

Факторы развития КОГНИТИВНЫХ СПОСОБНОСТЕЙ в процессе обучения

**доцент кафедры гуманитарных
и социально-экономических дисциплин
Пермской государственной
фармацевтической академии
к.ф.н. Вотинцева Наталья Николаевна**

Когнитивные способности – это свойства, присущие всем людям как биологическому виду, например, способность к овладению родным языком, и как свойства, варьирующие от индивидуума к индивидууму или от одной группы лиц к другим, например, вербальная (словесная) или мыслительная способность.

ЭЛЕМЕНТЫ МЫШЛЕНИЯ

- **наглядно-действенное**
- **наглядно-образное**
- **словесно-логическое**

**«...высшей степенью абстрагирования
выступает символизация, которая и должна
рассматриваться в качестве главной
отличительной черты словесно-логического
мышления».**

**Савенков А.И. Педагогическая
психология. 2014**

ПАРАМЕТРЫ ИССЛЕДОВАНИЯ:

1) процесс обучения студентов вуза

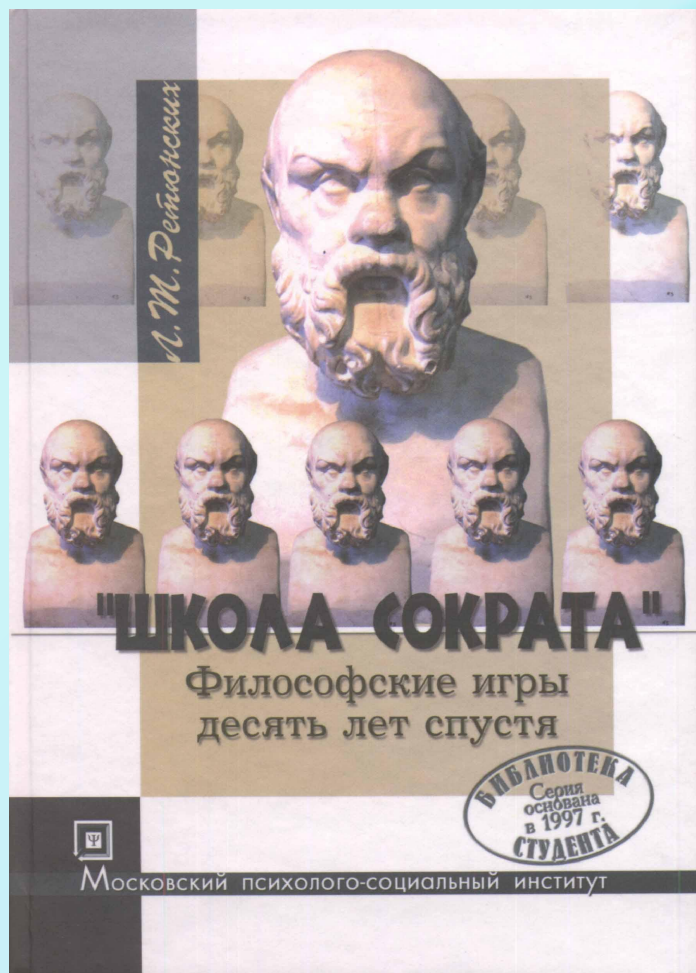
2) в рамках изучения «философии»

3) методика игровой формы

«АРГУМЕНТАРИУМ»

...мы играем, следовательно, мы суть нечто большее, нежели всего только разумные существа...

Хейзинга Й. «Homo Ludens»



Способность

- к определению значения слов
- продуцировать слова в соответствии с их буквенным составом (скорость)
- строить рассуждения от предпосылок к точным выводам (дедукция)
- выводить правила на основе конкретных наборов слов и их связей (индукция)
- к пониманию речи и оперированию вербальными отношениями (коммуникация)

Методика игры:

- игра представляет собой «игру в карты», на картах указаны понятия и категории (80)
- тема задаётся на усмотрение ведущего
- количество карт, оставшихся «на руках» зависит от умения аргументации
- побеждает игрок с наименьшим количеством карт
- простота ведения – «следующая игра за победителем»

