Казань, Российская Федерация, 2024).
Форма контроля – защита презентации.

5 ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ

5.1 УЧЕБНО-ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

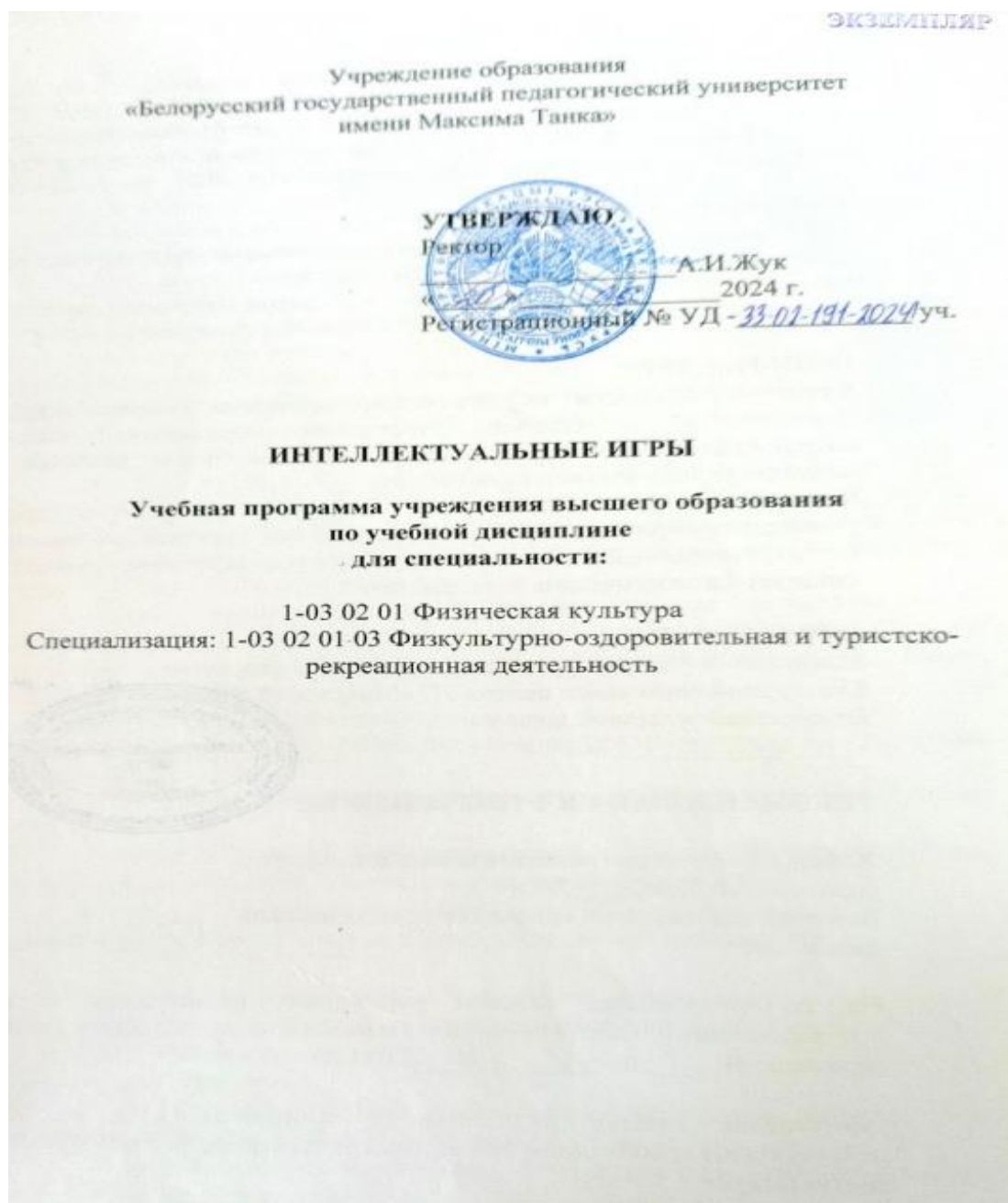
Учебная программа по выбору студента «Интеллектуальные игры» расположена в Репозитории БГПУ по ссылке:

<https://elib.bspu.by/bitstream/doc/63816/1/%d0%98%d0%bd%d1%82%d0%b5%d0%bb%d0%bb%d0%b5%d0%ba%d1%82%d1%83%d0%b0%d0%bb%d1%8c%d0%bd%d1%8b%d0%b5%20%d0%b8%d0%b3%d1%80%d1%8b%20%28%d0%bf%d0%be%20%d0%b2%d1%8b%d0%b1%d0%be%d1%80%d1%83%29%20%d0%9e%d0%90%d0%a4%d0%9a%202024.pdf>



Учебная программа «Интеллектуальные игры» расположена в Репозитории БГПУ по ссылке:

<https://elib.bspu.by/bitstream/doc/63817/1/%d0%98%d0%bd%d1%82%d0%b5%d0%bb%d0%bb%d0%b5%d0%ba%d1%82%d1%83%d0%b0%d0%bb%d1%8c%d0%bd%d1%8b%d0%b5%20%d0%b8%d0%b3%d1%80%d1%8b%20%d0%a4%d0%9e%d0%a2%d0%a0%d0%94%202024.pdf>



5.2. Информационно-методическое обеспечение дисциплины

5.2.1. Список основной и дополнительной рекомендуемой литературы

ИНФОРМАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ ЛИТЕРАТУРА

Основная

1. Морозов, А. В. Деловой этикет, протокол и технологии публичных выступлений : учеб. пособие для слушателей системы доп. образования взрослых по специальности переподготовки «Управление персоналом» / А. В. Морозов, Н. В. Волох. - Минск : Акад. упр. при Президенте Респ. Беларусь, 2023. - 152 с.

Дополнительная

1. Акмеология: учебник / Под общ. ред. А. А. Деркача. – М.: Изд-во РАГС, 2002. - 650 с.
2. Новые игры для ума: развиваем логику нестандартно / В. Медведев. - Ростов-на-Дону : Феникс, 2016. - 110, [1] с.
3. IQ. Самые точные тесты. Сила ума в действии / А. А. Спектор, А. Н. Ядловский. - Москва : АСТ, 2021. - 287 с. –
4. Сборник вопросов брестских авторов на турниры по интеллектуальным играм / Брестский областной центр туризма и краеведения детей и молодежи, Главное управление идеологической работы, культуры и по делам молодежи Брестского облисполкома. Вып. 2. — Альтернатива, 2016. — 47 с.
5. Аникин, Б. А. Высший менеджмент для руководителей: учебное пособие / Б. А. Аникин. – 2-е изд., перераб. и доп. – М.: НИЦ ИНФРА-М, 2016. – 142 с.
6. Батлер, Дж. Психика власти : теории субъекции / Дж. Батлер. – Харьков: ХЦГИ; СПб.: Алетейя, 2002. – 168 с.
7. Берн, Эрик. Игры, в которые играют люди : Психология человеческих взаимоотношений / Эрик Берн. – [Пер. с англ. А. Грузберга] – Москва: Издательство «Э», 2016. – 352 с.
8. Бланшар, К. Ценностное управление / К. Бланшар, М. О’Коннор. – Минск, 2003. – 143 с.
9. Бороздина, Г. В. Психология делового общения / Г. В. Бороздина. – М.: Инфра-М, 2006. – 224 с.
10. Саевич, Т.И. Подготовка педагога к взаимодействию с родителями в организации интеллектуальных игр на примере китайских шахмат. – Электронный ресурс. – Репозиторий БГПУ: режим доступа <https://elib.bspu.by/handle/doc/52995>. – Дата доступа: 11.03.2024.

11.Головоломки. Загадки. Ребусы: веселые задания после школы:
[учимся вместе с Карчиком!: для младшего школьного возраста] / И.
Боровская, С. Боровский. - Минск : Харвест, 2023. - 63 с.

12.Интеллектуальные шахматы: учебник позиционной игры / В. И.
Дыдышко. - Минск : Жилкомиздат, 2022. - 236 с.

5.2.3. Методические рекомендации по организации и выполнению самостоятельной работы студента по учебной дисциплине

Самостоятельная работа проводится с целью: систематизации и закрепления полученных теоретических знаний и практических умений обучающихся; активизации учебно-познавательной деятельности студентов; формирования у студентов умений и навыков самостоятельного приобретения и обобщения знаний; формирование у студентов умений и навыков самостоятельного применения знаний на практике; саморазвитие и самосовершенствование студентов.

Самостоятельная работа заключается в изучении основной и дополнительной литературы, монографий и периодических источников, подготовке сообщений, докладов по вопросам основ предпринимательской деятельности.

Преподаватель отвечает:

- за планирование, организацию и учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы студентов; доводит до сведения студентов выделенные на самостоятельное изучение темы или разделы дисциплины; разрабатывает задания, подбирает литературные источники; знакомит с требованиями по форме и срокам выполнения задания; проводит установочные занятия, консультации, контрольные мероприятия, собеседования.

Студент должен:

- ознакомиться с темой, перечнем заданий (вопросов), подлежащих изучению (выполнению) и планом изложения материала; ознакомиться с требованиями по форме и срокам выполнения задания, формами контроля знаний; изучить рекомендуемые источники литературы, проанализировать, обобщить и законспектировать материал согласно плану (выполнить задание); подготовить и представить выполненную работу (практическое задание и др.), согласно срокам и формам контроля знаний.

Перечень заданий для самостоятельной работы:

- подготовка к лекциям и семинарским занятиям;
- изучение тем и проблем, не изучаемых на лекции;
- подготовка сообщений, тематических докладов;
- конспектирование литературных источников по проблеме инновационной предпринимательской деятельности;
- подготовка к зачету.

Контроль самостоятельной работы осуществляется в виде:

- обсуждения докладов;
- оценки устного ответа на вопрос по сообщению или докладу;
- проверки конспектов;
- индивидуальные беседы.

5.2.4. Методические рекомендации по организации и выполнению самостоятельной работы по учебной дисциплине по выбору студента «Интеллектуальные игры»

Самостоятельная работа студента – это планируемая учебная, учебно-исследовательская работа студентов, которая выполняется во внеаудиторное время по заданию и при методическом руководстве преподавателя, но без его непосредственного участия.

Самостоятельная работа по учебной дисциплине «Интеллектуальные игры» предполагает овладение практикоориентированными знаниями, профессиональными умениями и навыками в области получаемой специальности, опытом практической, исследовательской деятельности, развитие самостоятельности, ответственности и организованности, творческого подхода к решению проблем учебного и профессионального уровней.

Самостоятельная работа студентов предусматривает такие формы выполнения заданий как составление таблиц, составление аннотированного списка, разработку методических рекомендаций, работу с видеоматериалами и диагностическим инструментарием, составление портфолио. Активно используются практикоориентированные задания: разработка и анализ деловых ситуаций, анализ форм делового общения и типов взаимодействия.

Планируемыми результатами по организованной самостоятельной работе студентов по учебной дисциплине являются:

- усвоение знаний, формирование профессиональных умений, навыков и компетенций будущего специалиста;
- закрепление знания теоретического материала практическим путем;
- воспитание потребности в самообразовании;
- максимальное развитие познавательных и творческих способностей личности;
- побуждение к научно-исследовательской работе;
- повышение качества и интенсификации образовательного процесса;
- формирование интереса к избранной специальности и овладению ее особенностями;
- осуществление дифференцированного подхода в обучении;
- применение полученных знаний и практических навыков для анализа ситуации и выработки правильного решения, для формирования собственной позиции, модели поведения при руководстве коллективом.

5.2.5. Требования к выполнению самостоятельной внеаудиторной работы студентов

№ п\п	Название раздела, темы	Кол-во часов	Задание	Форма выполнения
-------	------------------------	--------------	---------	------------------

		на СРС		
1.	Раздел 1. Теоретические основы развития интеллектуальных игр	20		
2.	Тема 1.1. История возникновения и современное состояние интеллектуальных игр	6	Составить таблицы «Классификация интеллектуальных игр», «Виды игр: командные, массовые, индивидуальные»	Аргументированное представление таблиц «Классификация интеллектуальных игр», «Виды игр: командные, массовые, индивидуальные»
3.	Тема 1.2. Командообразование как основа интеллектуальных игр	6	Изучить вопросы 1.Формирование культуры общения и поведения в группе. 2.Выработка навыков тимбилдинга и работы в коллективе.	Конспект
4.	Тема 1.3. Интеллектуальные виды спорта как новое пространство	8	Изучить Мультиспортивный турнир «Игры будущего» (г. Казань, Российская Федерация, 2024). Разработать презентацию.	Презентация Мультиспортивный турнир «Игры будущего» (г. Казань, Российская Федерация, 2024).
5.	Раздел 2. Методические основы организации и проведения интеллектуальных игр	36		
6	Тема 2.1.1. Структурные. компоненты интеллектуальной	2	Изучить структуру и правила игры. Записать меры и технику безопасности.	Конспект
7	Тема 2.1.2. Техническое оформление для успешной реализации интеллектуальных игр	2	Определить участников игры и осуществить распределение ролей. Сформулировать основные принципы работы и поведения ведущего игры.	Конспект
8	Тема 2.1.3. Технические организационные моменты хода игры	2	1.Представить возможности для демонстрации вопросов 2.Показать возможности для сдачи ответов	Собеседование
9	Тема 2.1.4. Разработка планов-	2	1. Научиться формулировать тему, цели,	Конспект

	сценариев и проведение игр.		задачи игры 2. Представить подробное описание хода игры по ролям.	
10	Тема 2.1.5. Церемония награждения победителей и призёров.	2	1. Разработать проект фотозоны и ее оформление.	Презентация
11	Тема 2.1.6. Формирование у участников навыков поиска проблемы, постановки вопросов,	2	Научиться аргументировать и защищать свои идеи, взгляды при ответе на вопрос или задание в ходе интеллектуальной игры	Устный опрос
12	Тема 2.2. Интеллектуальные игры: особенности организации, подготовки и проведения	12		
13	Тема 2.2.1. Информационно-развлекательные игры.	2	Разработать сценарии Командная игра «Брэйн-ринг», «Что? Где? Когда?» для младшего, среднего и старшего школьного возраста.	1.Сценарии интеллектуальных игр «Брэйн-ринг», «Что? Где? Когда?» для младшего, среднего и старшего школьного возраста.
14	Тема 2.2.2. Интеллектуальные школьные викторины.	2	Разработать вопросы для викторин по учебным предметам и областям знаний.	Перечень вопросов для викторин по учебным предметам и областям знаний.
15	Тема 2.2.3. Интеллектуальные игры - «соревнования».	2	Составление календаря турниров по учебным четвертям, на полугодие, учебный год	Календарь турниров по учебным четвертям, на полугодие, учебный год
16	Тема 2.2.4. Игры - путешествия - очные и заочные путешествия по родному краю.	2	Решение мульти-дисциплинарных кейс-ситуаций по экологическому образованию и воспитанию личности в контексте достижения целей устойчивого развития общества (автор А.Р.Борисевич)	Устный опрос

17	Тема 2.2.5. Разработка и включение проблемных заданий и вопросов по всестороннему и гармоничному воспитанию личности в интеллектуальные игры	2	Разработать задания и вопросы по формированию гражданственности, патриотизма и национального самосознания на основе государственной идеологии	Перечень заданий и вопросов по формированию гражданственности, патриотизма и национального самосознания на основе государственной идеологии
18	Тема 2.2.6. Спортивная направленность и тематика интеллектуальных игр	2	Разработать перечень 10 вопросов для интеллектуальных игр для Олимпиады и викторины по физической культуре, спорту, олимпийским ценностям, ценностями и навыками здорового образа жизни; туризму, гостеприимству, рекреации и оздоровлению личности	Перечень 10 вопросов для интеллектуальных игр для Олимпиады и викторины по физической культуре, спорту, олимпийским ценностям, ценностями и навыками здорового образа жизни; туризму, гостеприимству, рекреации и оздоровлению личности
19	Тема 2.3. Портфолио учителя физической культуры по интеллектуальным играм	12		
20	Тема 2.3.1. Составление методической копилки по интеллектуальным играм различной направленности	2	Разработка перечня интеллектуальных игр в соответствии с возрастом участников.	Конспект методических разработок
21	Тема 2.3.2. Организация деятельности кружка по интересам «Интеллектуальные игры» для разных возрастных групп обучающихся.	4	Разработка плана работы кружка по интересам «Интеллектуальные игры» для разных возрастных групп обучающихся.	План работы кружка по интересам «Интеллектуальные игры» для разных возрастных групп обучающихся.

22	Тема 2.3.3 Включение интеллектуальных игр в план воспитательной работы учреждения.	4	Разработка календаря соревнований (мероприятий) с включением интеллектуальных игр как самостоятельных игр (отдельно проводимых), так и в рамках любого воспитательного мероприятия как познавательного элемента.	Календарь соревнований (мероприятий) с включением интеллектуальных игр как самостоятельных игр (отдельно проводимых), так и в рамках любого воспитательного мероприятия как познавательного элемента.
23	Тема 2.3.4. Разработка методических рекомендаций для проведения интеллектуальных игр.	2	Разработка правил / методических советов / рекомендаций для проведения интеллектуальных игр.	
	Всего часов	56		

5.2.6. Перечень используемых средств диагностики результатов учебной деятельности

Для диагностики компетенций используются следующие формы:

1. Устная форма:

- собеседование,
- устный опрос,
- конструирование различных ситуаций,
- деловая игра,
- решение кейсов.

2. Письменная форма:

- подготовка сообщений,
- составление вопросов для интеллектуальных игр,
- разработка методических материалов.

3. Устно-письменная форма:

- презентация и анализ заданий и ситуаций,
- отчеты по домашним практическим заданиям с их устной защитой.

4. Техническая форма:

- составление портфолио,
- защита мультимедиа-презентаций.

5.2.7. ПЕРЕЧЕНЬ ЭЛЕКТРОННЫХ ИНФОРМАЦИОННО-ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ РЕСУРСОВ

*Список учебно-методических материалов на электронных носителях
в электронной библиотеке кафедры (каб.224, уч.корп. БГПУ № 5)*

Информационные Интернет-ресурсы

<http://www.mst.by> Сайт Министерства спорта и туризма Республики Беларусь
www.wada-ama.org Сайт Всемирного антидопингового агентства
www.stop-doping.ru Сайт Российского центра антидопингового контроля и профилактики
<https://belmapo.by/kafedra-sportivnoj-mediczinyi-i-lechebnoj-fizicheskoj-kulturyi.html> Сайт ГУ «Республиканский научно-практический центр спорта» Республики Беларусь
<http://www.sportal.by> Спортивный портал
<https://abff.by/> Белорусская Федерация футбола
<https://mini.football.by/> Белорусская Федерация мини-футбола (футзала)
<http://bvfb.by/> Белорусская федерация волейбола
<https://belarus.basketball/> Белорусская федерация баскетбола
<http://www.sportacadem.ru> Сайт научно-теоретического журнала «Наука и спорт: современные тенденции»
<http://smjournal.ru/> Сайт научно-практического журнала «Спортивная медицина: наука и практика»
http://www.vniifk.ru/journal_vsn.php Сайт научно-практического журнала «Вестник спортивной науки»

Информационные нормативно-правовые источники

Государственная программа развития физической культуры и спорта в Республике Беларусь на 2016–2020 годы

Постановление Министерства спорта и туризма Республики Беларусь от 31 августа 2018 г. № 60 «Об утверждении Правил безопасности проведения занятий физической культурой и спортом»

5.2.8. Инновационные технологии, используемые в процессе преподавания дисциплины

В процессе преподавания студентам данной дисциплины используются следующие инновационные технологии:

1. **Дискуссия** – форма учебной работы, в рамках которой студенты высказывают свое мнение по проблеме, заданной преподавателем. Проведение дискуссий по проблемным вопросам подразумевает написание студентами эссе, тезисов или реферата по предложенной тематике.

