

# **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**

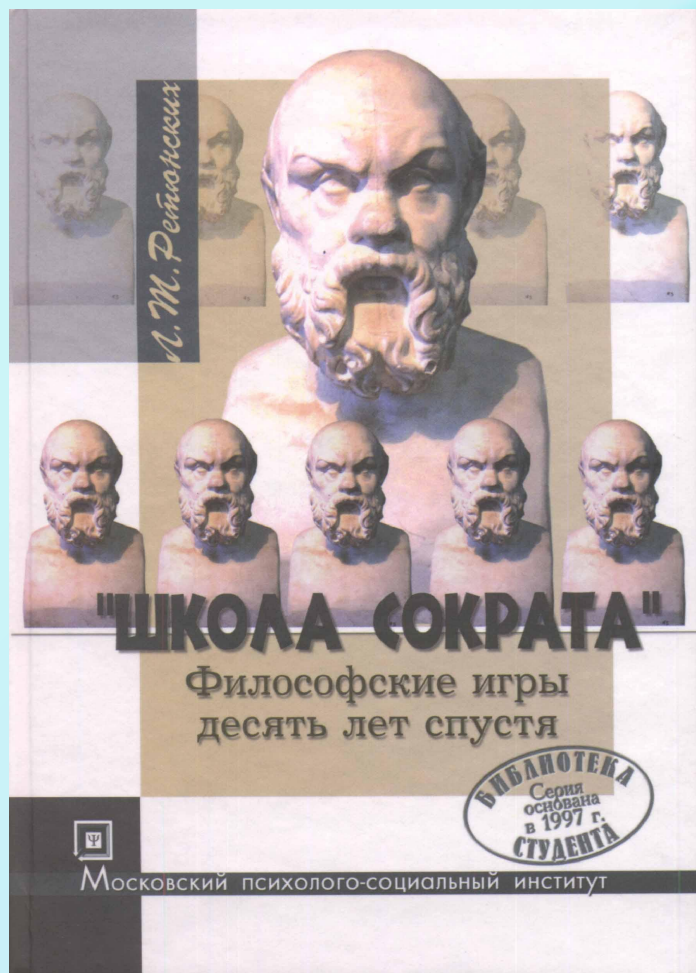
**2) в рамках изучения «философии»**

**3) методика игровой формы**

**«АРГУМЕНТАРИУМ»**

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

Хейзинга Й. «Номо 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>



### 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, самосозидания, 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

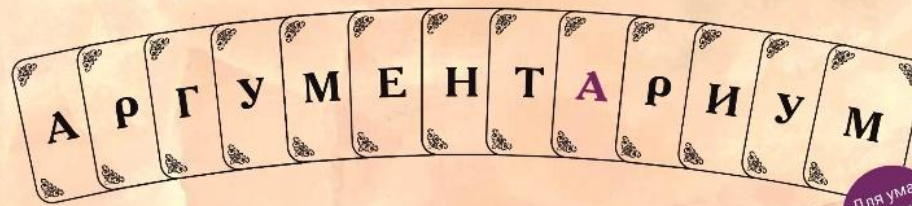
- «живое мышление»
- «пролонгированная включенность»
- «устойчивая позитивная зависимость»
- презентация данной формы и методики как игры всегда срабатывает в сознании участников как что-то развлекательное, весёлое и лёгкое.

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](http://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](https://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](https://vk.com/natalivotintseva)

**Калущих Екатерина**  
тел. 89058644354  
[vk.com/ekaterina\\_kaluckih](https://vk.com/ekaterina_kaluckih)



**Благодарю за внимание!**