

Такого не может быть . . .». Участие в упражнениях показало, что существуют затруднения в межличностном общении ограниченном деловым этикетом, есть потребность в получении новых знаний и навыков в сфере делового общения.

В целом тренинговые упражнения и задания были направлены на осознание себя в системе профессионального общения, оптимизацию межличностных отношений в группе. Основное внимание уделялось развитию социально-перцептивных и коммуникативных способностей. Использование тренинговых форм эффективно для личностного развития в системе профессионального образования. Активные групповые методы позволяют воздействовать на различные составляющие самосознания, помочь развитию личности в процессе обучения.

Решение социальных задач и участие в активном взаимодействии в группе позволило участникам тренингов: усвоить новые коммуникативные приемы, приобрести навыки ведения деловой беседы, ознакомиться со способами решения конфликтных ситуаций. Тренинги делового общения позволили подвести участников тренинга к осмыслению помех, затруднений, характерных для ситуации межличностных отношений, к уяснению условий и факторов, благоприятствующих и стимулирующих общение. Полученные студентами знания и навыки позволят им более осознанно и компетентно войти в мир профессионального общения организации, взаимодействия с людьми.

Гилева О.В.

Пиянзина О.П.

Исследование особенности развития одаренных детей участвующих в Областной олимпиаде

Во всем мире проблема одаренности вызывает большой интерес. Особое место в изучении одаренности занимает проблема взаимосвязи интеллек-

туальных и творческих способностей. В психологии нет единого подхода объясняющего взаимосвязь интеллекта и творчества.

Цель экспериментального исследования заключалась в определении интеллектуальных и творческих особенностей участников областного тура фестиваля «Юные интеллектуалы Среднего Урала». Экспериментальная группа – 520 человек; из них 262 юношей и 258 девушек, в возрасте от 12 до 18 лет. Сравнение проводилось по аналогичным показателям с учащимися «обыкновенной» школы: контрольная группа 1 – 112 человек из них 68 девушек, 44 юноши в возрасте от 14 до 18 лет; и студентами вуза: контрольная группа 2 – 405 человек – 275 девушек, 130 юношей в возрасте от 17 до 24 лет. Предполагалось (*гипотеза*), что интеллектуальные и творческие способности участников фестиваля имеют статистически значимые отличия по этим показателям от своих сверстников.

В исследовании применяли следующие методики: тест на креативность мышления (по Дж. Гилфорду), краткий ориентировочный тест (КОТ).

В результате исследования нами были получены следующие данные.

Сравнительный анализ по t-критерию Стьюдента показал (табл. 1), что по показателю «общие интеллектуальные способности» среднее значение экспериментальной группы статистически значимо отличается от контрольных групп – школьников и студентов ($p < 0,001$). По данному показателю мы констатируем, что участников областного тура Олимпиады можно считать «одаренными».

Креативность мышления, является одним из компонентов одаренности. В исследовании мы не обнаружили, что данный показатель в экспериментальной группе выше, чем в контрольных, наоборот – у студентов креативность мышления достоверно выше, чем у участников Олимпиады ($p < 0,001$). Мы считаем, что в целом по этим выборкам, уровень креативности определяется возрастом: во-первых; студенты взрослее участников Олимпиады. Во-вторых, существуют различия в содержании и формах учебной деятельности в средней школе и высшей. Учебная деятельность студента менее регламен-

тирована, что способствует формированию креативности. В-третьих, отчасти, это можно объяснить с точки зрения «Пороговой теории» (Дж. Вайнштейна и П. Бобко). Так Э. Торранс, К. Ямомото и А. Кропли утверждают, что если коэффициент интеллекта выше данного показателя, то интеллект не может служить базой для проявления творческой продуктивности индивидуума.

Таблица 1

Различия между показателями экспериментальной и контрольными группами (t-критерий Стьюдента)

Показатель	Средние значения			t-критерий	
	ЭЭГ	ККГ ₁	ККГ ₂	ЭГ-КГ ₁	ЭГ-КГ ₂
1. Общие интеллектуальные способности	28,53	17,93	26,86	16,88***	3,74***
2. Креативность мышления	19,46	18,23	23,34	1,66	-6,53***

Мы посчитали важным определить влияние пола на уровень интеллекта и включили его в анализ характеристики выборки. Еще в 1980 г. К. П. Бенбоу и Дж. Стенли сделали провокационное сообщение о том, что мужчины достигают больших успехов в математике, чем женщины.