2. **Круглый стол** – один из наиболее эффективных способов для обсуждения острых, сложных и актуальных на текущий момент вопросов в любой профессиональной сфере, обмена опытом и творческих инициатив. Такая форма общения позволяет лучше усвоить материал, найти необходимые решения в процессе эффективного диалога.

3. **Деловая игра** - форма активного обучения, имитирует тот или иной аспект деятельности. Каждый участник получает роль, действует, исходя из нее достигая определенных результатов. В конце игры подводятся итоги, оцениваются результаты и обязательно делаются выводы о том, какие были приобретены новые знания и навыки.

На занятии, предшествующем данной деловой игре, обучающимся объясняют цель и задачи игры, рекомендуют литературу, необходимую для подготовки к игре. Обучающиеся разбиваются на три-четыре рабочие подгруппы по 5–8 человек. Каждая подгруппа представляет собой творческий коллектив по реализации поставленной задачи.

Каждая подгруппа выбирает руководителя, который будет обобщать мнения членов своей подгруппы относительно принимаемых ими решений, координировать ход проведения игры своей подгруппы и подводить итоги игры.

Двум-трем подгруппам выдают учебное задание; одна подгруппа выполняет обязанности экспертов-аудиторов.

4. **«Командный-турнир»** - модель совместного обучения. Начальный этап точно такой же, как в варианте со “студенческими командами – конкурентами”. Однако контрольная работа заменяется турниром, когда участники команд соревнуются между собой, чтобы заработать наибольшее количество очков своей группе.

5. **Семинар-диспут** ориентируется на обсуждение проблемных вопросов маркетинга, вопросов, имеющих многовариантные решения. Один вид дискуссии ориентируется на учебное знание, другой – на научное, когда существуют различные точки зрения, подходы к решению проблемы. Для организации дискуссии уместно использовать теорию спора.

6. **Виртуальная игра с применением искусственного интеллекта** – игровые проекты с применением компьютерных технологий.

5.2.9. В помощь педагогу. Учебная программа факультативного занятия «Подготовка школьника – лидера и организатора детского, молодежного и общественного объединения»

для IX (X) класса учреждений образования, реализующих образовательные программы общего среднего образования

<https://adu.by/images/2023/vosp/fz-podgot-shkolnika-lidera-9-10kl.pdf>

5.2.10. Искусственный интеллект в образовании

5.2.10.1. Подготовка к занятиям

За каждым вовлекающим, полезным, нескучным уроком стоит серьёзная подготовительная работа. Преподаватель тратит время на проработку плана занятия:

- поиск идей для нестандартной подачи материала;
- выбор методов, приёмов, технологий обучения;
- составление упражнений, адаптированных под уровень учеников;
- поиск дополнительных материалов — фотографий, иллюстраций, видео.

Часть этих задач можно делегировать искусственному интеллекту. Пример инструмента — русскоязычный сервис GigaChat от Сбера. Работать с GigaChat можно в формате мессенджера путём обмена сообщениями в ВК, Telegram или чате в браузере.

Искусственный интеллект может предложить полный план урока.

С помощью искусственного интеллекта можно разнообразить учебные материалы разными видами контента. GigaChat умеет:

- генерировать изображения для наглядной презентации;
- составлять тексты;
- предлагать игровые механики на заданную тему.

Ниже пример применения технологии для генерации изображения на тему «Культура Таиланда». Чтобы получить картинку, нужно отправить в чат сообщение со словом «нарисуй». В ответ GigaChat сгенерирует визуальный контент за две — три секунды и выведет результат в чат.

Ещё один приём в преподавании — моделирование реальных ситуаций, к которым можно привязать изучаемый материал. Это помогает отойти от абстрактных понятий, показать ученикам важность и пользу новых знаний. Допустим, учитель математики готовится к уроку о геометрической прогрессии. Чтобы не объяснять тему лишь в теории, учитель хочет дополнить материал примерами практического применения.

К поиску таких примеров тоже удобно привлекать нейросети. Не нужно напрягать фантазию или искать информацию в интернете. Достаточно открыть чат с AI и написать запрос в свободной форме, например, «где в жизни используются геометрические прогрессии». GigaChat за несколько секунд сгенерирует неограниченное количество вариантов, из которых можно выбрать примеры с самой высокой актуальностью.

5.2.10.2. Контроль обучающихся с использованием искусственного интеллекта

ИИ помогает соблюдать дисциплину на уроках, поддерживать интерес студентов к обучению, снизить процент списывания на экзаменах.

Так, по данным 2023 года, при проведении ЕГЭ искусственный интеллект контролирует аудитории в 84 регионах России. Использование AI позволяет пресечь попытки нечестного прохождения тестов. Нейронные сети анализируют жесты, мимику, взгляды учащихся и определяют подозрительное поведение. В будущем планируется внедрить нейросетевые технологии во всех общеобразовательных школах.

Другая сфера применения AI-технологий — прогнозирование успеваемости студентов. Искусственный интеллект анализирует результаты выполнения заданий в процессе обучения, на основании чего рассчитывает риски отчисления. Такая аналитика помогает преподавателям вовремя обратить внимание на проблемных учеников, адаптировать учебную программу и помочь освоить темы, с которыми возникли трудности.

Ещё один пример использования AI — технология распознавания лиц и обработки визуальных данных, которая позволяет контролировать уровень

вовлечённости учеников на уроке. Система отслеживает признаки скуки, усталости, потери концентрации. Технология имеет большой потенциал в сфере образования. Благодаря AI, преподаватель получает возможность строить программу обучения максимально эффективно. Например, если класс утомился, можно переключиться на другой формат подачи материала или сделать перерыв.

5.2.10.3. Самостоятельное обучение с использованием искусственного интеллекта

Искусственный интеллект помогают ученикам:

- лучше усваивать пройденный материал;
- готовить самостоятельные проекты;
- отрабатывать полученные знания на практике.

Например, если студент недопонял тему на уроке, а информации в учебнике недостаточно, он может обратиться к ИИ. Виртуальный помощник напишет объяснение простыми словами и разберёт теорию на примерах.

Кроме этого, нейронные сети умеют обрабатывать и обобщать большие массивы данных. Эта способность используется для фильтрации информации и ускорения исследовательской работы.

Пример: студент подбирает научные статьи для курсовой работы. Ему предстоит прочесть десятки текстов, оценить актуальность и релевантность каждого материала. На это уходят часы. При использовании AI-технологий время работы сокращается в несколько раз. GigaChat API имеет функцию [суммаризации](#): определяет основную идею текста и представляет её в виде краткой выдержки.

Также искусственный интеллект решает типичную проблему самостоятельного обучения: отсутствие обратной связи. Например, при изучении иностранных языков важно не просто запомнить правила, но и верно применять их на практике. Для отработки этого навыка ученик составляет предложения, диалоги, тексты. При обучении в школе или вузе проверкой домашних заданий занимается учитель. Если вы учитесь самостоятельно, роль

проверяющего играет нейросеть. Можно написать текст на английском и отправить его GigaChat с просьбой найти недочёты. Нейросеть укажет на ошибки и объяснит, как правильно.

5.2.11.Преимущества ИИ в образовании

Опросы показывают, что 40% репетиторов в России хотя бы раз использовали искусственный интеллект для решения рабочих задач, а 20% пользуются нейросетевыми помощниками постоянно. Технологии берут на себя выполнение трудоёмких задач, помогают находить нетривиальные идеи, открывают доступ к новым источникам информации для получения знаний.

5.2.11.1. Экономия времени преподавателя

Внедрение ИИ приводит к автоматизации рутинных задач. Использование нейронных сетей помогает учителю тратить меньше сил на подготовку к занятиям. Освободившиеся ресурсы можно направить на поиск подхода к проблемным ученикам, разработку новых подходов к обучению и другую творческую работу.

5.2.11.2. Доступ к знаниям

AI-технологии можно назвать единым ключом к огромному объёму цифровой информации. Многие нейросети универсальны: один сервис может использоваться в разных сферах. Пример многофункционального сервиса — GigaChat:

- умеет отвечать на вопросы по любой теме;
 - генерирует идеи, тексты, изображения, программный код;
 - переводит тексты на английский, русский и другие языки.
- С помощью GigaChat можно:
- делать перевод зарубежных источников;
 - получать знания в новых сферах;
 - узнавать значение новых терминов.

Эти возможности используются в профессиональном, общем и дополнительном образовании детей и взрослых.

5.2.11.3. Автоматизация управления

Нейросети используются для оптимизации процессов менеджмента. Искусственный интеллект анализирует данные о работе школы или вуза:

- учебные планы;
- количество студентов;
- нагрузка на преподавателей;
- расписание уроков;
- доступ к ресурсам и материалам.

AI-аналитика помогает руководству принять верные решения по организации учебных процессов.

5.2.11.4. Адаптивность

Искусственный интеллект может настраивать учебную программу для каждого ученика на основании его способностей и текущего уровня. Пример применения — адаптивные образовательные платформы, где студенты проходят обучение в своём темпе. После каждого урока система составляет проверочные упражнения, анализирует результаты и строит программу новых занятий с учётом прогресса. Это даёт более гибкий подход к образованию, чем использование единой программы для всех учеников.

5.2.12. Недостатки использования искусственного интеллекта в образовании

Преподаватели выигрывают от [внедрения искусственного интеллекта](#) в сферу образования. Умные технологии экономят время, снижают нагрузку и могут использоваться как эффективные помощники учителей. А вот для студентов применение AI может иметь некоторые негативные последствия.

5.2.12.1. Дефицит живого общения

Чем более автоматизирован учебный процесс, тем меньше взаимодействуют студенты с учителями и одноклассниками. Актуальность проблемы особенно высока в сфере дистанционного образования. Чтобы нивелировать этот недостаток, при удалённом обучении можно устраивать регулярные онлайн-встречи. Цели созвонов:

- эмоциональная поддержка;
- возможность рассказать о проблемах, возникающих в обучении;
- обмен опытом;
- проверка знаний;
- практика.

При выборе программы для проведения онлайн-встреч важно ориентироваться на доступность и простоту использования. Пример удобного инструмента — [SaluteJazz](#). Это сервис видео-конференц-связи для общения по видео, аудио, в чате. Пользоваться SaluteJazz можно в приложении или браузере, просто перейдя по ссылке. Студент может ничего не скачивать и не устанавливать на свой компьютер. Чтобы присоединиться к звонку, достаточно просто перейти по ссылке.

SaluteJazz имеет русскоязычный интерфейс и полезные функции:

- шумоподавление;
- просмотр видео из любых источников;
- подстановка фона;
- запись встреч;
- опция «Поднять руку»;
- текстовая расшифровка речи спикеров.

Ещё одна возможность SaluteJazz — одновременная трансляция экранов. Несколько участников могут включить демонстрацию, чтобы показать всей группе файл или документ. Примеры применения функции:

- сравнение результатов выполнения домашнего задания;
- совместный поиск ошибок;

мозговой штурм для поиска рекомендаций по улучшению работы;
совместная работа над большим проектом. Разработчики постоянно дополняют функциональность SaluteJazz, в том числе на основе технологий искусственного интеллекта. Например, в сервис скоро добавят:

нейросети для создания контента;

AI-редакторы аватаров и конструктор окружения;

умный виртуальный ассистент на встречах.

Уже сейчас доступна возможность проводить конференции в 3D-пространстве. Это помогает максимально вовлекать студентов в процесс за счёт элементов игры и ощущения присутствия.

5.2.12.2. Медленная наработка навыков

Чем больше ученик полагается на искусственный интеллект, тем хуже развиваются его собственные способности. Нормально, если нейросети используются для поиска и изучения информации, проверки выполненных заданий, отработки пройденной темы. Но если студент злоупотребляет возможностями AI, эффективность обучения падает. Примеры неверного применения нейросетей учениками:

получение ответов на все вопросы проверочных тестов;

использование результатов работы AI без оценки качества и актуальности данных;

полная генерация текстов для эссе, докладов, рефератов.

В подобных ситуациях обучение проходит не студент, а нейросеть. Ученик выступает промежуточным звеном между программой и преподавателем: копирует задания, отправляет чат-боту, затем копирует результат и сдаёт под видом своей работы.

Исследования 2023 года показали, что около 50% студентов российских вузов используют нейронные сети в учебных целях. Большинство применяют ИИ для решения вспомогательных задач:

поиск и перевод информации из зарубежных источников;

редактирование текста;

генерация и обработка изображений.

Но 12% опрошенных признались, что нейросети нередко используются в качестве шпаргалки на экзаменах и зачётах. Около 80% планируют прибегать к помощи ИИ после окончания учёбы в профессиональной деятельности. А в феврале 2023 года студент РГГУ признался, что защитил диплом, созданный с помощью AI-бота.

В таких условиях перед преподавателями стоит две задачи с высокой актуальностью:

при проверке работ студентов — научиться определять контент, сгенерированный нейросетью;

мотивировать студентов к наработке собственных навыков.

Полностью запрещать применение ИИ не стоит. Быстро осваивать технологии и внедрять их в свою жизнь — полезное умение. 79% студентов считают, что российской сфере образования не хватает учебных дисциплин, связанных с использованием нейросетей. Поэтому учителям нужно пользоваться AI-технологиями в своей работе, а также учить этому своих учеников.

Применение ИИ в процессе обучения помогает студентам развивать следующие навыки:

организация рабочего процесса;

критическое мышление;

фактчекинг.

Вместо создания контента с нуля, студенты учатся делегировать задачи исполнителям, в роли которых выступают технологии. Навыки критического мышления и фактчекинг необходимы для оценки результата работы нейросетей, анализа релевантности и актуальности этих результатов.

Выше представленный материал представлен на сайте:

<https://developers.sber.ru/help/gigachat-api/education-with-ai>

Также можно ознакомиться на сайте по ссылке

<https://journals.bsu.by/index.php/sociology/article/view/6420>

и с научными исследованиями, представленными в статье

5.2.13. Научная статья «Искусственный интеллект и образование: проблемы, риски, перспективы»

Как цитировать эту статью:

Филинская, Л. В., Левицкая, И. В., & Мисун, А. А. (2024). Искусственный интеллект и образование: проблемы, риски, перспективы. *Журнал Белорусского государственного университета. Социология*, 3, 71-77. Доступно по <https://journals.bsu.by/index.php/sociology/article/view/6420>

• **Лариса Владимировна Филинская** Белорусский государственный университет, пр. Независимости, 4, 220030, г. Минск, Беларусь

• **Ирина Владимировна Левицкая** Международный институт управления и предпринимательства, ул. Славинского, 1, корп. 3, 220086, г. Минск, Беларусь

• **Алина Андреевна Мисун** Белорусский государственный университет, пр. Независимости, 4, 220030, г. Минск, Беларусь

Аннотация

Анализируются преимущества и риски применения искусственного интеллекта в учреждениях высшего образования. Описываются факторы эффективного внедрения нейросетей в процесс обучения. Акцентируется внимание на необходимости разработки норм применения систем искусственного интеллекта. Представляются результаты социологического исследования «Искусственный интеллект глазами студентов: возможности, проблемы, риски», проведенного среди студентов Белорусского государственного университета и Международного института управления и предпринимательства. Данные исследования свидетельствуют об активном использовании генеративного искусственного интеллекта в процессе обучения. Делается вывод о необходимости широкого обсуждения вопросов развития искусственного интеллекта и его внедрения не только в образование, но и в здравоохранение, международную торговлю, юридическую практику и т. д. Междисциплинарный подход к изучению экономических, политических, социальных и правовых аспектов применения ИИ позволит повысить уровень доверия к создаваемым интеллектуальным системам и активизировать международное сотрудничество в сфере развития ИИ.

Биографии авторов

Лариса Владимировна Филинская, Белорусский государственный университет, пр. Независимости, 4, 220030, г. Минск, Беларусь

кандидат философских наук, доцент; доцент кафедры социологии факультета философии и социальных наук

Ирина Владимировна Левицкая, Международный институт управления и предпринимательства, ул. Славинского, 1, корп. 3, 220086, г. Минск, Беларусь

кандидат социологических наук, доцент; заведующий кафедрой общеобразовательных дисциплин

Алина Андреевна Мисун, Белорусский государственный университет, пр. Независимости, 4, 220030, г. Минск, Беларусь

студентка факультета философии и социальных наук

Литература

1. Turing AM. Computing machinery and intelligence. *Mind*. 1950;59(236):433–460. DOI: 10.1093/mind/LIX.236.433.
2. Turing A. Mozhet li mashina myslit'? [Can a machine think?] [Internet]. 1960 [cited 2024 April 19]. Available from: http://www.etheroneph.com/files/can_the_machine_think.pdf. Russian.
3. Wiener N. Men, machines, and the world about them [Internet]. 1950 [cited 2024 April 19]. Available from: <https://www.wnyc.org/story/men-machines-and-the-world-about-them>.
4. Wiener N. Men, machines, and the world about [Internet]. 1954 [cited 2024 April 19], p. 65–72. Available from: https://www.robertspahr.com/teaching/hnm/wiener_men_machines_and_the_world_about.pdf
5. McCarthy J, Minsky ML, Rochester N, Shannon CE. A proposal for the Dartmouth summer research project on artificial intelligence [Internet]. 2007 [cited 2024 April 20]. Available from: <http://jmc.stanford.edu/articles/dartmouth/dartmouth.pdf>.
6. McCarthy J. What is artificial intelligence? Formal Reasoning Group [Internet]. 2007 [cited 2024 April 20]. Available from: <https://www-formal.stanford.edu/jmc/whatisai.pdf>.
7. Berezina EA. The use of artificial intelligence in juridical activities. *Actual Problems of Russian Law*. 2022;17(12):25–38. Russian. DOI: 10.17803/1994-1471.2022.145.12.025-038.
8. Akimov AE. Big data, artificial intelligence acited and cloud technologies: digitization of railways. *Innovacii i investicii* [Internet]. 2023 [cited 2024 April 10];3:150–153. Available from: <https://cyberleninka.ru/article/n/bolshie-dannye-iskusstvennyy-intellekt-i-oblachnye-tehnologii-tsifrovizatsiya-zheleznih-dorog>. Russian.
9. Dolzhenko IB. [ChatGPT and the potential of using generative artificial intelligence in marketing]. *Vektor ekonomiki* [Internet]. 2023 [cited 2024 April 10];4. Available from: <http://www.vectoreconomy.ru/images/publications/2023/4/marketingandmanagement/Dolzhenko2.pdf>. Russian.
10. Gorodnova NV. Artificial intelligence in economic diplomacy and international trade. *Russian Journal of Innovation Economics*. 2021;11(2):565–580. Russian. DOI: 10.18334/vinec.11.2.112214.
11. Fersht VM, Latkin AP, Ivanova VN. Modern approaches to the use of artificial intelligence in medicine. *The Territory of New Opportunities. The Herald of Vladivostok State University of Economics and Service*. 2020;12(1):121–130. Russian. DOI: dx.doi.org/10.24866/VVSU/2073-3984/2020-1/121-130.
12. Lukichev PM, Chekmarev OP. Risks of artificial intelligence in higher education. *Russian Journal of Innovation Economics*. 2024;14(2):463–482. Russian. DOI: 10.18334/vinec.14.2.120731.