Цель:

- формирует и совершенствует умение аргументации
- выявляет слабые и сильные стороны умения аргументации
- формирует гибкость мышления
- учит слышать и слушать собеседников - уважительно относиться к позиции оппонента (диалог, полилог)
- стимулирует пополнять и обновлять знания в смежных областях, обращаясь к словарям различных дисциплин
- позволяет углубиться в философские вопросы, не выходя за рамки игры, т.е. теоретически-абстрактно
- расширяет кругозор, углубляет мировоззрение, учит «заглядывать» в суть вещей

Наш опыт

- 2012 - старт
- 2 сентября 2014 – предложение (фильм+игра) ПИЭФ
- 22 октября 2014 – первая игра «Матрица»
- 24 марта 2015 – «Информационные технологии в менеджменте»
- 22 апреля 2015 – ONLINE ИГРА НИУ «БелГУ»
- 18 июня 2015 – методика для ФЭК
- 24 июня 2015 – акт внедрения (ПИ ФСИН)
- 24 сентября 2015 – в рамках СНО ПИЭФ
- с 2016 – студенческие игры ПГФА + «предложения»...
- 19 сентября 2019 – ПГНИУ (СИЯЛ), Кафедра англ. языка и межкультурной коммуникации «лингводидактические ресурсы игры»

<https://vk.com/natalivotintseva>

<https://vk.com/argumentarium.perm>



ен в 13:43

Скрыть комментарии

Дарья Зелёнкина

Игра и вправду оказалась достаточно интересной, увлекательной и заставила задуматься (во многих вещах) я восторге), если будет возможность я бы посетила бы еще раз (как новичку было конечно сложновато, но все приходит с опытом)

29 сен в 22:21 | Ответить

Наталья Кармашова

Дарья, что было самым сложным?

30 сен в 6:20 Дарья

Дарья Зелёнкина

Наталья, пытаться связать слова на карте) и поставленный вопрос

30 сен в 7:39 Наталье | Ответить

Кирилл Пелле

- Сведения об образовательной организации
- Наш институт
- Образовательные программы
- Абитуриент-2015
- Переокурсник
- Студенческая жизнь
- Научная жизнь
- Научные журналы
- Для студентов
- Для предприятий
- Студенческая юридическая консультация
- Центр развития карьеры
- Контактная информация

□

□

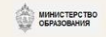
Wi-Fi Бесплатный доступ

Погода: Пятница, Вх: 25/10, +1...+3 °C, SUNSHINE

61,9286 → 0,36

68,7983 → 2,30

RosInvest.com



- 23 октября 2015 Участие студентов в х-московской межвузовской олимпиаде «Управление предприятием»
- 20 октября 2015 Эссе студентов ПИЭФ Д. Замياتной признано лучшим на конкурсе социальной рекламы
- 15 октября 2015 Поздравляем победителей регионального конкурса социальной рекламы «Я это вижу»
- 15 октября 2015 9 октября в ПИЭФ состоялся круглый стол "Государство и религия"

24 сентября 2015 состоялось открытое заседание студенческого дискуссионного клуба «Диалог».

В ходе открытого заседания была проведена интеллектуальная игра «Аргументация» (ранее «Философия Феникса»). Тема заседания была определена просмотренным фильмом «Космические каскадеры». (Просмотр фильма состоялся 21.09.15 в библиотеке им. Горького, ул.Ленина, 70, в рамках ВУЗ-Флайтива).

Игра строилась на выборе, на всех поставленных вопросах «Каковы возможности человека?». Студенты 1го и 2го курса имели возможность обсудить тему, отработать навыки аргументации. В данной игре правила себя тройка лидеров Карина Агзарова, Иван Синищев, Кирилл Пелле - ждем от них предложения по теме следующего игры.

Благодарим за поддержку сотрудничества с нашим ВУЗом. Спасибо всем участникам!

