

УДК 070

Н.Б. Есхуатова

Казахский национальный университет имени аль-Фараби, Казахстан, г. Алматы
E-mail: Nazim081976@mail.ru

Тренинговые игры как методы развития мышления будущих журналистов

Аннотация. Автор анализирует методы проведения тренинговых игр, разных видов: индивидуальные, командные, ролевые и др. Одной из основных тренинговых игр является, как считает автор, – «Ассоциативная игра», которая наиболее необходима для студентов – будущих журналистов. В рамках ассоциативной игры автор изучает особенности мышления человека и подразделяет их на два вида: плоскостное и пространственное. Также рассматриваются два этапа участия в игре: концентрация и размышление.

Ключевые слова: Тренинговые игры, плоскостное мышление, концентрация, размышление.

Методика преподавания в бакалавриате факультета журналистики всегда являлась спорным вопросом для целенаправленного развития мировоззрения будущих журналистов. Одной из основных целей в преподавании является развитие способностей у студентов. «Способности – свойства личности, дающие ей возможность успешно обучаться, приобретать знания, умения, навыки выполнения определенной деятельности. При этом способности проявляются не в самих знаниях, умениях, навыках, а в скорости их приобретения» [1].

Журналистика – творческая профессия, здесь необходим особый подход, чтобы научить студентов не только писать в определенном стиле или жанре, но и необходимо развить мышление: это неординарный подход к представленной проблеме, оригинальные высказывания, непохожие на другие. В наше время модно произносить такие слова, как «креативность», «авторский замысел» и т.д. Но не все будущие журналисты способны оригинально высказать свое мнение, или искрометно выступить в дискуссии, или отличиться своим индивидуальным подходом к

проблеме в своих материалах. Студенты грешат шаблонными, штампованными высказываниями и порой копируют стиль письма мастеров пера известных журналистов. И здесь мы задаем себе вопрос: как научить студентов писать и рассуждать не только профессионально, но и интересно, развить свой авторский стиль, выступление? Конечно, выходом из данной ситуации можно считать так называемые «тренировки ума» или «интеллектуальные игры», которые сами по себе не только полезны, но и увлекательны.

На первых порах можно ощутить, как непривычно думать одновременно обо всем, и казалось бы, не логично. Но это только – на первый взгляд создается подобное впечатление. Во время проведения интеллектуальной игры становится заметно, что личность, в данном случае студент, развивается *всесторонне и как не странно учится строить логическую цепочку в своих рассуждениях*. Данная методика обучения, основанная на своеобразных тренингах, развивает не только плоскостное, но и пространственное мышление.

Плоскостное мышление – анализ одного

предмета или темы, и мозг развивается только в одном направлении.

Пространственное мышление – анализ нескольких предметов или объектов, которые рассматриваются в одном ключе, но в разных направлениях и с различных точек зрения, в итоге чего развивается всестороннее мышление.

Например, рассмотрим в ассоциативной игре понятие «свобода» в плоскостном мышлении, которое в обсуждении выйдет таким образом: свобода – независимость, вседозволенность, анархия и т.д. Подобные рассуждения не развивают мышление студента. Но если все это представить в игровом режиме, то получится совсем иначе, интересно. Так ассоциативная игра позволяет рассмотреть понятие «свобода» всесторонне. То есть свобода это не только свобода личности, отмена рабства, крепостного права и возможность ездить в любом направлении, а слово «свобода» можно сопоставить или ассоциировать со многими предметами и явлениями в мире. Студенты рассматривают слово «свобода» с разных позиций. То есть связывают с этим словом ассоциативный ряд слов, такие, как ветер, цыгане, пространство, статуя Свободы, простор, полет беркута, бег тулпара и т.д.

Таким образом, выявив разнообразные понятия, связанные со словом «свобода», на втором этапе можно рассмотреть словосочетание «свобода слова». Ассоциативная игра способствует развитию ума для обзора определенного слова или словосочетания с «высоты птичьего полета». Далее, можно рассматривать более подробно и анализировать более конкретные понятия.

Тренинг-игры в начале XXI века вызвали повышенный интерес со стороны общества потому, что само слово «игра» настраивает людей на позитивный лад. Студенты более охотно принимают участие в учебном процессе.