13. Hamilton A, Wiliam D, Hattie J. The future of AI in education: 13 things we can do to minimize the damage. ResearchGate [Internet]. 2023 [cited 2024 April 10]. URL: https://www.researchgate.net/publication/373108877_The_Future_of_AI_in_Education_13_Things_We_Can_Do_to_Minimize_the_Damage/link/64ef1f48f3514c57c4397d37/download?_tp=eyJjb250ZXh0Ijp7ImZpcnN0UGFnZSI6InB1YmxpY2F0aW9uIiwicGFnZSI6InB1YmxpY2F0aW9uIn19.

5.2.14. Как искусственный интеллект меняет сферу образования

С данным взглядом и мнением авторов можно ознакомиться по ссылке на сайте

<https://softline.ru/about/blog/kak-iskusstvennyj-intellekt-menyaet-sferu-obrazovaniya>

5.3. Нормативно-правовое обеспечение воспитательной работы

5.3.1. Директива Президента Республики Беларусь от 09.04.2025 №12 "О реализации основ идеологии белорусского государства"

https://bspu.by/admin-panel/vendor/kcfinder/upload/files/direktiva_1.pdf



Директива Президента Республики Беларусь

9 апреля 2025 г.

№ 12

г. Минск

О реализации основ идеологии
белорусского государства

Республика Беларусь состоялась как государство, построенное на принципах народовластия, гуманизма, социальной справедливости, равенства прав и возможностей, исторической преемственности.

Повышению уровня национального самосознания белорусов, укреплению социальной солидарности, гражданского мира и согласия способствовали принятые меры по формированию идеологической вертикали, регулированию идеологической сферы. Направления ее развития на современном этапе предполагают совершенствование системы идеологической работы, изучение и учет реальных интересов и запросов населения, ориентированность на конкретные социальные группы в проведении государственной информационной политики и обеспечение эффективной коммуникации власти и общества.

В связи с необходимостью обобщения и систематизации накопленного опыта, унификации подходов к организации идеологической работы в стране, актуализации нормативной правовой базы, регулирующей идеологическую сферу, исходя из изменений в социально-экономической, политической, духовной жизни, а также в целях реализации государственной политики и развития всех сфер жизни общества:

1. Утвердить Основы идеологии белорусского государства (прилагаются).

2. Обеспечить повышение эффективности организации идеологической работы. При этом:

2.1. под идеологической работой понимать целенаправленную деятельность по практической реализации идеологии белорусского государства;

2.2. целью идеологической работы определить построение социально справедливого общества через формирование всесторонне развитой личности, отстаивающей национальные интересы;

2.3. основными задачами идеологической работы считать:
разъяснение и практическое применение идеологии белорусского государства;

5.3.2. Стратегия развития государственной молодежной политики Республики Беларусь до 2030 года

[Стратегия](#) представлена на сайте БГПУ
Зарегистрировано в Национальном реестре правовых актов
Республики Беларусь 21 июня 2021 г. N 5/49172

ПОСТАНОВЛЕНИЕ СОВЕТА МИНИСТРОВ РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ

19 июня 2021 г. N 349

О СТРАТЕГИИ РАЗВИТИЯ ГОСУДАРСТВЕННОЙ МОЛОДЕЖНОЙ ПОЛИТИКИ РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ ДО 2030 ГОДА

(в ред. постановления Совмина от 03.11.2022 N 752)

Совет Министров Республики Беларусь ПОСТАНОВЛЯЕТ:

1. Утвердить Стратегию развития государственной молодежной политики Республики Беларусь до 2030 года (далее - Стратегия) (прилагается).

2. Республиканским органам государственного управления и иным государственным организациям, подчиненным Правительству Республики Беларусь, местным исполнительным и распорядительным органам учитывать положения Стратегии при подготовке:

государственных программ до 2030 года;

правовых актов, направленных на реализацию приоритетных направлений, определенных в Стратегии.

3. Определить, что Министерство образования:

обеспечивает реализацию основных направлений и приоритетов государственной политики в сфере образования и молодежной политики;

ежегодно до 1 марта года, следующего за отчетным, представляет в Совет Министров Республики Беларусь информацию о ходе выполнения Стратегии.

4. Настоящее постановление вступает в силу после его официального опубликования.

Премьер-министр Республики Беларусь Р.Головченко

УТВЕРЖДЕНО

Постановление

Совета Министров

Республики Беларусь

19.06.2021 N 349

**СТРАТЕГИЯ
РАЗВИТИЯ ГОСУДАРСТВЕННОЙ МОЛОДЕЖНОЙ ПОЛИТИКИ
РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ ДО 2030 ГОДА**

(в ред. постановления Совмина от 03.11.2022 N 752)

**ГЛАВА 1
ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ**

Настоящая Стратегия является комплексным документом, закрепляющим систему официальных взглядов и подходов к совершенствованию условий для эффективного участия молодежи в политическом, социальном, экономическом и культурном развитии Республики Беларусь до 2030 года.

Разработка настоящей Стратегии является продолжением работы по построению и развитию государственной молодежной политики, которая осуществлялась в соответствии с Государственной программой "Образование и молодежная политика" на 2016 - 2020 годы, утвержденной постановлением Совета Министров Республики Беларусь от 28 марта 2016 г. N 250, а также Национальной стратегией устойчивого социально-экономического развития

Республики Беларусь на период до 2030 года, одобренной протоколом заседания Президиума Совета Министров Республики Беларусь от 2 мая 2017 г. N 10, решениями Президента Республики Беларусь и Совета Министров Республики Беларусь.

Правовую базу настоящей Стратегии составляют Конституция Республики Беларусь, законодательные акты, постановления Совета Министров Республики Беларусь и иные нормативные правовые акты в сфере образования и молодежной политики. Настоящая Стратегия учитывает общепризнанные принципы и нормы международного права, международные договоры Республики Беларусь и иные международно-правовые акты, содержащие обязательства Республики Беларусь.

При разработке настоящей Стратегии проводилось ее широкое общественное обсуждение, прежде всего среди молодежи, учитывались предложения и решения шестого Всебелорусского народного собрания, результаты исследований инвестиций в человеческий капитал, положения молодежи и состояния сферы молодежной политики. Содержание настоящей Стратегии основано на знаниях потребностей и ожиданий молодых граждан и направлено на повышение действенности, эффективности и наглядности молодежной политики.

В настоящей Стратегии определяются цели, приоритеты и инструменты государственной молодежной политики, а также параметры инвестиций в молодежные программы, проекты, молодежные общественные объединения и инфраструктуру молодежной политики.

Молодежь рассматривается как активный субъект преобразования общества, драйвер развития и лидерства страны, а также объект социализации, ценнейший ресурс экономического роста и обеспечения благосостояния поколений. Развитие самостоятельной личности молодого гражданина, формирование его позитивного мировоззрения и востребованных компетенций признается главным приоритетом.

Настоящая Стратегия:

является руководством для деятельности субъектов молодежной политики на республиканском и местном уровнях, носит межсекторальный характер, предполагает тесное межведомственное взаимодействие в реализации совместных программ, проектов и мероприятий, которые ориентированы на молодых граждан;

предусматривает меры по обеспечению обратной связи между государственными органами, государственными организациями, реализующими молодежную политику, и самой молодежью, что позволит своевременно вносить коррективы в соответствии с изменениями векторов развития, интересами и потребностями молодежи.

В настоящей Стратегии используются термины в значениях, установленных в Кодексе Республики Беларусь об образовании и Законе Республики Беларусь от 7 декабря 2009 г. N 65-З "Об основах государственной молодежной политики", а также следующие термины и их определения:

волонтерская деятельность - добровольная деятельность, осуществляемая для достижения общественно полезных целей в форме выполнения работ и (или) оказания услуг на безвозмездной основе;

молодежная инициатива - социально значимая активность, исходящая от представителей молодежи и реализуемая ими на местном, национальном, международном уровнях;

молодежное волонтерское движение - добровольная деятельность молодежи, осуществляемая на безвозмездной основе, направленная на развитие у нее чувства взаимопомощи, создание условий для реализации молодежных инициатив по поддержке различных социальных групп населения, приобщение молодежи к здоровому образу жизни, снижение рисков вовлечения ее в антиобщественное поведение, достижение иных социально значимых общественных целей;

молодежное общественное объединение - общественное объединение граждан в возрасте до 31 года (не менее двух третей от общего числа членов), которое выражает их специфические интересы и уставная деятельность

которого направлена на обеспечение социального становления и всестороннего развития молодежи;

молодежное предпринимательство - предпринимательская деятельность, осуществляемая молодежью индивидуально или в составе учредителей коммерческой организации, в том числе стартапа;

молодежные совещательно-консультативные и представительские структуры (органы) - добровольные объединения молодежи, создаваемые при государственных органах и иных организациях для обеспечения реализации конституционных прав и свобод молодежи путем выработки такими структурами предложений и рекомендаций, направленных на повышение результативности принимаемых решений по вопросам государственной молодежной политики при ее формировании и реализации;

молодежный парламент - молодежная консультативная и представительская структура, формируемая при органах законодательной власти на основе избирательного принципа для реализации конституционных прав и свобод молодежи;

молодежный парламентаризм - форма участия молодежи в общественной и политической жизни государства, осуществляемая для реализации конституционных прав и свобод молодежи через деятельность молодежных консультативных и представительских структур при органах законодательной власти;

молодежный проект - скоординированная деятельность группы, состоящей в большей части из молодежи, по достижению цели в планируемый период времени, способствующая решению задач в сфере молодежной политики;

молодежный совет - молодежная консультативная и представительская структура, формируемая при органах исполнительной власти на основе принципа делегирования в ее состав представителей от административно-территориальных единиц, и (или) учреждений образования, и (или) общественных объединений для реализации конституционных прав и свобод

молодежи;

неформальное образование - получение знаний, приобретение умений и совершенствование навыков в целях формирования мировоззрения и развития компетенций личности, которое происходит вне официальной системы образования, обучение на практике, в повседневной жизни, которое осуществляется через молодежные проекты и молодежные инициативы, совместную деятельность, организацию досуга.

ГЛАВА 2

СОВРЕМЕННОЕ СОСТОЯНИЕ И ПРОБЛЕМЫ МОЛОДЕЖНОЙ ПОЛИТИКИ

На 1 января 2021 г. в Республике Беларусь, по данным Национального статистического комитета, количество молодежи в возрасте от 14 до 31 года составило 1 858 464 человека.

За последние годы удалось достичь ряда положительных результатов в реализации государственной молодежной политики.

В стране функционируют более 7 тыс. учреждений образования, в которых обучаются и воспитываются около 2 млн. детей, учащихся, студентов и слушателей. В системе образования занято свыше 450 тыс. работников.

С учетом запросов отраслей экономики осуществляется подготовка кадров рабочих (служащих), специалистов в учреждениях образования, реализующих образовательные программы профессионально-технического, среднего специального и высшего образования (далее - УВО).

(часть четвертая в ред. постановления Совмина от 03.11.2022 N 752)

В 2020 году из учреждений образования выпущено:

33,4 тыс. специалистов и рабочих со средним специальным образованием, из них за счет средств республиканского и (или) местного бюджетов в дневной форме получения образования обучались 19,2 тыс. человек;

25,6 тыс. рабочих (служащих) с профессионально-техническим

образованием, из них за счет средств республиканского и (или) местного бюджетов в дневной форме получения образования обучались 24,1 тыс. человек.

Из числа подлежавших распределению (направлению на работу) в 2020 году место работы получили:

22,7 тыс. рабочих (служащих) с профессионально-техническим образованием, или 99,9 процента (в 2019 году - 24,4 тыс. выпускников, или 99,8 процента);

18,9 тыс. специалистов и рабочих со средним специальным образованием, или 99,5 процента (в 2019 году - 18,6 тыс. выпускников, или 99,4 процента).

В республике функционируют 42 УВО (31 университет, 9 академий, 2 института), находящихся в подчинении 12 республиканских органов государственного управления, а также 8 УВО частной формы собственности.

УВО обеспечивают подготовку специалистов по всем направлениям экономики и социальной сферы с учетом структуры и потребностей рынка труда. Подготовка кадров осуществляется по 15 профилям образования, включающим 384 специальности высшего образования I ступени и 161 специальность высшего образования II ступени.

В 2020 году выпуск специалистов с высшим образованием составил 54,6 тыс. человек (в 2019 году - 57,5 тыс. человек), в том числе из УВО государственной формы собственности - 50,8 тыс. человек, частной - 3,8 тыс. человек (в 2019 году соответственно 53,3 тыс. и 4,2 тыс. человек). Магистров выпущено 7,1 тыс. человек (в 2019 году - 7,4 тыс. человек), в том числе из УВО государственной формы собственности - 6,6 тыс. человек, частной - 0,5 тыс. человек (в 2019 году соответственно 6,9 тыс. и 0,5 тыс. человек).

Распределение проходило на места работы в организации - заказчики кадров согласно заключенным договорам и поданным заявкам на подготовку специалистов. В 2020 году из числа подлежавших распределению (направлению на работу) место работы получили:

19 248 специалистов с высшим образованием, или 99,9 процента (в 2019

году - 19 344 специалиста, или 99,9 процента), в том числе 2442 специалиста, которые обучались на условиях целевой подготовки (в 2019 году - 2216 человек);

2460 магистров, или 99,9 процента (в 2019 году - 2586 магистров, или 99,8 процента).

Выпускникам, обучавшимся за счет собственных средств в дневной форме получения образования, предложены рабочие места, оставшиеся после распределения. Все выпускники, обучающиеся за счет собственных средств и изъявившие желание получить первое рабочее место (в 2020 году - 947 человек, в 2019 году - 966 человек), получили свидетельства о направлении на работу.

На 1 января 2021 г. сеть учреждений дополнительного образования детей и молодежи представлена 278 учреждениями сферы образования, в которых обучаются более 386 тыс. учащихся. Из них 93 учреждения являются однопрофильными и 185 - многопрофильными.

Функционирует система выявления, отбора, учета и социальной поддержки одаренной и талантливой молодежи. В 2020 году решением совета специального фонда Президента Республики Беларусь по социальной поддержке одаренных учащихся и студентов поощрены 1783 человека (1664 учащихся, студентов, курсантов, 119 педагогических работников), 2 студенческие научно-исследовательские лаборатории и 1 студенческий научный кружок.

В соответствии с распоряжением Президента Республики Беларусь от 31 декабря 2020 г. N 260рп "О предоставлении грантов Президента Республики Беларусь на 2021 год" на 2021 год выделено 14 грантов Президента Республики Беларусь в области образования.

Обеспечена реализация "дорожной карты" по повышению конкурентоспособности отечественного образования на мировом рынке образовательных услуг, ограничению оттока белорусской молодежи за рубеж, разработаны дополнения в эту "дорожную карту" в части создания

дополнительных стимулов и условий по возвращению белорусской молодежи в Республику Беларусь.

Особое внимание уделяется поддержке заинтересованности студенческой молодежи в научной деятельности. На республиканском уровне проведены открытый конкурс для назначения стипендий Президента Республики Беларусь талантливым молодым ученым, а также открытый конкурс по назначению стипендий Президента Республики Беларусь аспирантам. На 2020 год стипендии Президента Республики Беларусь назначены 97 аспирантам, в том числе 61 аспиранту учреждений образования, подчиненных Министерству образования.

В целях адресной поддержки обучающихся, добившихся наилучших результатов в научно-исследовательской деятельности, а также создания дополнительных условий для стимулирования талантливых молодых ученых ежегодно проводился конкурс научно-исследовательских работ докторантов, аспирантов, соискателей и студентов для их выполнения за счет средств республиканского бюджета, предусмотренных Министерством образования на выделение грантов. В 2020 году на грантовую поддержку 133 проектов выделено 500 тыс. рублей.

Для привлечения в научную сферу талантливой молодежи Министерством образования в 2020 году проведен XXVI Республиканский конкурс научных работ студентов, в котором приняли участие студенты и выпускники 50 УВО. На республиканский этап конкурса представлены 3904 работы, из них 583 выполнены в соавторстве. Участниками конкурса опубликовано более 8,7 тыс. статей и около 6,8 тыс. тезисов докладов, получено более 6 тыс. актов внедрения в производство и образовательный процесс, 62 документа по охране интеллектуальной собственности. Звание лауреата конкурса получили 70 научных работ, первую категорию - 856, вторую категорию - 1420, третью категорию - 900 научных работ.

Достигнуты положительные результаты в организации занятости молодежи.

Молодые люди отдают предпочтение работе в сфере услуг (более 60 процентов работающей молодежи). Наибольший удельный вес молодежи в общей численности работников отмечается по следующим видам экономической деятельности: услуги по временному проживанию и питанию, информация и связь (около 40 процентов), оптовая и розничная торговля, ремонт автомобилей и мотоциклов (около 30 процентов), финансовая и страховая деятельность, творчество, спорт, развлечения и отдых (более 20 процентов).

По методологии Международной организации труда уровень молодежной безработицы снизился с 7,8 процента в 2016 году до 6,5 процента в 2020 году. Одновременно отмечалось снижение численности безработной молодежи в возрасте 16 - 30 лет с 107,1 тыс. человек в 2016 году до 75,4 тыс. человек в 2020 году. В общей численности безработных молодежь составила 36,6 процента.

В 2020 году в составе 1729 студенческих отрядов было трудоустроено 24 773 человека, в том числе 12 552 несовершеннолетних, что составило 50,6 процента от общего количества трудоустроенных, из них 707 человек, состоящих на учете в инспекции по делам несовершеннолетних, и 280 человек, находящихся в социально опасном положении.

Обеспечивается деятельность Межведомственного координационного совета по развитию молодежного волонтерского движения.

