

---

**ЗАЙКА Е.В.,**

кандидат психологических наук,  
доцент,  
кафедра общей психологии,  
факультет психологии,  
Харьковский национальный  
университет имени В.Н. Каразина,  
г. Харьков

## ТРЕНИНГ ИНТЕЛЛЕКТА КАК ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ФЕНОМЕН

*В статье представлена авторская модель игрового тренинга интеллекта. Описываются его сущность и основные принципы. Анализируется процедура проведения такого тренинга. Характеризуются основные показатели его эффективности.*

**Ключевые слова:** игровой тренинг, интеллект, познавательные процессы, обучение, развитие.

*У статті представлена авторська модель ігрового тренінгу інтелекту. Описуються його сутність та основні принципи. Аналізується процедура проведення такого тренінгу. Характеризуються основні показники його ефективності.*

**Ключові слова:** ігровий тренінг, інтелект, пізнавальні процеси, навчання, розвиток.

*In the article the author's model of intelligence game training is presented. Its essence and basic principles are described. The procedure of the training are analyzed. The main indicators of its effectiveness are characterized.*

**Key words:** game training, intelligence, cognitive processes, learning, development.

**П**остановка проблемы. В жизни учащегося (школьника, студента) познавательные процессы играют исключительную роль. Обеспечивая восприятие, переработку и усвоение новой информации, они выступают непосредственной основой операционного состава всех познавательных и учебных действий. Недостаточный уровень развития познавательных процессов, несформированность отдельных их компонентов выступает одной из наиболее частых причин всевозможных трудностей в учебной и учебно-профессиональной деятельности. Если эти трудности вовремя не устраняются и становятся хроническими, то нередко возникают многообразные нарушения и в поведении общении, происходят различные деформации в развитии личности.

Для обеспечения высокого уровня осуществления учебной и учебно-профессиональной деятельности, предупреждения и устранения неуспеваемости и различных личностных деформаций каждый психолог должен в совершенстве владеть приемами развития, коррекции, и совершенствования интеллекта.

**Анализ публикаций.** Игровой тренинг познавательных процессов школьников (мышления, воображения и памяти) получает в последние годы все большее распространение [1, 2, 3, 4, 5]. Игры для развития мышления и

воображения и упражнения для развития словесно-логической и двигательной памяти не требуют никаких специальных приборов и приспособлений, для них достаточно иметь только бумагу, ручку и карандаш. Многие психологи и учителя [3, 5] пришли к выводу, что делать ставку в развитии познавательных процессов только на учебный процесс (включая логику-содержательное построение курса, создание проблемных ситуаций, соблюдение принципа диалогичности и др.) явно недостаточно; необходима еще и организация специальных занятий по совершенствованию, коррекции и шлифовке процессов мышления, приемов воображения и способов запоминания [1].

В процессе работы в этом направлении нами накоплен некоторый новый опыт [3], касающийся в основном более частных вопросов организации игровых занятий, что чрезвычайно важно для практических работников; получены также данные об эффективности такого тренинга. Следует помнить, что игровые тренинги ни в коей мере не должны подменять других путей развития познавательных процессов, особенно через рациональную организацию учебно-познавательной деятельности на уроках.