Второй этап в ассоциативных играх – это более конкретное изучение не только определенного слова, но и проблематики. Так, например, вернемся к слову «свобода», то есть к данному понятию можно прибавить «слово», то есть «свобода слова». Данное словосочетание всегда актуально и касалось общественных отношений, и уже рассматривается с журналистских позиций, но опять же – ассоциативно. Это: листовка, Французская революция, Марат, «Глас народа», президент Джефферсон и т.д. И третий этап ассоциативной игры – это написание эссе. То

есть данные ассоциативные слова могут стать ключевыми словами в письменной работе.

Помимо ассоциативных игр, существуют другие тренинг-игры, которые способствуют развитию мышления, – это «Три угла», «Мозаика», «Мозговой штурм» и другие. Игры бывают командные, ролевые, психологические, а также викторины. Одним из важных предпосылок для выполнения задач этих тренингов является концентрация внимания и умение размышлять. «Многие люди имеют ложное представление о том, что такое концентрация внимания. Для них она ассоциируется с тяжелой работой и не всегда приятными воспоминаниями о школе. Так они убеждают себя, что концентрироваться трудно. Однако если вы когда-нибудь испытывали радость от просмотра фильма или прослушивания концерта, то согласитесь, что концентрация происходит вполне естественно, если вы погружены в деятельность, которая приносит вам удовольствие». Так концентрация или, говоря другими словами, – настрой мыслей происходит, когда вы участвуете в игре, будь она спортивная или интеллектуальная. «Концентрация требует не сверхчеловеческих усилий, но практики. Это навык, которым можно овладеть и который можно развивать. Как и большинство навыков, чем чаще его использовать, тем совершеннее он становится. Развивая концентрацию, можно заметить, что человек не только лучше управляет своими мыслями, но и обретает большую ясность ума». Конкретное рассмотрение предложенной темы и рассуждения вслух способствуют «open of mind», что с английского переводится как «раскрытие разума». Обучаясь концентрации, мы устанавливаем контроль над своими мыслями: «Укрепление мозга с помощью концентрации дисциплинирует» [2].

Размышление способствует не только отточить ум, но и позволяет глубже понять любую изучаемую проблему. Интеллектуальная игра «Мозговой штурм» как раз развивает концентрацию и размышление. Также это командная игра, а значит, между учащимися укрепляется коллективная сплоченность и поддержка друг друга. В игре не преследуется цель победить, хотя в начале, группа делится на две противоположные команды. Но конкуренция не является основным двигателем игры. Интересный момент в игре – это подготовка ряда вопросов по заданной преподавателем теме лабораторного занятия одной

командой, на которые другая команда должна незамедлительно ответить. И наоборот, вторая команда готовит вопросы для первой команды. Первый этап игры – подготовка вопросов – это концентрация мыслей, второй этап игры – ответы на вопросы – это размышление. Можно заметить, что когда игра «Мозговой штурм» первый раз проводится среди учащихся, то вначале вопросы бывают несовершенными и недоработанными и ответы также бывают не полными и недостаточно ясными. Но со временем, если студенты чаще участвуют в данной игре, то навыки: концентрация и размышление совершенствуются и представляют собой блестящий результат.

Все чаще задаемся вопросом о причине стремления студентов не к стандартному виду обучения, а к игровым занятиям и вывод напрашивается следующий – это влияние телевидения и Интернета. Проблема получения знаний непосредственно через книги отступает на второй план. Студенты все чаще получают информацию из Интернета. И визуальный вид подачи информации на основе видеоряда способствует, с одной стороны, скоростному методу получения информации (экономия времени), но с другой стороны, освоению сжатой информации, основанной на визуальных картинках и видеоряде. Общество стремится получить информацию в кратчайшие сроки, и тренинг-игры – один из способов систематизировать полученные знания.

Информация, полученная непосредственно через тренинговые игры, лучше воспринимается и является значимым моментом в усвоении учебного материала. В зарубежных странах очень часто используют данный метод для развития мышления будущих специалистов. Конечно, некоторые ученые возражают против представленной методики, особенно ученые «советской закалки», но в последние годы все чаще последние оппоненты также соглашаются с тем, что времена меняются и методы обучения также меняются. Еще с середины 90-х годов темой дискуссий была: нужна информация односторонняя или нужнее информация игрового характера. Некоторые ученые считали, что информация односторонняя, как в советское время, совершенно не нужна, так как имеет основу внушения, и потому не развивает в человеке личность с собственным мнением. С тех пор прошло более 10 лет, и все изменилось. Молодое поколение стремится выражать свое мнение разными путями. Так в

последние годы в России и в Казахстане появляются разные молодежные движения, которые выступают в мирных интересах или в знак протеста. Например, «Окупай Абай, окупай!» прошло в Москве под лозунгом «Отстаивать мнение может каждый!».