Приняты меры по созданию условий для укрепления института семьи, стимулированию молодежи к созданию семей с детьми, улучшению жилищных условий молодых семей. В рамках Государственной программы "Образование и молодежная политика" на 2016 - 2020 годы оказывалась финансовая помощь и предоставлялись льготные кредиты молодым семьям при покупке жилых помещений, в том числе при рождении ребенка.

Налажена система гражданско-патриотического воспитания молодежи.

Молодежь вовлекается в общественную деятельность через органы самоуправления, общественные объединения молодежной направленности.

На 1 января 2021 г. в республике зарегистрировано 384 молодежных общественных объединения, в том числе 44 детских, что составляет 12 процентов от числа всех общественных объединений. Созданы и актуализируются республиканский и региональные реестры молодежных и детских общественных объединений, пользующихся государственной поддержкой.

На постоянной основе оказывается сопровождение деятельности Общественного республиканского студенческого совета, Республиканского совета работающей молодежи. Координацию их работы, взаимодействие с молодежными и детскими общественными объединениями осуществляют Республиканский молодежный центр, республиканский союз общественных объединений "Белорусский комитет молодежных организаций".

В стране в последние годы активно развивается молодежный парламентаризм. На республиканском уровне активно осуществляют свою деятельность Республиканский координационный совет молодежных парламентов Республики Беларусь, Молодежный совет (парламент) при Национальном собрании Республики Беларусь, региональные молодежные парламенты, советы, палаты (более 44 формирований).

В целях развития интернет-контента, интересного для молодежи, начата реализация проекта по развитию молодежного Youtube-канала, Telegram-каналов ("Студсовет.by", "Студент.by", "Moladz.by").

Наращивается международное сотрудничество Республики Беларусь в сфере молодежной политики. Организована работа белорусских молодежных парламентариев в составе Молодежной палаты при Парламентском Собрании Союза Беларуси и России.

Вместе с тем остается ряд нерешенных вопросов.

Требуются дальнейшее повышение качества национальной системы образования, развитие цифровой платформы и дистанционных технологий обучения.

Необходимо усилить работу по развитию системы профессиональной

ориентации молодежи, повышению ее мотивации к трудовой деятельности по профессиям, востребованным на рынке труда, формированию экономической конкурентоспособности молодежи.

Существует риск оттока молодых граждан за границу.

Сохраняются недостаточный уровень политической культуры молодежи, невысокая степень ее участия в различных формах общественной жизни.

Требуется усиление гражданского и патриотического воспитания молодого поколения.

Актуальными остаются вопросы совершенствования системы поддержки талантливой и одаренной молодежи, оптимизации условий для ее реализации, а также развития системы грантовой поддержки молодежи.

Проблемой становится трансформация негативных образцов массовой культуры в модели поведения и жизненных ориентиров молодых граждан.

В молодежной среде распространены формы рискованного и социально опасного поведения, недостаточно сформировано критическое отношение к здоровью и его ценности, что создает предпосылки к потере приоритетности его сохранения.

Остается проблемным вопрос о правонарушениях и преступлениях, совершаемых молодежью. Наблюдается рост антиобщественного поведения, имеются факты участия представителей молодежи в несанкционированных мероприятиях (акции, шествия, забастовки, пикеты и другое), нарушения законности и правопорядка при проведении массовых мероприятий.

Отмечаются низкая заинтересованность молодых граждан в предпринимательской деятельности и социальном предпринимательстве, отсутствие у них достаточных знаний и компетенций.

Понижен статус института брака и духовно-нравственных семейных ценностей, наблюдается психологическая неготовность молодых граждан к семейной жизни.

Возникают риски, связанные с недостаточным обеспечением информационной безопасности молодежи в глобальной компьютерной сети

Интернет (далее - сеть Интернет), что становится мощным инструментом манипуляции сознанием и поведением молодого поколения.

Необходима дополнительная поддержка в эффективной социализации молодых людей, находящихся в трудной жизненной ситуации в связи с инвалидностью, болезнью, сиротством, безнадзорностью, малообеспеченностью, безработицей, отсутствием определенного места жительства, конфликтами и жестоким обращением в семье, асоциальным поведением и иными социальными проблемами. Эти факторы объективно нарушают жизнедеятельность молодых людей и не могут быть преодолены ими самостоятельно.

Требуется решения вопроса о кадровом укреплении управленческой вертикали по работе с молодежью.

ГЛАВА 3

ЦЕЛИ И ПРИНЦИПЫ РЕАЛИЗАЦИИ СТРАТЕГИИ

Целями Стратегии являются создание условий для востребованности молодежи в стране, усиление вовлеченности молодых граждан в реализацию государственных задач по общественно-политическому и социально-экономическому развитию Республики Беларусь.

Принципы реализации настоящей Стратегии:

привлечение молодых граждан к непосредственному участию в развитии страны, формировании и реализации приоритетных направлений государственной молодежной политики, программ, касающихся молодежи и общества в целом;

разработка законодательства в сфере государственной молодежной политики с использованием научного подхода, анализа и прогнозирования ситуации в молодежной среде;

взаимодействие всех субъектов государственной молодежной политики.

ГЛАВА 4

ОСНОВНЫЕ ПРИОРИТЕТЫ СТРАТЕГИИ

Повышение качества национальной системы образования и подготовка
квалифицированных кадров

Задачи:

реализация образовательных программ, в том числе модульных, профессионально-технического, среднего специального и высшего образования, отвечающих потребностям инновационной экономики, регионального рынка труда, принципам устойчивого развития;

совершенствование правил приема в учреждения образования;

повышение качества подготовки специалистов, рабочих (служащих);

создание условий для подготовки управленческих кадров новой формации.

Механизмы реализации:

модернизация нормативной правовой базы посредством принятия новой редакции Кодекса Республики Беларусь об образовании;

принятие и реализация концепции цифровой трансформации системы образования;

расширение обучающих практик в системе основного и дополнительного образования, развитие цифровой платформы и дистанционных технологий обучения;

создание условий для приобретения обучающимися навыков работы на современном оборудовании при подготовке рабочих (служащих) и специалистов, в том числе для высокотехнологичных, наукоемких, экспортоориентированных и импортозамещающих производств;

(в ред. постановления Совмина от 03.11.2022 N 752)

разработка правовых механизмов признания результатов неформального образования молодежи, в том числе полученного с использованием

информационно-коммуникационных технологий;

создание системы сертификации социально-личностных и надпрофессиональных компетенций, приобретенных молодежью самостоятельно в период осуществления ею общественной и социально значимой деятельности в учреждениях образования ("сертификаты достижений");

совершенствование системы государственных гарантий получения профессии и последующего трудоустройства по ней для молодых людей с особенностями психофизического развития, а также отбывающих различные виды наказаний в исправительных учреждениях.

Гражданское и патриотическое воспитание молодежи

Задачи:

внедрение новых форм и методов реализации системы мер по гражданскому и патриотическому воспитанию молодежи;

повышение мотивации молодежи к прохождению службы в Вооруженных Силах Республики Беларусь, других войсках и воинских формированиях, органах внутренних дел, органах и подразделениях по чрезвычайным ситуациям, реализация дополнительных мер по повышению социального статуса военнослужащих и граждан, прошедших срочную военную службу, службу в резерве Вооруженных Сил Республики Беларусь.

Механизмы реализации:

разработка и реализация программы непрерывного воспитания детей и молодежи на пятилетний период;

разработка проекта программы патриотического воспитания молодежи в Республике Беларусь на 2022 - 2025 годы;

проведение научных исследований, направленных на разработку новых программ, методических подходов и технологий патриотического воспитания;

подготовка научно обоснованных учебно-методических пособий и

рекомендаций в области патриотического воспитания;

апробация и внедрение современных программ, инновационных методик и технологий в деятельность по гражданско-патриотическому воспитанию;

разработка и обеспечение функционирования интерактивной онлайн-платформы по организации патриотического воспитания молодежи;

разработка и внедрение инновационных технологий в воспитательную работу, использование воспитательного потенциала учебных предметов (дисциплин), производственной практики, наставничества;

повышение качества работы по патриотическому воспитанию молодежи;

активизация работы в учреждениях образования по патриотическому воспитанию молодежи, привитию уважения к государственности, бережному отношению к культурному наследию и традициям белорусского народа, формированию нравственных качеств и правовой культуры, развитию чувства патриотизма и любви к Родине;

широкий охват молодежи дополнительными образовательными программами, в том числе военно-патриотического, туристско-краеведческого, физкультурно-спортивного и иных профилей, через внедрение STEM-технологий, создание научных объединений, в том числе технического творчества, формирование сети инновационных лабораторий, иных объединений по интересам;

направление деятельности молодежных общественных объединений и других некоммерческих организаций на активное участие в общественно-политической жизни общества, поддержку государственной идеологии, усиление ответственности за судьбу страны и ее независимость;

участие молодежи в деятельности по сохранению историко-культурного наследия, реализации экологических программ;

совершенствование законодательства по вопросам повышения престижа срочной военной службы, службы в резерве Вооруженных Сил Республики Беларусь, социального статуса гражданина, прошедшего срочную военную службу, службу в резерве;

включение молодежи в программы патриотического воспитания, подготовки к службе в Вооруженных Силах Республики Беларусь, проведение работы по увековечению памяти защитников Отечества, расширение сотрудничества с организациями ветеранов войны и труда по вопросам организации воспитательной работы среди молодежи, содействие деятельности поисковых отрядов, военно-патриотических клубов, объединений краеведческой направленности, патриотических молодежных проектов и программ;

привлечение внимания детей и молодежи к военно-историческому наследию;

углубление знаний молодых граждан о событиях, ставших основой государственных праздников и памятных дат Республики Беларусь и ее регионов;

развитие у подрастающего поколения чувства гордости, глубокого уважения и почитания государственных символов Республики Беларусь;

широкое использование при проведении мероприятий с молодежью процедур и церемоний патриотической направленности (поднятие флага, исполнение гимна);

содействие сохранению и развитию преемственности поколений;

активное привлечение ветеранских организаций к работе с молодежью, использование опыта, нравственного и духовного потенциала ветеранов для укрепления и развития преемственности поколений;

развитие и расширение патриотической тематики телевизионных программ, периодической печати, литературы;

создание условий для поддержки игровых и медиапрограмм, способствующих патриотическому воспитанию граждан, активное использование сети Интернет для работы с молодежной аудиторией;

взаимодействие со средствами массовой информации в области программ, направленных на формирование и развитие у молодежи чувства патриотизма, любви к Родине и родному краю, гордости за историю

Отечества, ответственности за собственную судьбу, содействие пропаганде позитивных молодежных образов и примеров для подражания.

Занятость молодежи

Задачи:

внедрение новых современных форм занятости молодежи;
формирование и развитие универсальных компетенций молодых кадров для их успешной профессиональной самореализации;
снижение (минимизация) молодежной безработицы;
совершенствование механизма стимулирования приема на работу молодых людей;
обеспечение защиты прав работающей молодежи;
развитие молодежного предпринимательства, в том числе в социальной сфере.

Механизмы реализации:

развитие системы прогнозирования рынка труда и создание информационно-аналитической системы рынка труда;
содействие развитию современных форм занятости молодежи, включая дистанционную работу, молодежное предпринимательство и самозанятость, а также создание высокооплачиваемых рабочих мест прежде всего в высокотехнологичном секторе и области наукоемких услуг;
разработка эффективной системы профориентации и подбора специальностей и профессий для молодых людей;
расширение практики организации временной трудовой занятости молодежи в свободное от учебы время (студенческие отряды, индивидуальное трудоустройство, предпринимательство и другое);
создание системы обучения и сопровождения на рабочих местах молодых граждан без опыта работы (развитие института наставничества в организациях различных форм собственности);

создание сети консультационных пунктов для молодежи по вопросам трудоустройства;

создание условий, в том числе безбарьерной среды, для трудоустройства молодых людей с инвалидностью;

совершенствование механизма формирования перспективного кадрового резерва посредством выявления и продвижения представителей молодежи, имеющих лидерские и организаторские качества, способных к управленческой деятельности в государственных органах и иных государственных организациях;

обучение молодежи основам финансовой грамотности, самозанятости, социального предпринимательства, правового регулирования предпринимательской деятельности, теоретическим и практическим основам осуществления предпринимательской деятельности, механизмам использования инвестиционных возможностей, правовой грамотности;

развитие системы льготного кредитования и микрокредитования для поддержки и реализации молодежных бизнес-проектов;

расширение инвестиционных механизмов и возможностей получения инвестиций на ранних стадиях развития бизнес-проектов;

реализация механизма поддержки бизнес-инициатив и малого бизнеса посредством стимулирования деятельности частных инвесторов и венчурных фондов, предоставления налоговых и иных льгот для выпускников или впервые получающих предпринимательский опыт молодых людей, развитие иных условий ведения бизнеса;

разработка мер стимулирования участия молодежи в студотрядовском движении, волонтерской и иной общественно полезной деятельности;

поддержка волонтерской деятельности и молодежного волонтерского движения;

проведение информационно-разъяснительной работы по продвижению и популяризации волонтерских ценностей, поддержке на республиканском и областных уровнях общественных объединений, занимающихся реализацией

программ для добровольцев и волонтеров, установлению партнерских связей с молодежными организациями и общественными фондами, в том числе иностранными;

создание и развитие Telegram-канала волонтерского движения;

совершенствование законодательства в части поддержки и стимулирования организаций, обеспечивающих волонтерскую деятельность, а также содействующих оказанию безвозмездной помощи гражданам и предоставляющих возможность ее получения;

разработка и обеспечение реализации конкретных мероприятий по развитию волонтерского движения с максимальным вовлечением подростков и молодежи;

создание волонтерских ресурсных центров по координации работы волонтеров в регионах.

Здоровье молодежи

Задачи:

сохранение и укрепление физического и психического здоровья молодежи;

профилактика кризисных состояний, психических и поведенческих расстройств у молодежи;

формирование ответственного поведения и ценностного отношения молодых людей к собственному здоровью как условию личного благополучия и здоровья будущих поколений;

обеспечение широкого вовлечения молодежи в процессы принятия экологически значимых решений, оказывающих воздействие на окружающую среду.

Механизмы реализации:

формирование положительного образа молодежи, ведущей активный, экологически дружелюбный и здоровый образ жизни;

совершенствование системы профилактики и раннего выявления заболеваний у молодежи;

мониторинг здоровья молодежи с выделением возрастных групп 14 - 16, 17 - 19, 20 - 25, 26 - 30 лет;

использование современных медиатехнологий и возможностей средств массовой коммуникации для популяризации и пропаганды здорового образа жизни;

обеспечение широкого вовлечения молодежи в процесс формирования здорового образа жизни, массовые занятия физической культурой и спортом;

разработка программ и проектов по формированию культуры здорового питания, труда и отдыха;

внедрение новых форм физкультурно-оздоровительной и спортивно-массовой работы среди молодежи;

создание и совершенствование системы клубной и секционной здоровьесберегающей работы по месту жительства и по месту работы молодежи, повышение степени участия органов местного самоуправления в такой работе;

разработка механизма стимулирования нанимателей по созданию условий для занятий физической культурой и спортом и охраны здоровья;

индивидуализация работы с молодежью, повышение уровня информированности молодых граждан, всесторонняя поддержка в эффективной социализации молодежи, находящейся в трудной жизненной ситуации;

разработка программ психологической поддержки молодежи с учетом возрастных особенностей;

внедрение новых эффективных форм и методов работы по оптимизации психоэмоционального состояния, профилактики и преодоления стресса;

развитие системы реабилитации и адаптации представителей молодежи с особенностями психофизического развития и инвалидностью к независимой жизни, в том числе посредством занятий физической культурой и спортом;

развитие молодежного туризма и экскурсионной работы с молодежью в каникулярное время и во время летнего отдыха;

развитие экологического просвещения и образования, отвечающего потребностям устойчивого развития страны;

повышение информированности молодежи об экологическом состоянии окружающей среды;

создание необходимых условий для обеспечения участия молодежи, молодежных общественных объединений в принятии экологически значимых решений.

Сохранение семейных ценностей и поддержка молодой семьи

Задачи:

совершенствование системы адресной социальной и финансовой поддержки молодых семей;

повышение качества семейного досуга;

укрепление связей между поколениями;

поддержка и продвижение позитивного образа брака, семьи, осознанного и ответственного родительства, а также института усыновления;

обеспечение социально-психологической подготовки к семейной жизни и поддержки молодой семьи на различных этапах ее развития.

Механизмы реализации:

проведение мероприятий, направленных на укрепление семьи и семейных ценностей (республиканские и региональные конкурсы, творческие фестивали, семейные марафоны, спартакиады и другое);

популяризация различных форм совместного времяпрепровождения в семье;

развитие доступной инфраструктуры для семейного досуга, оздоровления и занятий спортом;

содействие улучшению жилищных условий молодых семей через

развитие рынка арендного жилья, льготное индивидуальное строительство, разработку программ ипотечного кредитования;

информационная поддержка позитивного образа многодетной семьи как признанного и одобряемого института современного общества;

содействие объединению молодых семей в клубы и сетевые сообщества;

развитие молодежных инициатив по формированию ответственного отцовства;

развитие служб психологической и юридической поддержки молодой семьи, включая медиацию;

совершенствование системы поддержки молодых семей, имеющих детей с инвалидностью, для создания условий полноценной жизни;

развитие сети антикризисных центров для молодых людей, оказавшихся в сложной жизненной ситуации;

совершенствование системы межведомственного и общественного взаимодействия по защите прав и интересов детей-сирот и детей, находящихся в социально опасном положении.

Молодежь в общественно-политической жизни страны

Задачи:

внедрение инновационных форм и методов решения актуальных проблем молодежи с участием самой молодежи;

повышение степени участия молодежи в решении проблем на местном и республиканском уровнях;

совершенствование механизмов взаимодействия общественного и государственного секторов в сфере работы с молодежью;

стимулирование участия молодежи в деятельности молодежных консультативных и представительских структур;

поддержка молодежных движений, объединений и молодежных лидеров;

повышение уровня политической культуры молодежи;

совершенствование системы отбора и карьерного продвижения молодежи.