Впечатления о состоявшейся игре оставлены участниками в социальной сети на странице руководителя студенческого дискуссионного клуба «Диалог» ПИЭФ Кармашовой/Вотничевой Натальи <https://vk.com/natalivolinaeva>, вот некоторые из них:

Дарья Зелёнкина
Игра и вправду оказалась достаточно интересной, увлекательной и заставляет задуматься о многом - я восторге, если будет возможность я не пропущу следующую игру, но как новичку было конечно сложно, но все приходит с опытом.

Наталья Невоструева
Очень интересная, познавательная и научная игра. Мне очень понравилось, игра учит составлять и формулировать свою мысль, правильно отвечать на вопрос, при помощи карточек, а это не так уж и просто связать ответ на вопрос с одним конкретным словом. Одним словом, игра - полена!

Кирилл Пелле
Игра отличная! Для меня такое в новинку. Действительно, сложно бывает выразить мысль, но игра этому и учит.

Анастасия Мороз
Каждый игрок показывает себя с двух сторон, слушатель и оратор, что позволяет нам развиваться. Игра помогает нам рассмотреть один вопрос с разных точек зрения, т.к. каждый человек мыслит по-особенному. Сложность игры для меня заключалась в том, как соотнести слово с поставленным вопросом, а затем еще и соотнести его с конкретными примерами.

Татьяна Палкина
Игра была несколько неожиданной для нашей группы. Но, несмотря на это, сильно никто не купулся. Игра достаточно необычная, конкретно мне не просто было подобрать правильные слова, дать каждому понятию определение и сопоставить с темой, думаю, в будущем будет проще и интереснее.

Следующая игра будет назначена в ближайшее время - следите за новостями и объявлениями. По всем вопросам обращаться: ул.Куйбышева 90а, ауд.205-208.

Подготовлено: руководитель СДК «Диалог», доцент кафедры РСОНГД, кандидат филос. наук Кармашова/Вотничева Н.Н.



Анкета/опрос

Уважаемые студенты с целью ведения статистики, мы собираем данные – нам важны мнения участников интеллектуальной игры «Аргументация»

Внимательно прочитайте все варианты ответов
и отметьте все подходящие вам (анонимно).

Только слышал/а об играх	
Играл/а	
Ещё только собираюсь играть	
Играл/а и буду играть	
Слышал/а про игру, но это точно не моё	
Слышал/а про игру и это точно моё	
Играл/а, но это точно не моё	
Очень жду игру, т.к. много слышан/а	
Играл/а и ожидаю предстоящую игру	
<i>Свой вариант!</i> <i>Впишите, пожалуйста</i>	

От руководителя (отзывы + наблюдения)

- относительно «развлекательный характер»
- привлекает заинтересованную аудиторию
- «пролонгированная включённость»
- тренировка ума
- умение слушать и слышать
- разнообразие и вариативность понимания
- высокий уровень требовательности
- работа над уровнем культуры
- перспектива научной деятельности

«ТВОРЕНИЕ ПРЕДМЕТНОГО МИРА»

«УМСТВЕННАЯ АКТИВНОСТЬ»

- **соотнесение «текстов» с культурно-историческими факторами их возникновения;**
- **анализ жизненной позиции автора текста;**
- **объективирование исторического опыта, прожитого и принятого интерпретатором (участником игры) как своего собственного, что выражается в понимании;**
- **понимание «текста» как показатель общефилософского отношения к бытию.**

Благодаря этим методам происходит интериоризация опыта при формировании и поддержании именно внутренней мотивации.

Мухачева О.М. Герменевтический аспект «АРГУМЕНТАРИУМА»
// Вестник ПГФА, №23, 2019. С.280-281.

«АРГУМЕНТАРИУМ» как личностно-ориентированная форма обучения»

личность является активным субъектом познания задаваемых извне образцов, чьи познавательные способности развиваются посредством учебной деятельности, в которую она вовлечена;

личность является активным субъектом творения предметного мира, умственной активности, стремления самостоятельно добывать новые знания;

личность как субъект саморазвития, самосоздания, самосовершенствования, способная осуществлять свободный выбор в разнообразных жизненных ситуациях.