**Цель статьи** – характеристика основных принципов и сущности игрового тренинга интеллекта, разработанного автором.

**Изложение основного материала.** Чтобы понять основную направленность и сущность такого тренинга, необходимо четко развести три задачи, которые при организации обучения обычно путаются, смешиваются: а) давать ученикам конкретные знания и умения (передать информацию и научить с её помощью решать различные задачи); б) строить учебную деятельность (научить ребёнка принимать учебные цели, анализировать условия задачи, организовывать последовательности взаимосвязанных учебных действий, ориентироваться в мире информации, соблюдать режим дня); в) развивать познавательные процессы ребёнка (т.е. сделать его мышление, память и т.п. более совершенными, эффективными, поднять их на качественно новый уровень). Обычно считается, что работая в направлениях «а» и «б» (или даже только одного «а»), мы автоматически получаем и «в». С нашей точки зрения (убедительно подтверждаемой массовыми проблемами, пронизывающими всю систему обучения), это не так: само по себе обучение (пусть даже организованное очень хорошо) отнюдь не обеспечивает полного и всестороннего решения задачи «в», оно в лучшем случае лишь создает необходимые для этого предпосылки и условия. Сказанное касается не только традиционного, но и развивающего обучения: последнее может давать мощную мотивацию для развития познавательных процессов и даже формировать отдельные важные операции мышления (анализ, обобщение, преобразование), но оно не обеспечивает целостного развития всех сторон, аспектов, качеств мышления как самостоятельного и самоценного явления, не сводящегося к утилитарным ситуациям решения учебных задач. Поэтому для достижения целей «в» необходимо

строить (параллельно с действиями «а» и «б») специальную линию работы, проводить специальные процедуры. Их ожидаемым эффектом должно выступить как общее совершенствование познавательных процессов ребёнка самих по себе, так и его более высокая компетентность в ситуациях «а» и «б», поскольку они в значительной степени опираются на познавательный потенциал ребенка (наряду с личностным, мотивационным, эмоциональным). Обеспечение такого направления работы и составляет основную задачу игрового тренинга познавательных процессов.

Участие в таком тренинге рекомендуется для всех учащихся: и для успешно обучающихся, в том числе и одаренных детей – в этом случае создаются условия для максимально быстрого и сбалансированного, гармоничного развития всех аспектов их познавательных процессов; и для учеников со средней успеваемостью и «средними» способностями – здесь обеспечивается постепенное «подтягивание» их познавательных возможностей до уровня достаточного для успешного усвоения учебного материала, а при возможности и перехода их в разряд успешно обучающихся; и особенно (и даже в первую очередь!) для детей с различными трудностями в обучении, слабо успевающих – в этом случае их познавательная сфера (обычно весьма слабо сформированная) «поднимается» до уровня, обеспечивающего им усвоение материала если и не достаточно хорошее, то, по крайней мере, вполне приемлемое.

Основные принципы организации игрового тренинга:

1) Использование на занятиях хорошо знакомого, привычного для ребенка материала. Это связано с тем, что обычно на уроке ученик одновре-

менно испытывает трудности двоякого рода: с одной стороны, для него труден сам изучаемый материал (громоздкий, незнаком, непривычен, требует целенаправленного осмысления), а с другой стороны, представляют трудность те способы проработки и усвоения материала, которые необходимо применить (они не сформированы, несовершенны, замедлены). При использовании хорошо знакомого материала первая трудность снимается, и появляется возможность заняться специальным формированием общих способов его понимания.

2) Постоянный взаимобмен между детьми применяемыми и вырабатываемыми ими способами проработки материала в ходе их непосредственного общения друг с другом и за счет этого обогащение каждого участника игры новыми познавательными стратегиями и тактиками, почерпнутыми от партнеров по игре и (по необходимости) акцентированными ведущим. Этим обеспечивается выход ребенка из узкого круга сложившихся у него приемов мышления и запоминания и обучение его использованию новых, не свойственных ему ранее приемов.

3) Создание ситуации эмоциональной раскованности, свободного самовыражения и оптимального сочетания сотрудничества и соревновательности со сверстниками. Этим достигается преодоление психологических барьеров, налаженных предшествующими учебными неудачами, и широкое задействование имеющихся у ребёнка психологических резервов.

Процедура проведения тренинга такова. Игровые занятия проводятся с группой из 5–9 учащихся. Продолжительность занятия 40–60 мин. Оптимальная частота – 2 раза в неделю (при

более частом проведении возникает вероятность дефицита времени у ребенка на внешкольные виды деятельности, а при более редком – резко снижается развивающий эффект). Каждая игра «прокручивается» по многу раз на различном предметном материале в течение нескольких занятий. На каждом занятии отрабатываются игры, введенные ранее, и добавляются 2–3 новые. Все предложенные ответы обсуждаются, анализируются и оцениваются игроками.