Механизмы реализации:

повышение степени участия молодежи в общественно-политической жизни страны, особенно в малых городах и сельской местности, вовлечение креативной молодежи в процесс принятия управленческих решений, в том числе через формирование резерва молодых руководящих кадров, работу с молодежными лидерами;

привлечение молодежи к разработке и реализации молодежной политики посредством участия в рабочих группах, комитетах, консультациях, совместной подготовки документов и принятия решений, установления стратегических партнерских связей;

поддержка деятельности молодежных совещательно-консультативных и представительских структур (органов), обеспечение правового регулирования их деятельности, обязательного участия представителей таких структур в разработке проектов нормативных правовых актов, затрагивающих права и свободы молодежи;

создание условий для развития и внедрения практики молодежного самоуправления, самоорганизации в рамках студенческих и трудовых коллективов, совершенствование механизмов работы органов самоуправления молодежи;

диверсификация институтов молодежного самоуправления, увеличение количества молодежи, осознанно участвующей в общественно-политической и социально значимой деятельности в местном сообществе и на уровне страны;

совершенствование законодательства по развитию ученического и студенческого самоуправления;

поддержка активного участия молодежи в местном самоуправлении;

разработка проекта типового положения о деятельности студенческого самоуправления в учреждениях высшего образования Республики Беларусь;

поощрение молодежных инициатив через республиканские конкурсы на выявление лучших практик молодежной управленческой инициативы;

выявление и развитие лидерских качеств молодежи;

разработка программ по выявлению лидеров в молодежной среде и обучению, направленному на формирование их лидерских, организаторских, коммуникативных способностей, умений и навыков;

создание единого республиканского кадрового реестра для государственных органов и организаций из числа активных участников детских и молодежных общественных объединений, молодежных консультативных структур, волонтерского движения;

реализация проектов по выявлению лидеров из числа студенческой молодежи и задействованию их потенциала через проектную деятельность в решении социально-экономических вопросов развития регионов;

разработка системы сертификации, учета и признания волонтерского опыта молодежи.

Молодежные общественные объединения

Задача - использование потенциала молодежных формирований в сфере молодежной политики.

Механизмы реализации:

совершенствование законодательства о поддержке деятельности детских и молодежных общественных объединений;

развитие партнерства молодежных и детских общественных объединений с государством, их активное вовлечение в разработку и реализацию государственной молодежной политики, в том числе выработку и реализацию управленческих решений;

распространение успешных практик работы общественных объединений с молодежью;

расширение деятельности молодежных общественных объединений в

информационном пространстве;

поддержка молодежных общественных объединений, в том числе выделение финансирования на реализацию проектов (программ) в области государственной молодежной политики;

поддержка на региональном уровне современных молодежных общественных объединений и субкультур конструктивного содержания;

стимулирование деятельности местных молодежных общественных объединений;

разработка и внедрение системы "малых" грантов по поддержке инициатив молодежных общественных объединений;

оказание научно-методической поддержки в подготовке стратегии развития общественного объединения "Белорусский республиканский союз молодежи" (далее - ОО "БРСМ");

определение приоритетных направлений деятельности ОО "БРСМ", в том числе связанных с работой с молодыми гражданами, не являющимися членами данного объединения;

усиление роли первичных организаций ОО "БРСМ", в том числе участие в решении вопросов предоставления обучающимся мест в общежитиях, назначения стипендий, занятости и организации досуга, соблюдения правил внутреннего распорядка, иных вопросов.

Творческий и научный потенциал молодежи

Задачи:

создание условий для раскрытия творческого и научного потенциала молодежи;

усиление роли молодежи в деятельности по сохранению исторической памяти, историко-культурного наследия и традиций Беларуси.

Механизмы реализации:

развитие системы стимулирования и поддержки одаренной и талантливой

молодежи, молодежных инициатив, оптимизация условий для реализации ее творческого потенциала путем получения грантов в сфере культуры и искусства;

внедрение новых инструментов (в том числе автоматизированной информационно-аналитической системы сбора, хранения, обработки и анализа данных) для раннего выявления, эффективного развития, обучения, поддержки и служебного продвижения научно-ориентированной, талантливой и одаренной молодежи в системах формального и неформального образования;

поддержка и сопровождение деятельности советов молодых ученых;

совершенствование системы информирования молодежи об актуальных возможностях в сфере культуры и искусства;

развитие доступной социально-культурной инфраструктуры и создание равных условий для творческой реализации молодежи, особенно в сельской местности;

проведение региональных культурных мероприятий (фестивалей, праздников народного творчества), направленных на популяризацию местных этнокультурных традиций (аутентичного фольклора, национальной кухни);

проведение мероприятий, популяризирующих белорусскую культуру и искусство среди молодежи;

разработка совместно с молодежью новых туристических программ по культурно-познавательному молодежному туризму;

совершенствование механизма коммерциализации результатов молодежного творчества.

Правовое воспитание молодежи

Задачи:

развитие правовой культуры молодежи и обеспечение комплексного подхода к повышению ее уровня;

формирование правовой компетенции молодежи, выраженной в знании правовых норм, умении их применять, внутренней потребности соблюдать требования актов законодательства;

обеспечение правовой защищенности молодежи и совершенствование условий по реализации ее законных прав;

развитие информационно-правового пространства, повышение информированности и осведомленности молодежи об источниках получения достоверной правовой информации.

Механизмы реализации:

выполнение плана мероприятий по правовому просвещению граждан в 2021 - 2025 годах, установленного постановлением Совета Министров Республики Беларусь от 24 февраля 2021 г. N 107;

совершенствование нормативных правовых актов, методического обеспечения по вопросам правового воспитания и профилактики противоправного поведения молодежи;

повышение качества работы по правовому информированию и формированию правовой культуры молодежи на основе современных информационных, коммуникационных и медиатехнологий;

развитие системы оказания молодым гражданам юридических консультаций по актуальным вопросам жизнедеятельности, проведение иных целевых мероприятий на базе публичных центров правовой информации;

расширение обучающих практик, методов и форм профилактики правонарушений среди молодежи;

организация информационно-правового обеспечения учреждений образования и субъектов инфраструктуры молодежной политики государственными информационно-правовыми ресурсами, гарантирующими доступ к актуальной правовой информации;

вовлечение молодежи в публичные обсуждения проектов нормативных правовых актов и иные правовые коммуникации по вопросам совершенствования законодательства на сайте "Правовой форум Беларуси",

повышение ее активности в принятии социально значимых решений;

развитие Детского правового сайта как государственного специализированного ресурса правовой направленности, иных тематических онлайн-платформ для формирования качественного правового интернет-контента;

разработка и осуществление обучающих и информационных мероприятий, направленных на повышение уровня правового сознания молодежи с использованием государственных информационно-правовых ресурсов;

проведение обучающих, информационных и иных мероприятий, направленных на правовое просвещение молодых граждан, по вопросам функционирования государственной системы правовой информации Республики Беларусь, государственных информационно-правовых ресурсов;

разработка и внедрение образовательных программ, в том числе в сфере неформального образования, направленных на обучение молодежи основам правовой грамотности;

обеспечение издания популярной юридической литературы, правовых справочников и комментариев для молодежи;

содействие правовому самообразованию молодежи.

Безопасность молодежи

Задачи:

увеличение численности молодежи, вовлеченной в продуктивную деятельность;

развитие на государственном уровне системы по защите молодежи от насилия и внешних угроз с координацией усилий учреждений образования, семьи, правоохранительных органов, общественных объединений, организаций здравоохранения и других;

создание условий жизнедеятельности, максимально снижающих риск

вовлечения молодежи в совершение правонарушений и иных отклоняющихся от социальных норм действий;

снижение уровня криминализации молодежной среды, в том числе для всех видов преступлений, совершенных молодыми людьми;

профилактика экстремизма и радикализма;

формирование критического мышления молодежи;

создание безопасной среды для молодежи, в том числе молодых граждан с особыми потребностями, их активное включение во все сферы жизни общества;

совершенствование и усиление практико-ориентированности образовательных программ, направленных на формирование у молодежи культуры безопасности жизнедеятельности.

Механизмы реализации:

совершенствование нормативных правовых актов, методического обеспечения по вопросам профилактики противоправного поведения;

обеспечение комплексного подхода к профилактике правонарушений среди молодежи;

организация мониторинга молодежных правонарушений для разработки эффективных мер профилактики;

активное привлечение общественных объединений, волонтерских организаций для реализации проектов и программ, направленных на профилактику правонарушений и преступлений, формирование безопасной среды;

поддержка волонтерской деятельности молодежи, направленной на работу с правонарушениями несовершеннолетних;

реализация эффективных механизмов обеспечения социальной безопасности молодежи, в том числе через поддержку молодых граждан с особыми потребностями, повсеместное создание безбарьерной среды, внедрение новых форм социальной адаптации;

совершенствование механизмов предупреждения и выявления уголовно

наказуемых деяний, совершаемых в сфере киберпреступлений, незаконного оборота наркотических средств и психотропных веществ, прекурсоров и их аналогов;

оказание своевременного корректирующего воздействия на молодых граждан, совершивших правонарушения и преступления, особенно впервые, с вовлечением всех субъектов профилактики;

обеспечение юридической поддержки молодым гражданам, совершившим правонарушения;

преодоление правового нигилизма.

Информационное поле работы с молодежью

Задачи:

широкое использование ресурсов средств массовой информации, сети Интернет для популяризации разрабатываемых мер молодежной политики, информирования о создаваемых для молодежи условиях и предоставляемых возможностях;

повышение у молодежи доверия к государственным средствам массовой информации и интернет-ресурсам посредством повышения качества и эффективности их деятельности на основе цифровой трансформации и внедрения современных медиатехнологий.

Механизмы реализации:

усиление воспитания подрастающего поколения путем реализации программ обучения молодежи правилам безопасного поведения в сети Интернет, профилактики интернет-зависимости, предупреждения рисков вовлечения в противоправную деятельность;

разработка комплекса мер по расширению информационно-консалтинговой помощи, обеспечению доступности информации о создаваемых для молодежи условиях и предоставляемых возможностях, в том числе посредством широкого использования социальных сетей,

мессенджеров;

разработка и реализация программ, направленных на формирование медийной грамотности молодежи;

разработка единых информационных молодежных ресурсов, платформ с учетом интересов и потребностей молодежи;

функционирование на постоянной основе популярных и доступных для молодежи интернет-ресурсов;

популяризация и поддержка общественно значимых молодежных проектов и молодежных инициатив в средствах массовой информации и сети Интернет;

системная работа в социальных сетях и мессенджерах;

привлечение для работы в информационном поле компетентных специалистов (блогеров, формирующих мнение в молодежной среде) путем создания для них оптимальных условий работы.

Управление в сфере государственной молодежной политики

Задачи:

повышение статуса государственной молодежной политики;

укрепление кадрового потенциала специалистов, работающих с молодежью.

Механизмы реализации:

создание четкой вертикали управления работой с молодежью;

преобразование в регионах структуры управлений по делам молодежи в самостоятельные структуры с исключением несвойственных им функций;

увеличение штатной численности специалистов, реализующих государственную молодежную политику;

поддержка молодых специалистов по работе с молодежью;

создание целостной системы организации работы с трудящейся молодежью, в том числе посредством введения должности служащего

"Специалист по работе с молодежью" в организациях с численностью более 100 (для сельской местности) и более 300 (для городов) работников в возрасте до 31 года;

совершенствование системы подготовки и переподготовки специалистов по работе с молодежью, лидеров молодежных и детских общественных объединений;

разработка научно-методического сопровождения деятельности специалистов по работе с молодежью, молодежных и детских общественных объединений и иных субъектов государственной молодежной политики;

расширение инфраструктуры молодежной политики (создание молодежных и ресурсных центров);

увеличение на республиканском и местном уровнях финансирования на реализацию основных направлений государственной молодежной политики;

предоставление на безвозмездной основе неиспользуемых помещений коммунальной собственности для организации досуга молодежи, в том числе для проведения культурных, спортивных и иных социально значимых мероприятий.

ГЛАВА 5

ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ РЕАЛИЗАЦИИ СТРАТЕГИИ

Результатами работы с молодежью станут:

повышение уровня гражданственности и патриотизма молодежи;

функционирование эффективной системы гражданско-патриотического воспитания, основанной на современных моделях коммуникации и отвечающей задачам развития страны;

повышение эффективности деятельности консультативно-совещательных органов всех уровней по вопросам молодежной политики;

увеличение количества научно-ориентированной, талантливой и одаренной молодежи, вовлеченной в управленческую, научную и

инновационную деятельность;

увеличение доли участия молодежи в различных формах общественно-политической, экономической, социальной и культурной жизни;

увеличение доли молодежи, занимающей руководящие должности в различных секторах экономики (из числа лиц, состоящих в кадровом резерве);

увеличение количества молодых граждан, участвующих в деятельности детских и молодежных общественных объединений, органов самоуправления, молодежных структур при органах исполнительной и законодательной власти;

увеличение числа молодых граждан, вовлеченных в волонтерскую деятельность, и повышение качества оказания волонтерских услуг;

повышение качества профессиональной подготовки обучающейся молодежи и показателей ее трудоустраиваемости, обеспеченности отраслей экономики и социальной сферы высокопрофессиональными специалистами;

снижение уровня безработицы среди молодежи;

увеличение количества молодежных бизнес-проектов, в том числе инновационных, повышение предпринимательской инициативы молодежи;

готовность молодых граждан к защите Отечества, укрепление престижа срочной военной службы, службы в резерве Вооруженных Сил Республики Беларусь, а также срочной военной службы в других войсках и воинских формированиях, повышение социального статуса гражданина, прошедшего воинскую службу;

повышение у молодежи культуры безопасности жизнедеятельности;

повышение уровня культуры здорового образа жизни и ответственности молодежи за сохранение и укрепление своего здоровья;

уменьшение количества молодых граждан с социально опасными формами поведения;

увеличение количества молодежи, обладающей критическим мышлением, позволяющим противостоять деструктивным информационно-психологическим воздействиям.

Главным результатом реализации настоящей Стратегии станет

увеличение доли молодежи, занятой в различных формах общественно-политической, экономической, социальной и культурной жизни (до 90 процентов к 2030 году), обладающей творческим и проектным мышлением, коммуникативными навыками, предпринимательскими умениями, имеющей сформированное целостное мировоззрение с устойчивыми ценностными ориентирами.

ГЛАВА 6

МЕХАНИЗМЫ РЕАЛИЗАЦИИ СТРАТЕГИИ

Инструментами реализации настоящей Стратегии являются государственные программы, программы деятельности Правительства Республики Беларусь, программы развития отраслей и регионов на пятилетний период, акты законодательства, регулирующие деятельность в сфере молодежной политики, а также ежегодные планы мероприятий.

Реализация настоящей Стратегии осуществляется республиканскими органами государственного управления и иными государственными организациями, подчиненными Правительству Республики Беларусь, региональными органами исполнительной власти в рамках их компетенции, молодежными общественными объединениями, иными заинтересованными.

Координацию деятельности по реализации настоящей Стратегии осуществляет Министерство образования как республиканский орган государственного управления, ответственный за реализацию государственной молодежной политики, при участии органов исполнительной власти, осуществляющих функции управления в данной сфере.

Научное сопровождение настоящей Стратегии осуществляется путем:

проведения фундаментальных и прикладных исследований, в том числе международных, направленных на решение актуальных социально значимых проблем в соответствии с приоритетами настоящей Стратегии;

расширения практики проведения социологических исследований и

мониторингов положения молодежи в Республике Беларусь.

Оценка эффективности реализации настоящей Стратегии проводится в рамках государственных и иных программ, регулирующих деятельность в сфере молодежной политики, на основании социологических исследований положения молодежи, аналитического изучения статистических данных, оценки эффективности работы государственных органов и государственных организаций, индекса эффективности реализации государственной молодежной политики. Состав индекса эффективности реализации государственной молодежной политики, а также сроки его расчета определяются Министерством образования.

(в ред. постановления Совмина от 03.11.2022 N 752)

5.3.3. Рекомендации по использованию Государственной символики в учреждениях образования

Рекомендации

по использованию государственной символики

в учреждениях образования

В соответствии с Кодексом Республики Беларусь об образовании одним из основных направлений воспитания обучающихся является «идеологическое воспитание, направленное на формирование у обучающегося знания основ идеологии белорусского государства, привитие подрастающему поколению основополагающих ценностей, идей, убеждений, отражающих сущность белорусской государственности».

Воспитать гражданина – значит подготовить человека к участию в решении текущих и перспективных задач нашего государства, к выполнению функций хозяина и труженика, защитника Родины и семьянина, к участию в сознательной и активной деятельности.

Значимую роль в решении задачи воспитания детей и молодежи как граждан и патриотов призваны сыграть учреждения образования, располагающие широким спектром педагогических методов и средств, богатым арсеналом воспитательных возможностей для комплексного и целенаправленного формирования гражданско-патриотических качеств личности обучающихся.

Создание условий для формирования у подрастающего поколения гражданско-патриотических качеств личности является сегодня одним из основных критериев эффективности организации идеологической и воспитательной работы с учащимися, осуществляемой учреждениями образования. Важнейшим показателем данного критерия наряду с другими является знание обучающимися символики Республики Беларусь, понимание ее роли и значения как концентрированного выражения идеологии государства. Использование государственной символики позволяет не только сформировать у учащихся уважение к символам государственной власти, но и способствует патриотическому воспитанию подрастающего поколения в целом, его гражданскому становлению.

Министерством образования разработан План мероприятий, направленных на формирование у обучающихся уважения к государственным символам Республики Беларусь.

Герб, флаг и гимн Республики Беларусь – символы государственного суверенитета

В системе атрибутов государственная символика занимает одно из важнейших мест, является воплощением национальной идеи белорусского государства.

Национальные символы – это условные знаки, образы и предметы, выражающие особенности национальных ценностей, определенные стороны жизни народа и государства.

В соответствии со статьей 1 Закона Республики Беларусь «О государственных символах Республики Беларусь» (далее – Закона) символами Республики Беларусь как суверенного государства являются Государственный флаг Республики Беларусь, Государственный герб Республики Беларусь и Государственный гимн Республики Беларусь [2].

Герб, флаг и гимн государства – главные символы независимости, передающие историко-культурное наследие нашего народа, подчеркивающие национальный дух и достоинство белорусских граждан. Они отражают определенные стороны нации и государства, давая представление об историческом пути страны и ее национальных ценностях.

Государственный флаг Республики Беларусь представляет собой прямоугольное полотнище, состоящее из двух горизонтальных цветных полос: верхней – красного цвета и нижней – зеленого цвета. Отношение ширины полос красного и зеленого цвета – 2:1. Отношение ширины Государственного флага Республики Беларусь к его длине – 1:2. У древка вертикально расположен белорусский национальный орнамент красного цвета на белом поле, составляющем $\frac{1}{9}$ длины Государственного флага Республики Беларусь. Государственный флаг Республики Беларусь крепится на древке (флагштоке), которое окрашивается в золотистый (охра) цвет. Отношение ширины Государственного флага Республики Беларусь к длине древка – 1:3 [2].

Цвета Государственного флага – красная, зеленая и украшенная орнаментом белая полоса – имеют исторические и национальные корни. В символике различных культур и эпох трактовка каждого цвета не одинакова, однако существует классическая традиция в европейской геральдике, которая принята в настоящее время во всем мире, и придает соответствующие символические значения различным цветам. Зеленый, красный и белый цвета

белорусского флага обусловлены как исторически, так и мировоззренчески, связаны с духовными истоками народа.

Применительно к белорусскому Государственному флагу его цвета можно расшифровать следующим образом: белый (серебро) – чистота, непорочность, радость; красный – право, сила, мужество, любовь, храбрость; зеленый – свобода, радость, надежда, здоровье. В христианской символике белый цвет символизирует жизнь, божественность, само христианство; красный – любовь Бога, огонь веры, кровь Христа; зеленый – юность, жизнь, возрождение, справедливость. [8].