В табл. 2-3 представлены различия средних значений сравниваемых выборок: участников Олимпиады, школьников и студентов УГППУ с учетом пола. Данные табл. 2 представляют уточненную картину различий по показателю «общие интеллектуальные способности». Так, юноши ЭГ имеют лучшие результаты, чем у девушек этой же группы ($p < 0,001$, $t = 5,596$), а также у девушек и юношей в выборке студентов ($p < 0,001$, $t = 6,74$; $p < 0,01$, $t = 3,13$). Вместе с тем, у девушек-студентов данный показатель статистически выше, чем у студентов-юношей ($p < 0,001$).

Корреляционные связи показывают, что для участников Олимпиады характерно:

- наличие статистически значимых зависимостей между полом ($p < 0,001$), возрастом ($p < 0,01$) и показателем «Общие интеллектуальные способности»;

• показательно, для данной выборки наличие статистически значимой корреляционной связи между показателями «общие интеллектуальные способности» и «креативность мышления» ($p < 0,001$).

Таблица 2

Сравнение средних значений теста КОТ, с учетом пола

	Среднее значение	КГ ₁		КГ ₂		ЭГ (девушки)
		девушки	юноши	девушки	юноши	
КГ ₁	17,84					
девушки	18,00					
юноши	17,84	0,14				
КГ ₂	19,24	-14,43***				
девушки	19,37	-10,83***	-9,14***			
юноши	18,97	-11,25***	-9,66***	-2,46*		
ЭГ	28,53	-16,88***		-3,74***		
девушки	26,75	-10,89***	-9,08***	-0,75	1,73	
юноши	30,29	-12,97***	-12,48***	-6,74***	-3,13**	-5,60***

Примечания: здесь и далее по тексту ЭГ – экспериментальная группа (участники Олимпиады), КГ₁ – контрольная группа 1 (школьники), КГ₂ – контрольная группа 2 (студенты); * – $p < 0,05$; ** – $p < 0,01$; *** – $p < 0,001$.

Таблица 3

Сравнение средних значений теста Гилфорда, с учетом пола

	Среднее значение	КГ ₁		КГ ₂		ЭГ (девушки)
		девушки	юноши	девушки	юноши	
КГ ₁	18,23					
девушки	18,26					
юноши	18,18	0,06				
КГ ₂	23,33	-6,12***				
девушки	22,48	-6,18***	-5,02***			
юноши	19,41	-2,01*	-1,74	3,94***		
ЭГ	19,46	-1,66		6,53***		
девушки	20,42	-2,28*	-0,28	5,47***	0,19	
юноши	18,52	-2,23**	-0,28	8,16***	2,26*	3,02**

Полученные результаты свидетельствуют, что по уровню интеллекта участники олимпиады значительно и достоверно превышают контрольные группы.

Превосходство «одаренных детей» в отношении креативности было менее значимо. Рассматривая данные, полученные с помощью теста Гилфорда

измеряющего творческое мышление, можно сказать, что девушки из группы «одаренные дети» имеют более высокие показатели в отличие от юношей той же группы.

Давыдова М.В.

Ролевые игры на местности, как форма деятельности.

Типология РИМ по критерию формы деятельности.

Типология ролевого поведения

РИ как явление не существуют без формирующего их фактора – человеческой деятельности. Игровое пространство может появиться только после наложения на реальность игровой деятельности человека, после заключения определенных конвенций между игроками относительно правил, символов, целей игры.

В данном исследовании представлена попытка создать типологию РИМ на основе деятельностного фактора. Будем руководствоваться формулой: *деятельность игрока определяет игру*, т.е. поведение человека в игре определяет игровое пространство, организует информационное поле, атмосферу. Специфика игры детерминируется спецификой поведения, деятельности игрока. Таким образом, поведение человека в игре можно подразделить, по направленности на достижение определенного типа результата, на три группы: «Форма», «Форма Деятельности» и «Деятельность».

«Форма».

У людей, руководствующихся целями типа «Форма» на РИМ, в выборе ролей прослеживается определенная типичность. Например, человек, увлеченный фехтованием, из года в год ездит на РИМ любого плана воином и никем другим. Психологической целью такого поведения является самоутверждение в деятельности. В моделируемой альтернативной реальности цена ошибки не велика, и платить за нее вне игрового пространства не нужно. Это создает благоприятные условия для достижения