Срок тренинга не является фиксированным и может проводиться много месяцев и даже несколько лет как постоянное сопровождение школьного учебного процесса. Минимальный срок, обеспечивающий ощутимый развивающий эффект по крайней мере у 80–85% школьников, – два с половиной месяца. Различные виды игр рассчитаны на различный возраст в пределах от 10 до 15 лет; игры, обеспечивающие развитие основных познавательных процессов, рекомендуются проводить, начиная с 11–12 лет.

Разработанная нами система тренинга включает в себя более 20 различных блоков игр и упражнений, каждый из которых обеспечивает развитие конкретных аспектов познавательной сферы ребенка. Эти блоки представлены в Таблице 1.

Для оценки эффективности проведенных занятий используются три взаимодополняющих друг друга группы показателей:

1. Динамика успеха ребенка в выполнении самих игровых заданий. Например, Витя К. на первом занятии в игре «Перечень возможных причин» давал в среднем по 6 ответов, причем 50% их были вариациями одной и той же темы, а на двенадцатом занятии (после проведения и этой, и других игр) давал в среднем 14 ответов, при этом

лишь менее четверти их бы вариациями одной темы. Или Надя Г. в игре «Запоминание пар слов» на первом занятии воспроизводила из 30 слов в среднем 9,5, а на десятом – 27.

2. Динамика успеха в выполнении традиционных интеллектуальных и мнемических тестов и тестовых методик. Например, Сережа А. до начала игровых занятий выполнил задание на классификацию 20 картинок за 10 с., допустив 3 логические ошибки, а после четырнадцати занятий – за 40 с. и без ошибок. Или Толя А. осуществил полное заучивание 12 несвязанных друг с другом слов вначале после 9 повторений, а в конце – после

3. Динамика общей успеваемости школьников и повышение их активности на уроке; применяются анализ текущей успеваемости, наблюдение на уроках, беседы с учителями. Например, за 4 четверти V класса у Лены В. по основным предметам средние оценки 3,5; 3,3; 3,4; 3,5; в VI классе в первом полугодии (с сентября по декабрь) она участвовала в игровых тренингах мышления и памяти; ее оценки за VI класс: 3, 3,5; 3,9; 3,8; по единодушному мнению работающих с ней учителей она стала более активной на уроках, задания пытается выполнять творчески, хорошо усваивает учебные тексты.

Совокупность этих трех критериев и позволяет оценить эффективность игровых занятий как для каждого ученика в отдельности, так и для группы в целом (в последнем случае необходимо сопоставление с контрольной группой, не участвовавшей в тренинге, так как некоторый рост показателей возможен за счет возрастного развития и влияния учебного процесса).

Для большинства ребят представляется оптимальной такая последовательность развития познавательных процессов путём проведения игрового

тренинга: развитие мышления, воображения, памяти. Это связано с тем, что многие приемы воображения в той или иной мере опираются на операции мышления, а способы запоминания, в свою очередь, – и на первое, и на второе. Однако с целью повышения мотивации участия в тренинге можно предлагать ребятам игры по развитию мышления и воображения попеременно.

Если же группа характеризуется неравномерным развитием познавательных процессов, то следует начинать с наиболее сильного звена. Например, если дети испытывают сравнительно небольшие трудности с запоминанием и воспроизведением материала, но оказываются беспомощными в задачах на мышление и воображение, то тренинг лучше начать с мнемических упражнений и лишь после них перейти к развивающим играм.