Красный цвет издавна символизирует солнце – главный источник энергии, питающий все жизненные процессы на земле. Вместе с тем красный цвет – олицетворение воли, зрелости, мужества, благородства, власти, солидарности в борьбе за высочайшие идеалы человечества.

Красный цвет на нашем флаге – это цвет знамен дивизий Красной Армии и белорусских партизанских бригад, освобождавших нашу землю от фашистских оккупантов.

Зеленый цвет – это символ Природы, веры в ее неисчерпаемую силу, цвет растительности, которая является основой всего живого. Вместе с тем это символ молодости и энергии, надежды, весны и возрождения. Для белорусского народа, из глубин веков сохранившего традиционную любовь к природе, зеленый цвет, цвет щедрости, доброты, созидания и трудолюбия, является естественным и органичным.

Белый цвет – воплощение безгрешности и духовной чистоты, надежды на благополучное развитие судьбы. Это цвет примирения, веры и святости, цвет мудрости и знаний.

Важнейшая особенность и своеобразие Государственного флага Республики Беларусь – использование национального орнамента как элемента государственной символики. Орнаментальность – это необычайно редкий элемент, несмотря на то, что орнамент с древних пор (до герба и флага) был характерным знаком или отличительной чертой всех культурных народов,

украшал и помечал жилище, утварь, одежду, оружие, товары, культовые вещи и сооружения и т.д. Мастерство орнамента, независимо от сферы его применения, материала и тематики, было и остается важнейшей чертой белорусской национальной культуры. Орнамент на белорусском флаге прямо и непосредственно свидетельствует об этнической принадлежности, указывает на древнее происхождение белорусского народа, на традиции добросовестного труда и строгого порядка.

В основу орнамента на Государственном флаге положен узор «Восходящее солнце», вытканый на полотенце в 1917 году крестьянкой деревни Костелище Сенненского района Матреной Маркевич. В орнаменте флага использованы символы земледелия – ромбы, древнейшие графические вариации которых известны археологам по находкам на территории Беларуси. Центральное место на узоре флага занимает вытянутый по вертикали ромб, от которого сверху и снизу отходят загнутые линии, напоминающие рога. На протяжении тысячелетий он воплощал материнское, женское начало и связанную с ним идею плодородия земли, ее созидательную силу, а также магическую силу труда. Этот узор широко использовали наши предки.

В центре главного ромба – две крестообразно пересеченные линии с четырьмя точками между ними. У древних земледельцев ромб с такой фигурой символизировал засеянное поле. Его также трактуют как «ключ к счастью», магическое пожелание благоприятного развития событий. Добавим, что ромб с крестом – еще более древний, солярный знак, т.е. символ Солнца. У белорусских вышивальщиц орнамент такого типа назывался «сонейка» и символизировал восходящее красное солнце.

Попарно соединенные ромбы вверху и внизу орнамента символизируют идею продолжения жизни, возобновляющихся хлебов. Между ними и центральной фигурой проходят линии из четырех прямоугольников с черточками, отходящими от всех сторон. Весь узор пронизывает идея добра, надежды на лучшее, пожелание плодородия и грядущего расцвета.

На Государственном флаге орнамент красного цвета размещен на белом фоне. Такое сочетание соответствует традициям белорусского орнаментального искусства, в котором, как правило, на белую основу наносится цветной (чаще всего красный) узор. Белая основа также несет свое символическое послание: издревле белый цвет связывался со светом полуденного солнца, символизировал чистоту, непорочность, гостеприимство, согласие, свободу.

Таким образом, три полосы Государственного флага – горизонтальные красная и зеленая, вертикальная белая с красным орнаментом – несут пожелание добра, успеха и процветания всем гражданам Беларуси и всем народам Земли [8].

Государственный герб Республики Беларусь представляет собой размещенный в серебряном поле зеленый контур Государственной границы Республики Беларусь, наложенный на золотые лучи восходящего над земным шаром солнца. Вверху поля находится пятиконечная красная звезда. Герб обрамлен венком из золотых колосьев, переплетенных справа цветками клевера, слева – цветками льна. Венок трижды перевит с каждой стороны красно-зеленой лентой, в средней части которой в основании Государственного герба Республики Беларусь в две строки начертаны золотом слова «Рэспубліка Беларусь».

Государственный герб Республики Беларусь может воспроизводиться в многоцветном, двухцветном и одноцветном (в том числе золотом) изображении в графическом или объемном варианте [2].

В основу современного Государственного геральдического символа Беларуси был положен герб, существовавший до осени 1991 г., который, в соответствии с новыми политическими реалиями, претерпел некоторые изменения. Это, в первую очередь, касается одного из центральных элементов всех гербов, которые имели республики Советского Союза – переkreщенных серпа и молота – основополагающей фигуры советской эпохи. Герб венчала красная пятиконечная звезда.

После 1991 г. в изображение Государственного герба были внесены определенные изменения. В центре гербового изображения появился контур Республики Беларусь зеленого цвета, красная лента была заменена на ленту с цветами государственного флага, в центре появилась надпись с официальным названием государства: «Рэспубліка Беларусь». Претерпели незначительные изографические усовершенствования и другие элементы герба: колосья, пятилепестковые цветки льна, цветы клевера, земной шар. С точки зрения специалистов, они приобрели более совершенные очертания, отвечая современным дизайнерским требованиям [9].

Герб отражает лучшие качества и черты национального характера белоруса: трудолюбие, доброжелательность, устремленность к лучшему. Элементы герба хорошо продуманы, несут глубокую смысловую нагрузку и тесно взаимосвязаны между собой.

Основной конструкцией композиции являются изображения земли и восходящего солнца. Это два слоя символов жизни. Первый – Земля – основа всего живого. Второй – Солнце – древний космический символ, использовавшийся многими народами на протяжении тысячелетий и означавший божество, источник жизни, жизненную силу.

Лучи солнца, восходящего из-за земного шара, проецируются на контуры территории Республики Беларусь, как бы согревают ее, несут тепло, жизнь, радость. Очертания границ Беларуси, наложенные на солнечные лучи, составляют центр композиции герба.

Солнечные лучи являются одновременно связующим звеном между изображением Беларуси и земного шара. Здесь также заложен глубокий смысл. С одной стороны, Беларусь не нивелируется, не растворяется, а проявляется как самостоятельное, суверенное государство – вынесенные вверх контуры Республики как бы выделяют ее в мировом сообществе и этим подчеркивают ее значимость. С другой стороны, лучи символизируют связь Беларуси с мировым сообществом, указывают, что наша республика не

возвышается над мировым объединением народов, а органически вливается в него.

Контур Беларуси в центре символизирует суверенитет, территориальную целостность страны в ее международно признанных границах. В этом находят отображение самостоятельность нашего народа и его мирный характер. В то же время контур подчеркивает индивидуальность герба, его национальную особенность.

Пятиконечная звезда – пентаграмма на гербе – один из древнейших символов человечества – выступает как символ вечности, счастья, лучшей жизни, верного пути и высоких стремлений, а также является символом охраны, безопасности. Таким образом, звезда в вершине герба символизирует гуманизм и одновременно защиту, оборону нашего Отечества, соответствуя менталитету Беларуси. Кроме того, пятиконечные лучи звездочки на гербе символизируют связь, дружбу людей всех пяти континентов Земли. Это еще раз подчеркивает дружелюбный характер нашего народа.

Изображения земли и солнца отражают древние традиции белорусов, а также несут глубоко современный смысл, отражая надежды на расцвет Беларуси на основе прочной связи с родной землей-кормилицей и с мудростью энергичного народа, который трудится на этой земле.

Эти ценности дополняет идея неистощимого плодородия и щедрого изобилия. Она нашла воплощение в обрамлении герба – венке из спелых и ржаных колосьев, украшенном цветами клевера и льна, обвитом лентой цветов Государственного флага.

Пышно украшенный «дожиночный» сноп в старину ставился в главный, «красный» угол славянского жилища. Он олицетворял собой совместное произведение творческой силы природы, плодородной земли, ласкового солнца и человеческого труда. Венок издревле также являлся символом славы, чести, величия, знаком связи между потомками и предками, недаром именно венками чествуют героев в самых разных странах, венками же провожают в последний путь своих близких и поминают их в День памяти.

Состав венка в гербе не случаен. Все его элементы символизируют труд и богатство. Рожь была основной зерновой культурой древней и средневековой Беларуси, и сегодня ее значение огромно. Вместе с тем сельское хозяйство издавна имело не только зерновое, но и животноводческое направление, важное значение приобретало выращивание технических культур. Рожь, клевер и лен – традиционные составляющие нашего сельского хозяйства [8].

Государственный флаг Республики Беларусь, как и Государственный герб Республики Беларусь, был принят на республиканском референдуме 14 мая 1995 г. и утвержден Указом Президента Республики Беларусь от 7 июня 1995 г. № 214 «Об утверждении Положения о Государственном флаге Республики Беларусь» [9].

Государственный герб и Государственный флаг нашей родины воплощают ее общественный и политический строй – демократический, нацеленный на развитие и процветание страны, обеспечение достойных условий для жизни каждого гражданина. Государственные символы Беларуси отражают также основополагающую идею равенства всех граждан Республики Беларусь независимо от социальной, национальной или религиозной принадлежности.

Герб и флаг нашего государства наделены яркими чертами, которые сразу напоминают о родной стране. Они легко узнаваемы среди всех государственных символов мирового сообщества, с помощью простых и понятных средств отражают славную историю народа Беларуси и его многовековые традиции.

Государственный гимн Республики Беларусь представляет собой музыкально-поэтическое произведение, исполняемое в случаях, предусмотренных Законом и иными законодательными актами Республики Беларусь.

Государственный гимн Республики Беларусь может исполняться в оркестровом, хоровом, оркестрово-хоровом либо в иных вокальных,

инструментальных или вокально-инструментальных вариантах. При этом могут использоваться аудио- и видеозапись, а также средства теле- и радиотрансляции. При вокальном и вокально-инструментальном исполнении Государственный гимн Республики Беларусь исполняется полностью, а при его инструментальном исполнении допускается частичное исполнение – проигрываются запев и припев один раз [2].

Государственный герб, Государственный флаг отражают историю происхождения государства, его структуру, национальные и иные традиции, особенности экономики, природы. Государственный гимн в своей музыке и тексте выражает идеологические устои государства, его историю и устройство, цели и принципы.

Использование государственной символики на учебных занятиях и воспитательных мероприятиях позволяет постепенно и поэтапно приобщать детей и учащуюся молодежь к основам идеологии нашего государства, формировать чувство любви и уважения к Родине, гордости за ее достижения, чувство ответственности за развитие и процветание, способствует формированию активной гражданской позиции.

2. Принципы, формы и методы работы по изучению государственной символики в учреждениях образования

Общая направленность воздействия государственной символики на сознание и поведение детей сохраняется на всех возрастных этапах становления личности. Формирование у обучающихся понимания сущности и значения государственных символов Республики Беларусь, воспитание уважения к ним складывается в образовательном процессе, в системе дошкольного и дополнительного образования детей и молодежи, а также в процессе проведения гражданских ритуалов, связанных с государственными символами.

В каждом элементе государственной символики нашей страны заложен глубочайший смысл, который необходимо довести до сознания обучающихся. Идеи, заключенные в государственной символике, составляют тот потенциал,

который при активном использовании его в ходе образовательного процесса, помогают пробуждать у обучающихся чувство гордости за свою страну. Использование государственных символов придает воспитательным мероприятиям особую торжественность.

В качестве эмблем государственной власти используются условные обозначения, рассчитанные на непосредственное эмоциональное восприятие, которому способствует продуманное графическое, цветное, пространственное (рельефный макет герба) решение условных изображений, музыкальное оформление и словесное выражение (гимн), а также система ритуалов.

Государственные символы оказывают особенно благотворное влияние на эмоции, связанные с гражданским, правовым и нравственным самосознанием учащихся, их патриотическими взглядами и убеждениями. Это влияние наиболее действенно в педагогически организованных ситуациях. Формируемый в таких ситуациях эмоциональный фон благоприятствует усвоению содержания символики и становлению соответствующего оценочного отношения к ней.

Важным с воспитательных позиций свойством символов является их синтетический смысл. Государственные символы Республики Беларусь представляют собой нерасторжимое единство компонентов, которые рассматриваются с учетом целой системы существующих между ними связей. Такой подход к использованию государственной символики делает возможным комплексное освоение учащимися содержащегося в эмблемах государственной власти нравственного, правового и идеологического смысла.

Педагогическая работа с государственной символикой основывается, прежде всего, **на учете возрастных особенностей детей**, а также на понимании роли различных условных образных обозначений в образовании детей и молодежи.

Младший школьный возраст – это благоприятный период для развития лучших качеств личности ребенка. Характерная потребность детей этого

возраста – жажда познавать мир, творить в соответствии с индивидуальными интересами и способностями – способствует вовлечению их в продуктивную познавательную деятельность как активных субъектов педагогического процесса, обеспечивает их развитие.

У младших школьников представления о государственных символах Республики Беларусь начинают формироваться преимущественно на эмоциональной основе. Каждый элемент государственных символов несет большую смысловую нагрузку. Педагог обращает внимание детей на то, что государственная символика или ее элементы постоянно окружают нас в повседневной жизни.

Целесообразно создание условий для выражения детьми собственной эмоционально-нравственной оценки явлений общественной жизни. Работа по ознакомлению младших школьников с государственной символикой, проводимая в общем контексте формирования начал гражданской, политической культуры, должна осуществляться с учетом их возрастных особенностей лишь на номинальном уровне, когда дети наряду с пониманием значения основных понятий, характеризующих политическое устройство нашей страны, таких как «Президент Республики Беларусь», «демократия», «Национальное собрание Республики Беларусь», «депутат», «выборы» и др., постепенно постигают роль и значение деятельности Главы государства, усваивают смысл и историю создания государственных символов, учатся с уважением к ним относиться. Учителя начальных классов могут использовать большой потенциал уроков белорусского языка и литературы, курса «Мая Радзіма – Беларусь», различных внеклассных мероприятий.

В начальной школе организуется коллективное прослушивание гимна Республики Беларусь. Его предваряет беседа педагога о гимне как одном из важнейших государственных символов, истории его создания. С помощью педагога дети определяют характер музыки гимна как величавой, торжественной. Педагог объясняет, что гимн исполняется на торжественных праздниках и военных парадах, его слушают и поют стоя, проявляя тем самым

уважение к главной песне своей Родины. Педагог предлагает детям прослушать гимн стоя, как это принято при его официальном исполнении в обществе.

Педагог имеет большие возможности органического соединения урочной и внеурочной работы. Изученные на уроках элементы символики становятся в дальнейшем объектом бесед, используются при проведении внешкольных мероприятий, досуга.

В младших классах целесообразно проводить конкурсы рисунков по темам, связанным с государственными символами Республики Беларусь, историей их появления. Аналогичную работу следует проводить с детьми при участии родителей.

На новом уровне работа с государственными символами продолжается на II ступени общего среднего образования. Учащиеся этой возрастной группы в процессе накопления социального опыта начинают воспринимать знакомые с детства символы государства с качественно новой точки зрения, что обусловлено повышением уровня общественных, в том числе и правовых, требований, предъявляемых к взрослеющему школьнику, расширением круга его прав и обязанностей.

Новой по сравнению с более ранними этапами обучения является возникающая теперь проблема раскрытия правового смысла символов государства. Как показывает анализ педагогического опыта, предусмотренные учебным планом предметы и сложившаяся практика воспитательной работы открывают большие возможности применения символов государства в педагогическом процессе. Особенно велика роль уроков истории, географии, литературы, а также различных внеучебных мероприятий, направленных на стимулирование нравственного, правового развития учащихся.

В учреждениях образования проводятся циклы бесед, посвященных истории возникновения флага и герба, текста и музыки гимна Республики Беларусь.

Пониманию роли государственных символов, их исторической преемственности способствует участие школьников в краеведческой деятельности, региональных и местных краеведческих программах, республиканской патриотической акции «Я – грамадзянін Беларусі», работе музеев учреждений образования.

Привлечь внимание детей к символам нашего государства позволяет также экскурсионная и туристская работа, встречи и беседы с местными жителями, старожилами, людьми, пользующимися уважением окружающих, участниками Великой Отечественной войны, военнослужащими, известными спортсменами. Все это дает возможность наполнить конкретным содержанием понятия о символах государства, их роли и значении в жизни каждого человека. Педагог в ходе бесед, тематических классных и информационных часов, экскурсий и походов по родному краю, участия в праздниках и торжествах раскрывает идеологическое содержание символов государства, роль условных изображений и ритуалов в жизни общества. Дети приучаются сочетать уважительное отношение к символам и ритуалам с четким соблюдением законов, правил поведения.

Изучение исторических, политических, художественных и других аспектов государственных символов может происходить в процессе исследовательской деятельности учащихся и определять тематику их исследовательских работ.

Множество интересных сведений о государственных символах и их значении в жизни общества могут получить обучающиеся на занятиях по нумизматике и бонистике (изучение и собирание монет и денежных знаков разных стран и эпох), филателии (изучение и собирание почтовых марок), фалеристике (изучение орденов, медалей, нагрудных знаков), эмблематике (изучение государственных эмблем, знаков отличия) и др.

Важнейшим условием эффективности работы со старшеклассниками учреждений общего среднего, профессионально-технического, среднего специального и высшего образования является использование методик и

технологий ценностно-ориентированной, ценностно-поисковой деятельности (деловая, ролевая игра, турнир ораторов, диспут, лекция-рассуждение, сократовская беседа, ток-шоу, эстафета мнений, открытая кафедра, открытый микрофон, философский стол, сочинение (эссе) – размышление).

Педагог сосредоточивает свое внимание на актуализации во внеурочной работе знаний, умений и навыков, связанных с различными аспектами функционирования эмблем государственной власти: собственно правовым, общественно-политическим, нравственным.

Раскрытию сущности государственных символов способствуют дисциплины социально-гуманитарного блока (история, обществоведение), факультативные занятия и др. Под руководством педагога обучающиеся могут подготовить серию бесед, конкурсов, викторин, тематически связанных с государственными символами, используя наглядный материал, мультимедийные презентации, видео- и фонозаписи. В работе с обучающимися углубляются политические смыслы, заложенные в государственных символах Республики Беларусь, подчеркивается историческая преемственность этой символики.

Дальнейшее осмысление политической и нравственной сути символов государства требует расширения и углубления представлений обучающихся о гражданских обязанностях.

Формируя и укрепляя чувство гордости и уважения к символам нашего государства, целесообразно в содержание бесед, классных (кураторских) и информационных часов включать факты и эпизоды, которые характеризуют отношение наших граждан, воинов, спортсменов к флагу, гербу и гимну страны. В организации данной работы следует взаимодействовать с молодежными общественными объединениями.