Павлова Д.А., Представления студента-провизора об интеллектуальной азартной игре «АРГУМЕНТАРИУМ» как личностно-ориентированной форме обучения: анализ случая. Доклад на конференции «Актуальные вопросы современной фармацевтической науки». ПГФА, 24.04.2019. (статья готовится к печати).

Никодимова Е.А. Методика выбора и оценки сравнительной эффективности личностно-ориентированных технологий обучения: Научно-методическое пособие. – Вологда, 2004. 156 с.

Транссемиотические и транслингвистические компетенции

- выход в иные, чем язык, пространства деятельности...

«Базовым понятием для рассмотрения транслингвистических компетенций является семиотическая деятельность профессиональной личности, выражающаяся в процессах образования и развития языковых знаков».

Мишланова Л.М., Алексеева Л.М.

Понятие транссемиотических компетенций

Евразийский гуманитарный журнал. – Пермь: Изд-во: Пермский гос. нац. исслед. ун-т», 2017. № 2. С. 83-88.

УМ – СОЗНАНИЕ - РЕЧЬ

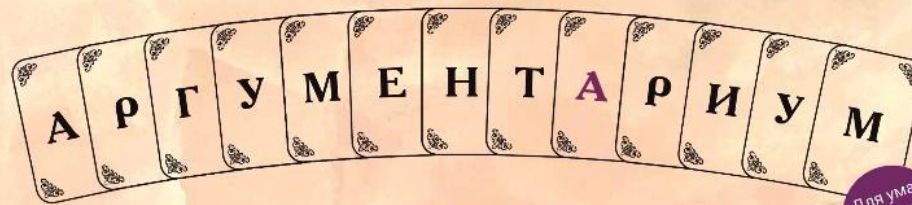
- «живое мышление»
- «пролонгированная включенность»
- «устойчивая позитивная зависимость»
- презентация данной формы и методики как игры всегда срабатывает в сознании участников как что-то развлекательное, весёлое и лёгкое.

Вотинцева Н.Н., Хорошева Е.И.

Интеллектуальная игра как фактор развития когнитивных способностей в процессе обучения.

Евразийский гуманитарный журнал. – Пермь: Изд-во: Пермский гос. нац. исслед. ун-т», 2019. № (в печати)

ИГРАЕМ с ВАМИ и ОНЛАЙН и ОФЛАЙН



Для ума,
сознания
и речи!

Игра может быть использована в качестве домашней игры, в обучении вузов, школ, в оценке мотивации персонала, в тимбилдинге коллективов, в целях индивидуального саморазвития.

АЗАРТНАЯ ФИЛОСОФСКАЯ ИГРА

Краткое описание: карточная игра в несколько «кругов», в каждом круге задаются параметры и правила соотношения карт, в каждом круге определяется карта победителя по способности аргументации, в игре участвуют от 3 до 17 человек. Побеждает тот, у кого на руках осталось меньшее количество карт. Победитель определяет тему следующей игры!



+7 905 864 43 54

+7 961 755 57 23



argumentarium.perm

А Р Г У М Е Н Т А Р И У М

Для ума,
сознания
и речи!





ПРИГЛАШЕНИЕ НА УЧАСТИЕ В ИГРЕ «АРГУМЕНТАРИУМ»!!!

vk.com/argumentarium.perm

АРГУМЕНТАРИУМ – это азартная, интеллектуальная игра в Перми, которая учит мыслить и говорить.

АРГУМЕНТАРИУМ – прокачка навыков преподавания и не только...

АРГУМЕНТАРИУМ – подарит вам незабываемые ощущения - это и «взрыв мозга» и эйфория от своих умственных способностей.

**БЛИЖАЙШАЯ ИГРА
5го ноября в 19.00
ЗАПИСЫВАЙТЕСЬ!!!**

Разработчики методики игры

Вотинцева Наталья
тел. 89617555723
vk.com/natalivotintseva

Калущих Екатерина
тел. 89058644354
vk.com/ekaterina_kaluckih



Благодарю за внимание!