Занятия могут проводиться с ребятами любого уровня развития (низкого, среднего, высокого). Исходная и основная задача тренинга состоит в том, чтобы помочь слабо успевающим школьникам включиться в учебный процесс за счет коррекции их недостаточно сформированных познавательных процессов, однако впоследствии оказалось, что он пригоден и для совершенствования интеллектуального развития хорошо успевающих школьников и одаренных детей. Дело в том, что развиваемые в ходе тренинга интеллектуальные качества являются универсальными, они необходимы всем: и неуспевающим тугодумам, и талантливым отличникам. Другое дело, что, изменяя конкретное содержательное наполнение игр (понятия, предложения, тесты), мы можем варьировать их сложность (от простых до сверхтрудных), задавая тем самым зону ближайшего развития как для

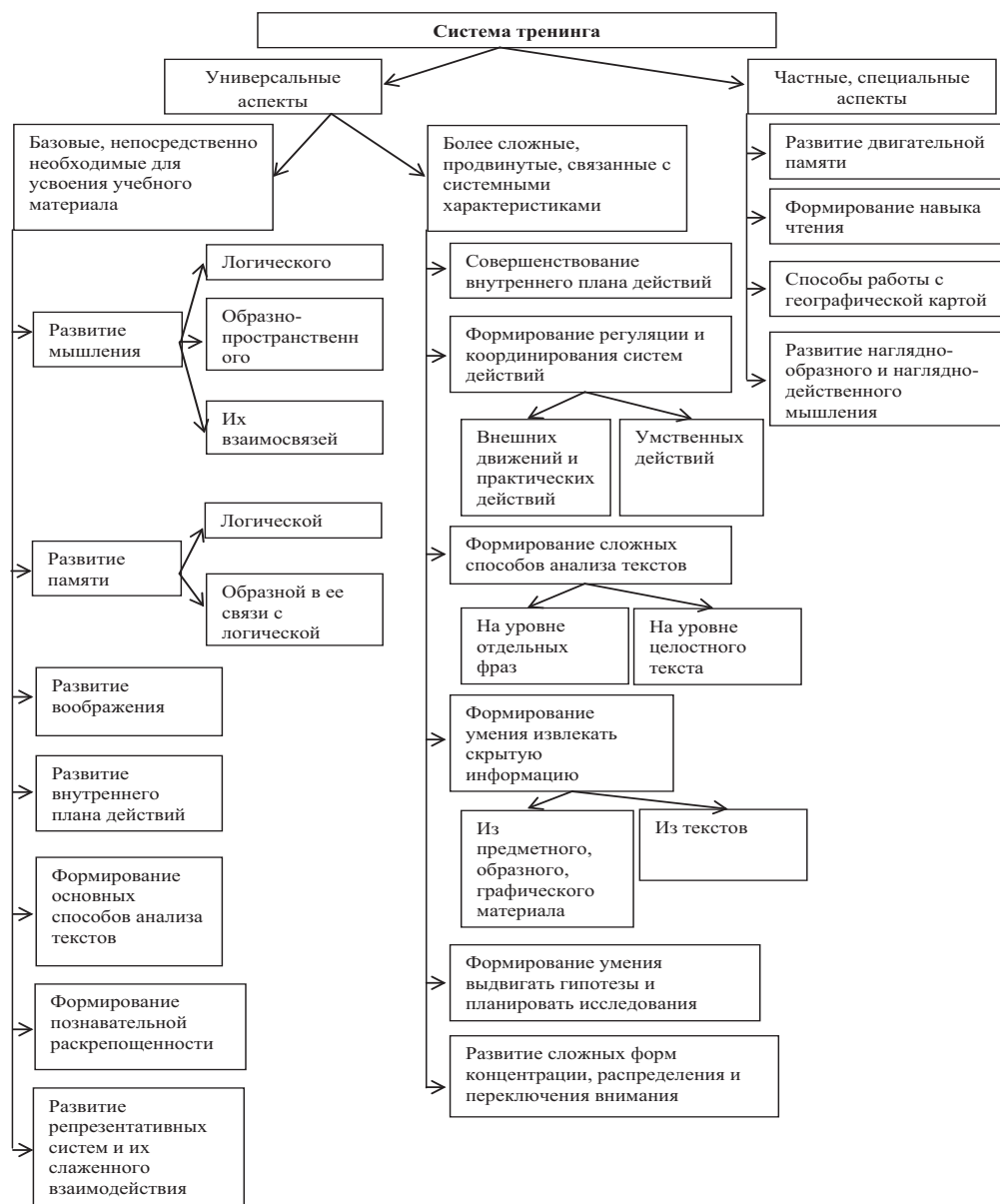


Рис. 1. Система тренинга интеллекта

слабых, так и для сильных учеников. Таким образом, можно комплектовать группы из ребят как способных, так и испытывающих трудности в учебе, однако содержательное наполнение игровых заданий в этих случаях будет разным.

Обобщая данные, полученные в разные годы, на разных возрастных группах и с разным исходным уровнем развития, в разных условиях проведения занятий, разными ведущими, отметим, что их эффективность для детей, посетивших не менее 12 - 13

занятій, составляет: по успешности выполнения самих игровых заданий – у 96% заметный рост эффективности; по успешности выполнения тестов – у 46% заметный рост, у 35% незначительный; по повышению успеваемости и учебной активности – ощутимые улучшения у 50 – 70%. Для детей, посетивших не менее 24 – 25 занятий, последний показатель составляет 80 – 82%. Как показывает наш опыт, для обеспечения активного переноса детьми приобретенных в тренинге навыков на учебную деятельность целесообразно на заключительных занятиях ввести в игру различные понятия, ситуации и тексты из изучаемых ими учебных дисциплин и показать, что общие исходные принципы анализа и усвоения любого материала (игрового, бытового, научного) в целом сходны.