Особая роль в организации работы по изучению государственной символики Республики Беларусь принадлежит библиотекам учреждений образования. Они должны помочь педагогическим работникам, обучающимся, родителям в организации и обеспечении деятельности учреждений

образования с использованием государственной символики: подборе литературы и публикаций из периодической печати по разъяснению государственной символики нашей страны, показу образцов, примеров отношения к государственной символике из истории и современной жизни, художественной, документальной и публицистической литературы.

В библиотеках рекомендуется создавать тематические выставки, выставки-просмотры, выставки-презентации на темы: «Геральдика белорусского государства», «День Государственного герба и Государственного флага Республики Беларусь», выставки художественной литературы о символах государства.

Оформление уголков государственной символики в фойе, актовом зале, административных помещениях, в учебных кабинетах, обязательное использование государственных символов, атрибутов и ритуалов в учреждениях образования при проведении торжественных мероприятий, собраний, линеек к знаменательным датам и государственным праздникам, при проведении воспитательных мероприятий, формирование у обучающихся уважения к государственным символам как воплощению национальной идеи белорусского общества, к личности главы государства – Президента Республики Беларусь как олицетворения единства нации, обеспечивающего политическую и экономическую стабильность страны, является важнейшим условием эффективности идеологической работы, проводимой в учреждениях образования в современных условиях.

Список использованных источников

1. Кодекс Республики Беларусь об образовании. Дата доступа: 26.03.2013.
2. Закон Республики Беларусь от 5 июля 2004 г. № 301-З «О государственных символах Республики Беларусь»
3. Концепция непрерывного воспитания детей и учащейся молодежи в Республике Беларусь (утверждена постановлением Министерства образования Республики Беларусь от 14 декабря 2006 г. № 125) //

Национальный реестр правовых актов Республики Беларусь, 2007 г., № 8/15613 // Зб. нармат. дак. Мін-ва адукацыі Рэсп. Беларусь. – 2007. – №2. – С.9-40.

4. Программа непрерывного воспитания детей и учащейся молодежи в Республике Беларусь на 2011-2015гг., постановление Министерства образования Республики Беларусь от 24 мая 2011 г. № 16.

5. Воспитание подрастающего поколения – одна из важнейших задач общества: интервью с Министром образования Республики Беларусь Сергеем Александровичем Маскевичем //Выхаванне і дадатковая адукацыя. – 2013. – №1. – С.2-4.

6. Буткевич, В.В. Патриотическое воспитание учащихся: история и современность: пособие для педагогов общеобразоват. учреждений / В.В. Буткевич. – Минск: Нац. ин-т образования, 2010.

7. Буткевич, В.В. Методика организации гражданского воспитания учащихся: пособие для педагогов учреждений общ. сред. образования / В.В. Буткевич, О.В. Толкачева. – Минск : Нац. ин-т образования, 2011.

8. Елинская, М. Государственная символика Беларуси: исторические традиции и преемственность // Архивы и делопроизводство. – 2007. – №5. – С.108-113.

5.4. Матрица (примерная) тематического информационного часа «Молодежь – стратегический ресурс нации» как основа воспитания всесторонне и гармонично развитой личности

Целевая установка:

создать осознанное восприятие роли молодежи как стратегического ресурса для развития общества и государства, а также повысить активность студенческой молодежи в социальных и политических процессах.

Задачи:

Информирование: ознакомить обучающихся с основными аспектами роли молодежи в современном обществе; привести примеры успешных молодежных инициатив и проектов.

Обсуждение: провести дискуссию о проблемах и вызовах, с которыми сталкивается молодежь сегодня; выявить потребности и интересы молодежной аудитории.

Мотивация: стимулировать студенческую молодежь к активному участию в общественной жизни страны; поддерживать инициативы, направленные на развитие молодежного потенциала.

Ожидаемые результаты:

увеличение осведомленности молодежи о своей роли в обществе;
инициирование новых идей и проектов, направленных на развитие молодежного сообщества;
формирование активной гражданской позиции среди обучающихся;
систематизация информации о потребностях и интересах молодежи для дальнейшего анализа и действий.

Рекомендации по организации проведения:

использование мультимедийных материалов для более наглядного представления информации;

включение в обсуждение реальных примеров и историй для создания эмоциональной связи с темой;

приглашение представителей республиканских органов государственного управления и других заинтересованных;

предоставление обучающимся возможности задать вопросы и выразить свои мысли по теме.

Методическая установка: *предложенная матрица единого информационного часа является примерной, при ее реализации необходимо учитывать возрастные особенности обучающихся, принципы и механизм проведения, роли участников, специфики учреждения образования.*

Этап	Содержательный компонент единого информационного часа для учреждений образования, реализующих образовательные программы высшего образования
Вводный этап	В Беларуси молодежь рассматривается как стратегический ресурс, играющий ключевую роль в развитии страны. Государственные программы и инициативы направлены на поддержку молодежи, ее вовлечение в процессы принятия решений и создание условий для самореализации. Современные молодые люди вносят существенный вклад в социально-экономическое развитие страны. Представители белорусской молодежи проявляют активность во всех сферах жизни общества, вносят существенный вклад в наращивание экономического потенциала Республики Беларусь, повышение ее политического авторитета, отстаивают честь Родины на международных спортивных состязаниях и различных конкурсах, разрабатывают научные проекты и участвуют в социально значимых инициативах.

	На молодежь в современных непростых условиях возложена важная задача – сберечь Беларусь и заложить фундамент ее развития для следующего поколения.
Основной этап	Информационные материалы к тематическому информационному часу «Молодежь – стратегический ресурс нации» (приложение): 1. Патриотическое воспитание молодежи; 2. Образование молодежи; 3. Содействие в реализации права молодежи на труд; 4. Государственная поддержка молодых семей; 5. Молодежь в науке; 6. Молодые лидеры и общественное движение; 7. Здоровье молодежи; 8. Волонтерское движение
Заключительный этап	Подведение итогов. Итоговая рефлексия

**Дополнительные информационные материалы
к тематическому информационному часу со студенческой молодежью
«Молодежь – стратегический ресурс нации»**

Вводный этап

В Беларуси молодежь рассматривается как стратегический ресурс, играющий ключевую роль в развитии страны. Государственные программы и инициативы направлены на поддержку молодежи, ее вовлечение в процессы принятия решений и создание условий для самореализации. Президент Республики Беларусь А.Г.Лукашенко в своем обращении к белорусскому народу и Национальному собранию в январе 2022 г. подчеркнул: *«Молодежь – это не только будущее, но и наше настоящее!»*. Современные молодые люди вносят существенный вклад в социально-экономическое развитие

страны. Представители белорусской молодежи проявляют активность во всех сферах жизни общества, вносят существенный вклад в наращивание экономического потенциала Республики Беларусь, повышение ее политического авторитета, отстаивают честь Родины на международных спортивных состязаниях и культурных конкурсах, разрабатывают научные проекты и участвуют в социально значимых инициативах.

На молодежь в современных непростых условиях возложена важная задача – сберечь Беларусь и заложить фундамент ее развития для следующего поколения. Встречаясь 20 мая 2022 г. с пионерским активом по случаю празднования 100-летия пионерского движения, Президент Республики Беларусь А.Г.Лукашенко уже не в первый раз подчеркнул этот тезис: *«Время выбрало вас прежде всего. В ваших руках будущее страны, и вы должны свою страну сохранить»*. Учитывая важность и ответственность этой миссии, крайне важно, чтобы молодые люди были патриотами, уважали свою историю, культуру и традиции. Разделяли духовные ценности, четко осознавали ответственность не только за себя, но и за своих родителей, бабушек и дедушек, за своих предков, многие из которых отдали свои жизни, чтобы сегодня мы жили в свободной и независимой стране. Лишь в этом случае, имея перед собой подобные гражданские и нравственные ориентиры, ощущая твердое плечо государственной поддержки, можно созидать как на благо всей страны, так и себя лично.

Забота о молодом поколении, о настоящем и будущем, всегда была и будет главным смыслом государственной политики Беларуси. Государство предпринимает все меры для того, чтобы каждый молодой человек, живущий в Беларуси, был уверен, что он нужен своей стране, что именно здесь сможет реализовать свои планы.

На государственном уровне созданы все необходимые условия для самореализации, раскрытия творческого, спортивного и интеллектуального потенциала молодых людей. У нашей молодежи есть возможность получить качественное образование, интересную и высокооплачиваемую работу,

создать крепкую и надежную семью, обрести собственное жилье. В Беларуси оказывается поддержка и социальная защита молодым семьям и начинающим специалистам.

Вместе с тем, как подчеркивает А.Г.Лукашенко, каждый молодой человек должен понимать, что ничто не возникает из ниоткуда и не дается просто так. *«Результат приходит через напряженный труд. И легкого хлеба не бывает! Поэтому мы ждем от молодежи твердости, дерзости самой настоящей и самоотдачи во имя общего блага!»*

В последние годы молодежь становится все более заметным участником общественной жизни, и ее роль в развитии страны трудно переоценить. Президент Беларуси Александр Григорьевич Лукашенко неоднократно подчеркивал важность молодежи как стратегического ресурса, способного формировать будущее государства. Здоровая, развитая, целеустремленная молодежь является залогом процветания страны и ее экономической безопасности в будущем. В 2022 г. этот тезис был закреплён на высшем уровне – обновленная Конституция Республики Беларусь дополнена статьей о создании государством необходимых условий для свободного и эффективного участия молодежи в политической, социальной, экономической и культурной жизни, реализации ее потенциала в интересах всего общества.

Расширен перечень грантов, предоставляемых Президентом Республики Беларусь. В Указ Главы государства № 425 внесены дополнения в части предоставления финансирования до 20 проектов в сфере молодежной политики.

Внесены дополнения в Закон Республики Беларусь «Об основах государственной молодежной политики», определяющие государственную поддержку реализации молодежных инициатив одним из основных направлений молодежной политики. Главным оператором по реализации молодежных инициатив определен Белорусский республиканский союз молодежи.

Впервые в Республике Беларусь утверждена Стратегия развития государственной молодежной политики Беларуси до 2030 года, направленная на создание условий для востребованности молодежи в стране, усиление вовлеченности молодых граждан в реализацию государственных задач по общественно-политическому и социально-экономическому развитию Республики Беларусь.

1. Патриотическое воспитание молодежи

Сегодня важно, чтобы молодые люди были патриотами, уважали свою историю, культуру и традиции, разделяли духовные ценности, четко осознавали ответственность не только за себя, но и за своих родных и близких, за своих предков. Патриотическое воспитание молодежи – это комплексный процесс, основанный на глубоких знаниях истории, культуры и традиций своего народа. Формирование чувства гордости за свою страну и осознание ее достижений создают у молодых людей желание активно участвовать в жизни общества и защищать интересы своей нации.

Патриотическое воспитание – непрерывный, долговременный процесс. Патриотическое воспитание молодежи стало приоритетным направлением государственной политики. Учитывая современные вызовы, Беларусь уделяет особое внимание патриотическому воспитанию, адаптируя его методы и формы к требованиям времени.

Патриотическое воспитание в нашей стране организовано на основе многоуровневой системы, объединяющей усилия государственных органов, образовательных учреждений и общественных организаций. Это позволяет формировать у молодежи устойчивые гражданские ценности, включающие уважение к национальной культуре, истории и традициям. Молодые белорусы рассматриваются не просто как объект, но как активные субъекты воспитательного процесса. Современная парадигма воспитания основывается на аксиологическом, культурологическом и компетентностном подходах.

Аксиологический подход подчеркивает значимость патриотизма как базовой жизненной ценности, которая формирует у молодежи позитивное

отношение к Родине. В рамках этого подхода патриотическое воспитание направлено на признание молодежи как активных носителей ценностных ориентаций, что позволяет воспитывать в них любовь и уважение к своей стране, её народу и историческому пути. Важно отметить, что культурологический аспект воспитания, акцентирующий внимание на изучении и сохранении культурного наследия Беларуси, способствует созданию прочной связи между молодежью и многовековой историей белорусского народа, усиливая чувство национальной гордости и привязанности к своей земле.

Патриотическое воспитание молодого поколения всегда было и остается одним из важнейших направлений деятельности органов государственного и местного управления, учреждений образования, конструктивных общественных объединений. Эффективность патриотического воспитания зависит не только и не столько от количества проводимых мероприятий, от формирования единого подхода в области патриотического воспитания, но и от координации деятельности различных институтов общества и государства в этом направлении.

29 декабря 2021 г. Правительством утверждена Программа патриотического воспитания населения Беларуси на 2022-2025 годы. Она направлена на совершенствование государственной политики патриотического воспитания населения через формирование национальной идентичности на основе единых ценностей, гордости за собственную страну, ее историю и культуру, достижений в экономике, науке и спорте, готовности к защите независимости Беларуси. С этой целью с сентября 2021 г. в учреждениях образования введено около 2,2 тыс. должностей руководителей по военно-патриотическому воспитанию, которые выступают проводниками данной политики.

Важным аспектом также является работа по воспитанию у молодежи уважительного отношения к государственной символике. С этой целью Министерством образования Республики Беларусь издан приказ, в котором

предусмотрено проведение на постоянной основе торжественных линеек с обязательным прослушиванием Государственного гимна, поднятием (выносом) Государственного флага в дни государственных праздников и праздничные дни Беларуси во всех учреждениях образования, а также в летних оздоровительных лагерях и студенческих отрядах.

Заслуживают внимания военно-патриотические классы, созданные в ряде учреждений образования страны. Ежегодно для учащихся в них ребят проводится республиканский слет оборонно-спортивного профиля, в ходе которого участники состязаются в знаниях военной истории Беларуси, военно-прикладных эстафетах, посещают исторические памятные места, знакомятся с условиями службы и быта военнослужащих, порядком поступления в военные учебные заведения.

Новой формой работы с учащейся молодежью являются военно-патриотические клубы на базе воинских частей.

Патриотизм молодежи представляет собой не только духовную ценность, но и практическую основу для реализации социальной активности и гражданской позиции. Современные молодые белорусы рассматривают патриотизм как ресурс для самореализации и достижения общественно значимых целей. Это позволяет переосмыслить патриотическое воспитание, придавая ему характер активного и деятельного процесса, где патриотизм становится инструментом личного и профессионального роста.

В нашей стране пристальное внимание уделяется развитию инновационных форм и методов патриотического воспитания, что позволяет повышать его эффективность и адаптировать к современным требованиям. Инновации в патриотическом воспитании включают использование цифровых технологий и интерактивных образовательных методик, которые привлекают молодежь и делают процесс воспитания более интересным и близким к реальности. Такой подход позволяет вовлекать в воспитательный процесс не только учреждения образования, но и другие социальные институты – от

культурных и общественных организаций до средств массовой информации и цифровых платформ.

Особое внимание уделяется взаимодействию различных институтов – семьи, общества и государства, что обеспечивает комплексный и системный подход к воспитанию. В этом контексте семья играет ключевую роль как основа формирования ценностей и установок у молодежи. Учреждения образования непрерывно продолжают воспитательный процесс, интегрируя в учебные программы элементы патриотизма. Государство и общественные организации обеспечивают инфраструктуру и ресурсы для реализации молодежных инициатив, направленных на гражданскую активность и развитие лидерских качеств. Такой подход позволяет сформировать у молодежи не только чувство патриотизма, но и навыки критического мышления, готовность к социальному участию и ответственность перед обществом.

Патриотическое воспитание молодежи в Беларуси направлено на создание условий для развития у молодых людей активной гражданской позиции и социальной ответственности. Молодежь воспринимает патриотизм как ценность и практический ресурс, что открывает возможности для их личного и профессионального роста. Это делает молодежь Беларуси неотъемлемой частью стратегического потенциала государства, способной внести вклад в укрепление национального единства и обеспечение устойчивого развития страны.

Воспитание патриотов, сохранение исторической памяти о победе советского народа в Великой Отечественной войне, формирование у молодых белорусов национального самосознания – одно из приоритетных направлений работы Общественного объединения «Белорусский республиканский союз молодежи» (далее – БРСМ). Территориальные организации БРСМ провели сотни акций и мероприятий гражданско-патриотической направленности. В их числе проекты республиканского масштаба: «Мы – граждане Беларуси!», «Спасибо за Победу!», «Герои Победы», «Их именами названы отряды»,

фестиваль воздушных змеев «Имена Героев живут в наших сердцах и – в облаках!», «К защите Отечества готов!», «Служим Беларуси!», «70 лет мира», «Мой фильм о войне», передвижная выставка «Музей-бус». В настоящее время территориальными комитетами БРСМ организовывается ряд патриотических проектов и акций, интернет-челленджей, марафонов: «Письмо Герою Великой Победы», «Цветы Великой Победы», «Беларусь помнит. Цветы Великой Победы», «Беларусь помнит. Никто не забыт, ничто не забыто», «Беларусь помнит. Помним каждого», «Беларусь помнит. Родные лица Победы», диалог поколений «Цветы Великой Победы», полотно «Беларусь помнит!», «#Беларусьпомнит», «Песни Великой Победы»; республиканский патриотический конкурс «Мы помним». Молодежные волонтерские отряды принимают участие в проведении архивно-исследовательских работ по установлению имен, судеб и мест захоронений воинов, погибших в годы Великой Отечественной войны, и увековечении памяти о них и др.

Информационное обеспечение патриотического воспитания молодежи в учреждениях образования предполагает создание и регулярное обновление официальных интернет-сайтов, создание групп в социальных сетях, официальных групп в мессенджерах (Viber, Telegram и другие, преимущественно используются для решения организационно-воспитательных задач).

На сайтах учреждений образования в разделе «Воспитательная и идеологическая работа» размещается информация о проведении воспитательных мероприятий патриотической направленности, материалы к единому дню информирования, информация о деятельности детских и молодежных общественных объединений (ОО «БРПО», ОО «БРСМ») и самоуправления.

Большой вклад в реализацию патриотического воспитания вносят библиотеки учреждений образования, где организуются тематические

выставки, посвященные памятным датам, проводятся встречи, форумы, другие публичные мероприятия.

2. Образование молодежи

Система образования в Республике Беларусь позволяет каждому гражданину страны реализовать конституционное право на образование и удовлетворить свои образовательные потребности для того, чтобы быть успешным и востребованным в обществе. В Республике Беларусь образование выступает значимой ценностью как на личностном, так и на национальном уровне. Право на образование стоит в ряду конституционных прав. Оно закреплено в ст. 49 Конституции Республики Беларусь, в соответствии с которой государство гарантирует его реализацию. Закрепляя в Конституции право на образование, государство фактически закрепляет право на человеческое развитие. В настоящее время это право рассматривается как естественное, неотчуждаемое и принадлежащее каждому от рождения. В пользу этого свидетельствует досрочное выполнение Республикой Беларусь ряда целей развития тысячелетия, высокий уровень человеческого развития. Граждане Республики Беларусь имеют право на получение в государственных учреждениях образования бесплатного общего среднего, профессионально-технического, дополнительного образования взрослых и др., а на конкурсной основе – бесплатного среднего специального, высшего и послевузовского образования.