Таким образом среди тренинговых игр также главенствующую роль играет развитие гибкости мышления:

Среди других форм занятий и упражнений, развивающих мышление, следует отметить систему занятий, предложенную В.Н. Келасевым [3]. Автором предлагается целостная система приемов по развитию гибкости мышления.

I. Изменение привычных временных связей

1. Прием отчленения одного явления от другого в привычном для человека временном ряду (например, представить гром без молнии и т.д. и описать, что это значит – «выстрел»).

2. Прием замены привычного временного порядка на прямо противоположный (обратный, например, гром – молния).

3. Прием редкого сокращения интервалов времени между некоторыми событиями (например, сократить период от рождения до смерти до одного дня и сочинить сюжет этого дня, описать диалог Аристотеля и Ньютона, человека настоящего и человека будущего).

4. Прием перемещения вдоль всей временной оси существования некоторого предмета (например, телевизор – его роль в настоящем, изменение в будущем, прототипы в прошлом).

II. Изменение привычных пространственных связей:

1. Прием замены привычных пространственных связей на необычные (например, автомобиль – на / под – дорога).

2. Прием совмещения различных объектов, обычно разъединенных в пространстве (травинка – авторучка, ягода – картина и пр.).

3. Прием разъединения обычно связанных в пространстве фактов (рыба без воды, магазин без денег).

III. Изменение привычных связей общности:

1. Прием логического вычитания из объектов общностного признака (из объектов «земля» и «мяч» логически вычитается признак «круглость» – плоская земля и что на ней происходит).

2. Прием усиления связей по общности (или действия) между первоначально разнородными

объектами. Требуется довести их до взаимопревращения, найти пути сближения: «дождь» и «ракета» – падают на землю; разложить воду на кислород и водород -> топливо для ракеты.

3. Прием замены привычных отношений на прямо противоположные (например: дым полезнее чистого воздуха).

IV. Изменение привычных связей преобразования действий:

1. Прием отчленения действий: лишение объекта возможности производить привычные действия, преобразования (автомобиль, который ничего не перевозит, груз, который ничего не весит, пища, которой не насыщаются).

2. Прием получения некоторого результата без привычного источника действий (дом построен без строителей, концерт без артистов).

3. Прием блокирования «ожидаемого результата в привычной структуре действия» (машина перевозит человека, но он остается на том же месте).

4. Прием изменения привычного направления действия (дым ядовит для человека, человек ядовит для дыма или холод прячется от человека).

5. Усиление некоторого свойства объекта в неограниченное число раз до необычных масштабов (автобус, который перевозит не 50, а 100 000 человек).

6. Прием изменения основного свойства объекта в сторону усиления или ослабления (дом – палатка – шалаш – тент).

7. Прием составления сюжетов на основе заранее подобранных объектов: берется группа связанных предметов, роли раздаются участникам, которые должны разыграть сюжет, чтобы как можно ярче выразить их возможности (самолет, пассажир, стюардесса).

8. Прием формирования новых объектов из уже имеющихся (построить новый синтетический объект).

В интеллектуальных командных играх используется правило писателя Л.Н. Толстого: «Кто самый лучший для меня человек? – Самый лучший для меня человек – это тот, с кем я общаюсь сейчас». А также принцип известного немецкого философа А. Шопенгауэра: «Между людьми всегда должна быть дистанция «неколючести». В противном случае мы будем напоминать двух дикобразов, пытающихся в обнимку согреться в холодную зимнюю ночь. Намерения-

то у них «теплые», а последствия – уколы друг друга, боль» [4].

Мы познакомимся с увлекательными играми, которые помогут развивать нам нашу память. За каждую игру Вы будете получать какое-то количество баллов, в конце занятия мы их посчитаем и узнаем хорошая ли у Вас память [5].

Игра 1: Нам потребуется 2 «одинаковых» рисунка с некоторыми отличиями. Вначале показываем первый рисунок (30-50 сек.), затем второй; после чего предлагаем найти различия по памяти и записать их на листке.

Игра 2: Показываем картинку с предметами, стоящими на столе (10- 20 сек.), убираем картинку и предлагаем вспомнить, в какой последовательности предметы упали бы со стола, если бы мы наклонили его в какую-либо сторону. Напишите названия падающих предметов на листке.

