

тина, конференция отцов и пр.; для педагогов: инструктивно-методическое совещание, семинар-практикум, лекции, совещание.

3. заключительный этап – предполагает определение эффективности работы педагогического коллектива по профилактике отклоняющегося поведения детей и подростков в текущем учебном году.

Таким образом, содержание организации социальной работы с подростками отклоняющегося поведения, заключается в профилактической, коррекционной и реабилитационной деятельности, которая носит межведомственный характер. Деятельность по профилактике должна основываться на предотвращении и раннем выявлении склонности к отклоняющемуся поведению.

Список цитированных источников:

1. Змановская, Е.В. Девиантология: Психология отклоняющегося поведения / Е.В. Змановская. – М.: Академия, 2003. – 288 с.
2. Бедулина, Г.Ф. Социально-педагогическая профилактика отклоняющегося поведения: учеб.-метод. комплекс / Г.Ф. Бедулина, Е.К. Погодина. – Минск: БГПУ, 2013. – 216.

РАЗВИТИЕ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ СПОСОБНОСТЕЙ СТУДЕНТОВ С ПОМОЩЬЮ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГР

Марков А.В.

(г. Витебск, ВГУ имени П.М. Машерова)

Современная система высшего образования в Республике Беларусь не только предполагает подготовку высококвалифицированных специалистов в различных областях, но и должна содействовать развитию творческих и интеллектуальных способностей учащейся молодёжи [1, с. 239]. С конца XX столетия перед системой образования появился новый серьёзный вызов: с бурным развитием интернета стремительно обесцениваются так называемые энциклопедические знания, а главной задачей образования становится обучение человека ориентироваться в информационном пространстве. Специалист с высшим образованием сегодня – это, в первую очередь, человек, отвечающий современным требованиям и способный находить правильные ответы в огромной потоке информации. Таким образом, интеллектуальное развитие обучающегося сегодня становится не просто сопутствующей задачей высшего образования, а постепенно выходит на первый план.

Дополнительное образование в высших учебных заведениях направлено, в том числе, на удовлетворение интеллектуальных потребностей учащихся [1, с. 273], а значит, и на повышение интеллектуальных способностей студентов и учащейся молодёжи. Наиболее эффективным средством удовлетворения интеллектуальных потребностей и повышения интеллектуальных способностей в высшем учебном заведении в рамках системы дополнительного образования и воспитательной работы является создание доступных форм и методов целенаправленной работы в данной сфере. Целью данного исследования является создание единой системы, направленной на повышение интеллектуальных способностей учащихся и влияние действий такой системы на интеллектуальное развитие студентов.

Материалом исследования являются работы учёных, исследовавших механизмы развития интеллекта (работы Г. Айзенка, И.А. Сикорского, Б.Г. Ананьева), а также влияние интеллектуальных игр на развитие интеллектуального развития студентов. Основными методами исследования стали теоретические: изучение и обобщение литературы, и эмпирические: наблюдение и анализ данных.

В современной науке существует несколько подходов к определению интеллекта. Например, известный британский психолог Ганс Юрген Айзенк представлял интеллект как единое целое, состоящее из трёх родственных компонентов: биологического, психометрического и социального интеллекта. Причём уровень образования и культурные факторы влияют как на психометрическую, так и на социальную составляющую. Также автор указывает на то, что нельзя определять интеллект только лишь совокупностью социального и приспособительного опыта, считая, что, например, память, рассуждение, обработка информации и т.д. – это не компоненты интеллекта, а только его проявления. [2, с. 113-114]. Исходя из этого можно сделать вывод, что развитие интеллекта через образовательную и культурную составляющие позитивно отразится на важнейших проявлениях интеллекта: умение решать задачи, память, способность нестандартно мыслить, обрабатывать полученные данные и так далее. Практические опыты знаменитого советского психолога Б.Г. Ананьева показывали огромную важность интеллектуального фактора в структуре личности человека, в частности, в том, что человек с высоким интеллектуальным уровнем не только быстрее и качественнее справляется с умственной работой и способен дольше и эффективнее концентрировать внимание, но и тратит на это меньше энергии. При этом автор отмечает, что на развитие интеллекта влияют, в том числе, мотивация, социальные функции, поведение. [3, с. 260].