Для учащейся молодежи, которая получает профессионально-техническое, среднее специальное или высшее образование на дневной форме, государством предусмотрен широкий комплекс мер поддержки, в том числе: получение стипендии (*в том числе социальной для тех, кто не получает учебную стипендию и относится к социально-защищенным категориям граждан*); проживание в общежитии (в том числе бесплатно для социально-защищенных категорий граждан); получение кредита на льготных условиях для оплаты первого высшего образования; получение скидки в размере от 40% до 60% на стоимость обучения. Также успешно обучающиеся на платной

форме получения образования студенты и учащиеся могут рассчитывать на перевод на обучение за счет средств республиканского и (или) местного бюджета; материальная помощь (для находящихся в тяжелом материальном положении); возмещение расходов по найму жилья в случае необеспечения местом для проживания в общежитии и другие льготы.

Молодежи также предоставлены многочисленные возможности проявлять себя в научной и творческой деятельности. Наиболее успешные студенты и учащиеся включаются в специальный фонд Президента Республики Беларусь по социальной поддержке одаренных учащихся и студентов и в фонд Президента Республики Беларусь по поддержке талантливой молодежи.

Также на высокотехнологичных предприятиях республики, в институтах Национальной академии наук Беларуси, организациях Парка высоких технологий создано 76 филиалов кафедр различных учреждений высшего образования.

Эти и другие предпринимаемые меры позволяют выпускникам белорусских учреждений образования уверенно чувствовать себя на рынке труда, поддерживать свою конкурентоспособность и востребованность.

3. Содействие в реализации права молодежи на труд

В Беларуси создаются все необходимые условия для повышения востребованности молодежи, содействия ее занятости.

Так, для вовлечения в трудовую деятельность студенческой и учащейся молодежи проводится широкомасштабная работа по организации временной занятости молодых людей.

Большое внимание уделяется и возможностям занятости студенческой молодежи в период получения образования. Республика Беларусь является одной из немногих стран постсоветского пространства, которая сохранила традиции студотрядовского движения. Хотя его история в Беларуси насчитывает несколько десятилетий, новый импульс движение получило в 2005 г. благодаря решению Главы государства А.Г.Лукашенко поддержать

возрождение и развитие в стране студенческих отрядов. Министерством образования совместно с облисполкомами, Минским горисполкомом обеспечивается координация деятельности студенческих отрядов. Республиканский штаб студенческих отрядов ежегодно трудоустраивает тысячи ребят в Республике Беларусь и за ее пределами.

Координирует студотрядовское движение Республиканский штаб студенческих отрядов ОО «БРСМ», который ежегодно трудоустраивает тысячи молодых людей. Востребованность студотрядовского движения у белорусской молодежи высокая, и на это есть несколько причин. Во-первых, студотряд – это школа жизни, где можно получить не только практические основы той или иной специальности, но и научиться работать в команде; во-вторых, это возможность проявить себя, развить лидерские качества; в-третьих – заработать деньги собственным трудом.

В составе студенческих отрядов трудоустроено 129,4 тыс. человек, в том числе: 2021 год – 34 738 человек в составе 2 455 отрядов; 2022 год – 43 548 человек в составе 3 003 отрядов; 2023 год – 51 143 человек в составе 3 660 отрядов.

После окончания получения образования молодой специалист также не остается без поддержки государства. К основным социальным гарантиям относятся: денежная помощь в виде единовременной выплаты в размере месячной стипендии, получаемой в последнем полугодии до выпуска; дополнительные выплаты молодым специалистам, работающим в агропромышленном комплексе, бюджетной сфере и в районах радиоактивного загрязнения; компенсации в связи с переездом в другую местность.

4. Государственная поддержка молодых семей

В Республике Беларусь поддержка семьи является национальным приоритетом. Семья выступает важнейшим источником формирования и развития личности, воспроизводства человеческого капитала, накопления и передачи традиций, духовных и нравственных ценностей. В последние годы в Беларуси были приняты важнейшие нормативные правовые документы,

нацеленные на совершенствование государственной поддержки семей с детьми, увеличилось количество специалистов, занимающихся вопросами охраны детства, развивается система учреждений, предоставляющих широкий спектр социальных услуг.

Для поддержки молодых семей, в том числе семей, в которых воспитываются дети, реализуется комплекс мер (с особым акцентом на многодетные семьи): выплата пособий в связи с рождением и воспитанием детей; предоставление семейного капитала многодетным семьям; социальное обслуживание семей с детьми; государственная поддержка при строительстве (реконструкции) жилья; обеспечение бесплатным питанием детей первых двух лет жизни и другие виды государственной адресной социальной помощи; гарантии в сфере образования, здравоохранения, пенсионного, трудового, налогового и жилищного законодательства.

Большое внимание уделяется организации мероприятий, направленных на повышение престижа семьи, ознакомление молодежи с основами семейной политики государства, формирование ответственного материнства и отцовства.

Предоставление правовых гарантий начинается еще до рождения ребенка. Это бесплатное комплексное медицинское сопровождение женщины во время беременности и родов, а также предоставление работающим женщинам отпуска по беременности и родам с выплатой пособия в размере 100% среднедневного заработка за последние 6 месяцев до начала отпуска.

Беларусь является одной из немногих стран, где можно находиться в отпуске по уходу за ребенком до достижения им возраста 3 лет (с сохранением рабочего места) и получать за весь этот период государственное пособие в полном размере независимо от оформления ребенка в дошкольное учреждение образования.

Студенткам дневной формы получения образования на период беременности также предоставляется академический отпуск по медицинским показаниям. На период листка нетрудоспособности по беременности и родам

выплачивается пособие по беременности и родам, а работающим студенткам дневной формы получения образования пособие по беременности и родам выплачивается и по месту работы, и по месту учебы.

С 2016 г. лицам, осуществляющим уход за ребенком в возрасте до 3 лет, предоставлено право бесплатно пройти профессиональную подготовку, переподготовку, повышение квалификации по направлению органов по труду занятости и социальной защите. В период обучения также выплачивается стипендия.

Для стимулирования рождаемости и повышения уверенности молодых семей в завтрашнем дне, с 2015 г. в Беларуси реализуется программа семейного капитала – единовременное предоставление безналичных денежных средств при рождении (усыновлении) третьего или последующего ребенка.

Государством также уделяется особое внимание вопросу обеспеченности жильем. В частности, молодым семьям предоставляется финансовая помощь в погашении задолженности по льготным кредитам: при рождении (усыновлении, удочерении) первого ребенка – 10% от суммы задолженности по выданным кредитам, второго ребенка – 20%.

Малообеспеченным молодым семьям предоставляется субсидия на погашение основного долга по кредитам, выдаваемым банками на строительство (реконструкцию) жилых помещений.

Многодетным семьям, в том числе молодым, предоставляется льготный кредит на срок до 40 лет под 1% годовых.

5. Молодежь в науке

Наука – важнейший социальный институт, определяющий развитие общества. «Кто в этой гонке проиграет – рискует потерять все, в том числе и страну. По сути, у нас нет другого выбора – мы должны быть среди лидеров. Это – вопрос не только научных амбиций, но и сохранения нашей государственности и белорусской нации», – резюмировал Глава государства А.Г.Лукашенко 25 января 2022 г. на заседании-совещании с научной

общественностью страны. В настоящее время каждый пятый исследователь НАН Беларуси является молодым ученым.

Республиканский молодежный проект ОО «БРСМ» «100 идей для Беларуси» является ключевым с точки зрения реализации важного направления деятельности по поддержке и развитию творческого, научного потенциала молодых людей. За время существования этого проекта воплощено в жизнь более 3 тыс. предложенных идей и инициатив, значимых для экономики, промышленности и социальной сферы нашей страны.

В целях адресной поддержки обучающихся, добившихся наилучших результатов в научно-исследовательской деятельности, а также создания дополнительных условий для стимулирования талантливых молодых ученых проводятся открытые конкурсы для назначения стипендий Президента Республики Беларусь талантливым молодым ученым и аспирантам; ежегодный конкурс научно-исследовательских работ докторантов, аспирантов, соискателей и студентов.

6. Молодые лидеры и общественное движение

Одно из ключевых направлений молодежной политики Республики Беларусь – работа с молодыми лидерами. На постоянной основе проводятся семинары, школы лидера, круглые столы, конференции и форумы с активными участниками студенческого самоуправления. На поддержку и обучение молодежных лидеров ориентирован целый ряд мероприятий, включая «Молодежная смена», школа актива «Лидер», республиканский лидер-форум «Молодежное лидерство: современный взгляд», «Минская смена» и др.

Осуществляют свою деятельность молодежные парламенты в регионах, в том числе Молодежный совет (парламент) при Национальном собрании Республики Беларусь.

Молодые парламентарии являются участниками практически всех важных мероприятий в нашей стране: Всебелорусского народного собрания,

совещаний, Республиканского педагогического совета, заседаний сессий Палаты представителей и Совета Республики Национального собрания и др.

Молодежный совет – это также возможность проявить себя, быть услышанным с инициативным предложением, а также доказательство того, что юношеские энергия и амбиции всегда могут найти практическое применение в нашей стране.

В числе депутатов Палаты Представителей Национального собрания Республики Беларусь, а также в Советах депутатов местного уровня в действующем созыве представлены молодые люди в возрасте до 31 года, что свидетельствует о высокой гражданской активности белорусской молодежи.

В настоящее время наблюдается повышение гражданской активности молодежи, что выражается в постоянном повышении интереса молодежи к участию в работе инициативных групп и общественных формирований. Этот процесс говорит о формировании активного гражданского общества и повышении уровня правовой культуры молодых граждан.

Площадкой для активной, самостоятельной, трудолюбивой и ответственной личности является ОО «БРСМ», который по праву можно назвать молодежной кузницей кадров. Сегодня самая массовая молодежная организация Республики Беларусь объединяет лучших представителей нового поколения; тех, кто стремится приложить свои силы и способности, чтобы сделать интереснее, ярче, осмысленнее собственную жизнь и жизнь своих сверстников, а самое главное – своими руками строить Беларусь.

В ОО «БРСМ» молодые люди приобретают первый опыт выработки и коллегиального принятия решений, самостоятельной реализации общественно-значимых инициатив. По поручению Главы государства ОО «БРСМ» координирует работу по грантовой поддержке молодежных инициатив в Республике Беларусь.

Молодежь также привлекается и к работе госорганов. Яркий пример – Молодежный совет (парламент) при Национальном собрании Республики Беларусь. Молодые парламентарии являются участниками практически всех

важных мероприятий в нашей стране: Всебелорусского народного собрания, совещаний, Республиканского педагогического совета, заседаний сессий Палаты представителей и Совета Республики Национального собрания и др.

Молодежный совет – это также возможность проявить себя, быть услышанным с инициативным предложением, а также доказательство того, что юношеские энергия и амбиции всегда могут найти практическое применение в нашей стране.

Помимо деятельности в рамках Молодежного парламента, новое поколение активных и ответственных белорусов представлено в числе депутатов Палаты Представителей Национального собрания Республики Беларусь, а также в Советах депутатов местного уровня действующего созыва.

Сегодня различными формами молодежного самоуправления охвачено более 120 тыс. обучающихся. На поддержку и обучение молодежных лидеров ориентированы такие мероприятия, как «Молодежная смена», школа актива «Лидер», республиканский лидер-форум «Молодежное лидерство: современный взгляд», «Минская смена» и др.

Активная молодежь – залог независимости и суверенитета Республики Беларусь. Поэтому создаются условия для вовлечения активной, творческой молодежи в укрепление суверенитета и независимости Республики Беларусь, в том числе через конкурсы молодежных инициатив, профессионального мастерства, выделение грантов на науку, образование.

Для реализации инициатив молодежных и детских общественных объединений, направленных на гражданско-патриотическое воспитание молодежи, повышения их общественно-политической активности Министерством образования на постоянной основе осуществляется финансовая, организационная, информационная поддержка проведения мероприятий и проектов в рамках реализации подпрограммы «Молодежная политика».

Молодые таланты Республики Беларусь ежегодно заявляют о себе блестящими выступлениями на престижных международных и республиканских художественно-творческих состязаниях.

На поддержку молодежных инициатив направлен Указ Президента Республики Беларусь о расширении направления использования Грантов Президента Беларуси. Роль национального «грант-оператора» отведена ведущей молодежной организации страны – Белорусскому республиканскому союзу молодежи.

Для вовлечения молодежи в занятие инновационной и предпринимательской деятельностью Министерством экономики совместно с заинтересованными организациями ежегодно реализуется План проведения стартап-мероприятий. Для развития и поддержки молодежных предпринимательских инициатив функционируют молодежные бизнес-инкубаторы.

Значительное внимание уделяется развитию инфраструктуры для творческой самореализации молодежи, формированию молодежного медийного пространства и информационной культуры в молодежной среде. В настоящее время функционирует информационная интернет-платформы «Молодёжь Беларуси» (Молодежь.бел) в средствах массовой информации. На медиаресурсе представлена информация о государственной молодежной политике, социальных льготах и гарантиях для молодых граждан всех категорий (призывников, молодых специалистов, студентов и т.д.), размещен реестр молодежных общественных организаций, публикуется новостная лента о достижениях молодежи в образовании, науке и творчестве, а также проводятся опросы по актуальным в молодежной среде вопросам, предусмотрена возможность внести предложения по молодежным инициативам и обратиться к психологу.

Создавая условия для эффективной самореализации молодежи и предоставляя социальные гарантии, акцентируется внимание на развитие правовой культуры молодых людей с целью недопущения ситуаций

проявления правовой безграмотности, формирования знаний своих прав и обязанностей, умений их реализовывать и эффективно защищать с помощью правовых средств, а также знаний прав окружающих его людей и формирование уважительного отношения к ним. Важным приоритетом является формирование у молодежи уважительного отношения к государственной символике, активной гражданской позиции, любви к Родине, гордости за ее прошлое и настоящее, ответственности за судьбу страны, готовности к защите независимости Беларуси.

7. Здоровье молодежи

С целью сохранения и укрепления физического и психического здоровья молодежи проводится активная работа по пропаганде здорового образа жизни и профилактике никотиновой, алкогольной, наркотической зависимостей. Регулярно проводятся крупные спортивно-массовые и физкультурно-оздоровительные мероприятия, акции, семинары и круглые столы, тренинговые занятия, флешмобы, конкурсы социальной рекламы по информированию обучающихся о преимуществах ЗОЖ, о вреде курения, злоупотребления алкогольными напитками, недопустимости употребления наркотиков.

Традиционно молодежь принимает активное участие в Минском полумарафоне, республиканских праздниках «Неделя спорта и здоровья», «Всебелорусская студенческая лыжня» и др.

Студенческая молодежь активно участвует в различных спортивно-массовых и физкультурно-оздоровительных мероприятиях. На регулярной основе проводятся спартакиады среди факультетов и общежитий. Например, с целью формирования у студентов системы ценностей, способствующих сохранению и укреплению собственного здоровья и здоровья окружающих, в учреждении образования «Белорусский государственный медицинский университет» реализуется комплексная программа «Здоровье студентов» на 2022–2024 годы. Действует санаторий-профилакторий, в котором более 1000 студентов прошли оздоровление. Функционируют 29 спортивных секций и

развиваются массовые спортивные движения в студенческих коллективах, пропаганда здорового образа жизни.

8. Волонтерское движение

Волонтерство (добровольчество) является одним из социально-значимых общественных движений/явлений современной белорусского общества. Волонтерские группы, клубы, центры действуют на базе школ и университетов. Добровольческие направления распространены среди рабочей молодежи и встречаются во всех сферах жизни и профессиональной деятельности. В различных общественных молодежных организациях и объединениях, реализуются проекты, связанные с работой волонтеров и развитием добровольчества. Сформировалось многообразие форматов волонтерской деятельности, расширилось количество направлений участия волонтеров.

Республиканский волонтерский центр (далее – РВЦ) – это структура, осуществляющая полный комплекс информационных, консультативных и методических услуг организациям и гражданам в сфере волонтерской деятельности. В компетенции РВЦ входит объединение волонтеров, оказание образовательных услуг организациям, а также выстраивание взаимоотношений и эффективной работы с органами государственного управления, бизнесом, средствами массовой информации.

Заключительный этап: Подведение итогов. Итоговая рефлексия.

Итоговая рефлексия

Личное восприятие:

предложить обучающимся поделиться своими мыслями о том, как изменилось их восприятие о роли молодежи после мероприятия;

обсудить, какие новые идеи или мотивации они получили для своей активности.

Групповая рефлексия:

провести групповое обсуждение, в котором участники смогут высказать свои мнения о том, каким образом они могут внести вклад в развитие молодежного потенциала;

обсудить, как они могут применить полученные знания и навыки в своей жизни и деятельности.

Планирование дальнейших действий:

зафиксировать идеи для будущих мероприятий или инициатив, которые могут быть реализованы с участием молодежи;

определить, какие шаги необходимо предпринять для реализации предложенных проектов.

Заключение

Подчеркнуть важность активного участия молодежи в жизни общества и их роли как стратегического ресурса нации. Обсудить планы по дальнейшему сотрудничеству и поддержке молодежных инициатив.

Литература для использования в работе:

1. Идеологическая и воспитательная работа в современном университете / под ред. Ю. П. Бондаря. – Минск : РИВШ, 2021. – 10 п. л. (с грифом Министерства образования Республики Беларусь в качестве учебного пособия для слушателей системы дополнительного образования взрослых по педагогическим специальностям).

2. Организация работы с молодежью : инструктивно-методические материалы / Е.С. Игнатович [и др.] ; под. ред. Е.С. Игнатович. – Минск : РИВШ, 2022. – 62 с.

3. Патриотическое воспитание молодежи Республики Беларусь: современное состояние и перспективы развития : науч.-метод. пособие / Л.С. Кожуховская [и др.]. – 2-е изд. – Минск : РИВШ, 2022. – 144 с.

4. Профессионально-компетентностная культура специалиста по работе с молодежью: формирование, становление, развитие / А. Э. Саликов [и др.] ; под общ. ред. А. Э. Саликова. – Минск : РИВШ, 2022. – 200 с.

5. Стратегические приоритеты развития государственной молодежной политики в Республике Беларусь до 2030 г. / Л. С. Кожуховская [и др.]. – Минск : РИВШ, 2020. – 246 с.

Интернет-ресурсы:

1. Белорусский республиканский союз молодежи [электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://brsm.by/ru>.
2. Министерство образования Республики Беларусь [электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://edu.gov.by/>.
3. Основной государственный информационный ресурс в сфере молодежной политики [электронный ресурс]. – Режим доступа: Молодежь.бел.
4. Официальный интернет-портал Президента Республики Беларусь [электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://president.gov.by/ru>.
5. Республиканский молодежный центр [электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://moladz.by/>.