Таким образом, описанный игровой тренинг может применяться как в традиционном, так и в развивающем обучении; как сам по себе, изолированно, так и в качестве элемента системы психолого-педагогического мониторинга учебной деятельности; как в обычном

исполнении (посредством листка и ручки), так и при работе с компьютером; как нацеленный исключительно на развитие лишь познавательных процессов, так и в сочетании с тренингами, направленными на личностное и коммуникативное развитие школьников.

Многолетний опыт применения игрового тренинга в ряде школ г. Харькова и Харьковской области, а также ряда школ в различных регионах Украины, России и Казахстана, свидетельствует о том, что у детей действительно обеспечивается заметное совершенствование процессов мышления и запоминания, формируются умения и навыки ориентировки в вербальном, цифровом и образном материале, повышение интереса к интеллектуальной активности. Такой тренинг выступает мощным средством достаточно эффективного и сравнительно быстрого обеспечения общего познавательного развития школьников, и его проведение можно считать одной из актуальных задач школьных психологических служб.

### СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ:

1. Заика Е.В. Комплекс коррекционно-развивающих упражнений для развития у школьников внутреннего плана действий, внимания, памяти и самоконтроля / Евгений Валентинович Заика // *Практична психологія та соціальна робота*, 2014. – №2. – С. 22 – 28.
2. Заика Е.В. Тренинг индивидуальности познания: игры и упражнения / Евгений Валентинович Заика // *Практична психологія та соціальна робота*, 2014. – №3. – С. 17 – 19.
3. Заика Е.В. Тренинг интеллекта: развивающие процедуры. Учебное пособие / Евгений Валентинович Заика. – Х.: ООО «Щедрая усадьба плюс», 2014. – 614 с.
4. Заїка Є.В. Ігровий тренінг пізнавальних процесів учнів: ігри та вправи. Навч. Посібник / Євген Валентинович Заїка. – Х.: ХНУ ім. В.Н. Каразіна, 2013. – 256 с.
5. Заїка Є.В. Шляхи оптимізації пізнавальної діяльності студентів і школярів: Навч. Посібник / Є. В. Заїка, І. О.Зуєв. – Х.: ХНУ ім. В.Н. Каразіна, 2013. – 184 с.