В современной системе дополнительного образования и воспитательной работы в ВУЗе существуют различные возможности повышения интеллектуальных способностей учащихся. Речь идёт, в первую очередь, о создании направления работы со студентами, которое имеет своей основной целью повышение интеллектуальных способностей. Наиболее эффективным видится создание направления интеллектуальных игр, проводимых на регулярной основе с привлечением максимального числа учащихся. Русский психолог XIX-XX И.А. Сикорский отмечал важность и пользу интеллектуальных игр, говоря, что хорошо организованная интеллектуальная игра не только представляет большой интерес, но и активизирует мозговую деятельность, запуская процесс воспроизведения мыслей и образов [4, с.126-127]. Современная система интеллектуальных игр характеризуется большим количеством видов и жанров игр, содержащих различные типы вопросов: от выбора между несколькими вариантами ответа до вопросов, не требующих конкретных знаний, ответить на которые можно с помощью построения определённой логической цепочки. Для целей исследования – повышения интеллектуальных способностей студентов, а также для выполнения целей дополнительного образования в высшем учебном заведении – удовлетворения интеллектуальных потребностей учащихся – лучше всего, на мой взгляд, подойдут следующие типы игр:

– *игры, содержащие прямой вопрос и требующие конкретного ответа* на него без представленных вариантов ответа (формат «Своя игра»). Игры такого типа должны содержать вопросы из разных областей знаний (история, география, русский, белорусский языки, физика, химия, право, математика, культура и искусство и т.п.), причём данные вопросы не должны быть слишком сложными, то есть далеко выходить за рамки школьной и университетской программ. Также необходимо озвучивать правильные ответы в конце раунда/игры. Вопросы должны ранжироваться по сложности от простых к более сложным, также рекомендуется объединять вопросы одной, пусть даже формальной темой. Эти меры позволяют командам и игрокам давать больше правильных ответов и, таким образом, повышают мотивацию к игре. Вопросы из различных сфер знаний позволяют существенно расширить кругозор, повысить уровень эрудиции учащихся и, таким образом, повысить общий интеллектуальный уровень студентов.

– *коллективные игры*, формат которых подразумевает вопросы, для ответа на которые не требуется знание каких-либо фактов и данных, а правильный ответ можно дать с помощью логики, интуитивного поиска, поиска причинно-следственной связи и

т.д. (формат «Что? Где? Когда?»). Вопросы данного типа игры могут относиться к различным областям, однако их главным критерием является отсутствие требования знания тех или иных фактов для ответа. Другими словами, вопрос должен быть составлен и сформулирован таким образом, чтобы активизировать мыслительные процессы отвечающего, и содержать намёки и сигналы, способствующие такой активизации. Для ответа на вопрос отвечающему необходимо выстраивать логические связи между фактами, искать причинно-следственные связи, обобщать и анализировать полученные данные, то есть, активизировать работу мозга.

Таким образом, можно сделать вывод, что создание в условиях современного ВУЗа направления интеллектуальных игр возможно в системе дополнительного образования и воспитательной работы. Направление интеллектуальных игр способно существенно увеличить интеллектуальное развитие студентов, напрямую позитивно воздействуя через культурную, образовательную, воспитательную, мотивационную сферы личности обучающегося. С помощью организации и проведения интеллектуальных игр можно повысить эрудицию и расширить кругозор обучающихся, стимулировать логическую активность, что позитивно отразится не только на образовательном процессе, но и на личности студента в целом.

Список цитированных источников:

1. Кодекс Республики Беларусь об образовании: принят Палатой представителей 2 декабря 2010г.: одобр. Советом Респ. 22 декабря 2010г.: с изм. и доп., внесёнными Законом Республики Беларусь от 4 янв. 2014г. – Минск : Нац. центр правовой инфрм. Респ. Беларусь, 2014. – 400 с.
2. Айзенк, Г.Ю. Интеллект: новый взгляд. / Г.Ю. Айзенк // Вопросы психологии – 1995. – № 1. – С. 111-131
3. Ананьев, Б. Г. Человек как предмет познания / Б.Г. Ананьев. 3-е изд. – СПб. : Питер, 2001. – 288 с.
4. Сикорский, И.А. Душа ребёнка / И.А. Сикорский ; отв.ред. Е.Е Шевцова. – 2-е изд. – М. : Юрайт, 2018. – 162 с.

МОТИВЫ УЧАСТИЯ В ВОЛОНТЕРСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ СТУДЕНТОВ

Мартинovich Н.Е., старший преподаватель
(г. Витебск, ВГУ имени П.М. Машерова)

Моделирование систем и процессов инновационного содержания подготовки специалистов в высшей школе определяется интенсивным возникновением социальных инноваций. «Особое внимание в изменении содержания образования на современном этапе его развития уделяется связи теории с практическими навыками, – считает В.С. Лазарев, – в связи с чем большое значение приобретают образовательные технологии, направленные на формирование у студентов проектной культуры и умений, связанных с проектным менеджментом» [1, с. 53]. По мнению С.Д. Резника эти технологии должны обеспечивать динамическое моделирование процессов, формирующих такие умения и навыки, как диагностический мониторинг, дифференциальная диагностика, моделирование инновационных изменений, управление инновационными проектами [2, с. 185].

Одним из инструментов решения задач разработки инновационных форм воспитания студентов на факультете социальной педагогики и психологии ВГУ имени П.М. Машерова – является организация проектной деятельности в социально-педагогическом пространстве факультета на основе сочетания теории и практической деятельности в форме участия студентов в социальных волонтерских проектах. Волон-