Игра 3: Две картинки с различными предметами: легкими и тяжелыми, гладкими и шершавыми, мокрыми и сухими. Первая картинка: представьте, что Вы находитесь в этой комнате и дотрагиваетесь до каждого из предметов. Почувствуйте на ощупь все предметы; затем показываем вторую картинку: посмотрите на рисунок и определите, чем он отличается от предыдущего. Какие предметы переставлены местами? Вам будет легче если Вы вспомните как дотрагивались до предметов. Напишите название этих предметов на листке.

Игра 4: Для этой игры понадобятся палочки (не более 10 штук). Я брошу палочки на стол, сосчитать Вы их не успеете, поэтому постарайтесь их как бы «сфотографировать». Бросьте палочки на стол и через 1-2 секунды накройте их листом. Скажите, сколько палочек на столе.

Игра 5: Для этой игры понадобится 30-40 палочек. Выложим на столе 1-3 геометрические фигуры, сложенные из палочек, через 1-2 секунды накрываем их листом и просим выложить их. Затем сравниваем с образцом.

Теперь считаем количество баллов за каждую игру:

45-50 баллов: Поздравляем! У Вас отличная память.

35-44 балла: У Вас хорошая зрительная память.

30-34 балла: У Вас нормальная зрительная память. Обратите внимание на допущенные ошибки.

15-29 баллов: Не огорчайтесь. Тренируйте

свою зрительную память Вы обязательно улучшите ее.

Ролевые интеллектуальные игры развивают общение и артистизм, что необходимо для будущих журналистов, главным образом для теле- и радиожурналистов, также пиар-специалистов. Главная задача: войти в образ и правдоподобно разыграть по сценарию сценку на заданную тему. К ролевой игре относится «Пресс-конференция», и эта игра часто используется во время лабораторных занятий.

Интеллектуальные игры во время лабораторных занятий способствуют привлечению внимания студентов к предмету и укреплению знаний, полученных во время проводимых преподавателем лекций.

Литература

- 1 Литвак М.Е. Если хочешь быть счастливым: уч. пособие по психотерапии и психологии общения. – Ростов на Дону: Феникс, 2007. – С. 36.
- 2 Кехо Дж. Подсознание может все!. – Минск, 2009. – С. 83.
- 3 Келасьев В.Н. Некоторые подходы к развитию гибкости мышления // Практическое мышление: функционирование и развитие. – М., 1990. – С.65.
- 4 Таранов П. Наука общения, Гранд. – М., 2004. – С.112.
- 5 Матюгин И., Чакаберия Е. Зрительная память. – М., 1992. – С. 35.

Н.Б. Есхуатова

Тренингтік ойындар болашақ журналистердің ойлау қабілетін дамытатын әдіс-тәсіл ретінде

Автор өзінің мақаласында зертханалық сабақтарда жеке, командалық, рөлдік, психологиялық және басқа да түрлі тренингтік ойындарды өткізудің тәсілдеріне талдау жасайды. Автордың пайымдауынша, негізгі тренингтердің бірі – «Ассоциативтік ойындар». Бұл тренинг болашақ журналист мамандар үшін өте қажет, себебі олардың ой-өрістерін дамытып, ойлау қабілеттерін күшейтеді. Ассоциативтік тренингтерді талдау барысында автор адамдардың ойлау жүйесінің ерекшеліктерін қарастырып, оны шартты екі түрге бөледі, олар – кеңістікке тереңнен үңіліп, ойлау қабілеті және бір деңгейдегі жалпақ шаршыда ойлау қабілеті. Бұл тренингтік ойындар болашақ журналистердің түрлі кеңістіктердің қырларында ойлау жүйесін дамытады. Сонымен қатар тренингті өткізу барысында болашақ мамандар тақырыпқа терең бойлап, оны жан-жақты талдауды үйренеді.

Түйін сөздер: тренингтік ойындар, кеңінен ойлау, концентрация, ойлау.

N.B. Yeskhuatova

Training games as the method of the mind developing for the future journalists

The author analyses methods of providing the training games (individual, team, role-playing etc.). One of the basic training games is – “Associative game”, which is the most important for students – future journalists. Within the frame works of the associative game, author explains the features of human mind and divides it to: planar spatial. And this game develops the spatial one. Also there are two steps of participation in game: concentration and thinking.

Keywords: Training games, plane thinking, concentration, reflection.