

ПЕДАГОГИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ РЕАЛИЗАЦИИ СТРАТЕГИИ ПРИОБЩЕНИЯ СТУДЕНТОВ К СОТВОРЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Кутузова А. В., Игнатова В. В.

ФГБОУ ВПО «Сибирский государственный технологический университет», Министерство образования и науки РФ, Красноярск, Россия (660049, г. Красноярск, пр. Мира, 82), e-mail: kichigina_84@mail.ru

В статье представлены уточненные и конкретизированные понятия «сотворческая деятельность», «подготовленность к сотворческой деятельности». Выделены критерии (ценностно-смысловой, избирательно-праксиологический, рефлексивно-регулятивный) и уровни (утилитарно-прагматический, нормативно-функциональный, созидательно-альтруистический) подготовленности студента к сотворческой деятельности на основе проведенного анализа феноменов – творчество, деятельность, сотрудничество. В качестве педагогического обеспечения подготовки студента к сотворческой деятельности теоретически обоснован выбор педагогической стратегии приобщения студентов к сотворческой деятельности, определены условия (информационно-смысловое обогащение, активизация, самопроектирование) и технология ее реализации. Представлена условная модель приобщения студентов к сотворческой деятельности. В качестве средств развертывания педагогических условий реализации стратегии приобщения описаны упражнения, тренинги и игры, которые в совокупности составляют педагогическую технологию, также представлены практические рекомендации по их использованию.

Ключевые слова: сотворческая деятельность, педагогическая стратегия, педагогическое условие, педагогические средства, педагогическое обеспечение.

PEDAGOGICAL SUPPORT FOR IMPLEMENTATION OF THE STRATEGY FACILITATING STUDENTS' COLLABORATIVE CREATIVE ACTIVITY

Kutuzova A. V., Ignatova V. V.

Federal State Budget Educational Institution of the Higher Professional Education, Siberian State Technological University, the Russian Federation Ministry of Education and Science, Krasnoyarsk, Russia (660049 Krasnoyarsk, Mira Av., 82), e-mail: kichigina_84@mail.ru

The article states the notions of collaborative creative activity and readiness for collaborative creative activity in a more detailed and elaborate way. It accentuates the criteria (axiologically notional, selectively praxeological, reflexively regulative) and levels (utilitarian-pragmatic, normative-functional, creational-altruistic) of students' readiness for participating in collaborative creative activity on the basis of the carried out analysis of the phenomena, such as creativity, activity, collaboration. It also gives theoretical grounds for the choice of the strategy facilitating students' collaborative creative activity as a means of pedagogical support for their readiness to take part in it, as well as it reveals the conditions (information notional enrichment, activation, self-engineering) and technologies for its implementation. The article shows a basic model to facilitate students' collaborative creative activity. As a means of implementation of the strategy, the article suggests a number of exercises, training programs and activities which make up a comprehensive pedagogical technology as a whole, and gives practical recommendations as of how to apply them.

Key words: collaborative creative activity, pedagogical strategy, pedagogical condition, pedagogical means, pedagogical support.

Введение

Необходимость подготовки студента к сотворческой деятельности обусловлена наличием в государственных образовательных стандартах третьего поколения по различным направлениям подготовки бакалавриата требования формирования компетенций творческой и совместной деятельности. Разработка педагогического обеспечения подготовки студента к сотворческой деятельности предусматривает теоретически обоснованный выбор педагогической стратегии, создание условий и технологии ее реализации.

В результате проведенных теоретических изысканий были уточнены и конкретизированы следующие понятия, касающиеся предмета исследования. Сотворческая деятельность – это совокупность целенаправленных, согласованных, организованных действий ее субъектов, ценностно-смыслового, избирательно-праксиологического, рефлексивно-регулятивного характера, раскрывающихся в самой сущности творчества и новизне создаваемого продукта. Подготовленность к сотворческой деятельности – запас знаний, умений, навыков, личностных качеств, которые позволяют студенту успешно участвовать в совместной преобразующей деятельности. Критерий подготовленности к сотворческой деятельности – это оценочная характеристика интегрированного результата подготовки студента к действиям, определяющим в совокупности специфику сотворческой деятельности. Были выделены следующие критерии подготовленности студента к сотворческой деятельности: ценностно-смысловой, избирательно-праксиологический, рефлексивно-регулятивный. Каждый критерий дополнен ключевыми словами и развернутыми характеристиками, отражающими его сущность и содержание. Уровень подготовленности к сотворческой деятельности – степень развития, выраженности критериев подготовленности по всем параметрам (по сути выражающихся в ключевых словах), отражающим его (критерия) сущность. Были выделены утилитарно-прагматический, нормативно-функциональный, созидательно-альтруистический уровни.

В выборе педагогического обеспечения подготовки студентов к сотворческой деятельности мы опирались на подход к обучению, основанному на применении педагогических стратегий, вследствие чего были конкретизированы и уточнены такие понятия, как: приобщение студента к сотворческой деятельности – педагогическая стратегия, которая позволяет студенту осознать и присвоить ценности сотворческой деятельности, обеспечивает сознательное и успешное участие студента в сотворческой деятельности, позволяет ему самооценивать и самосовершенствовать творческие компетенции и компетенции совместной деятельности; педагогические условия приобщения студента к сотворческой деятельности – совокупность обстоятельств процесса подготовки, необходимость которых теоретически обоснована ее целью (обеспечить высокий уровень подготовленности студента к сотворческой деятельности), и от реализации которых зависит подготовленность студента к сотворческой деятельности. Были выделены следующие условия приобщения студента к сотворческой деятельности: обогащение, активизация и самопроектирование. Педагогическая технология реализации условий приобщения студента к сотворческой деятельности представляет собой последовательно-поэтапный алгоритм реализации специального набора форм, методов, приемов и средств, имеющий теоретическую обоснованность применения как неотъемлемой части педагогической

стратегии приобщения студента к сотворческой деятельности в процессе ее осуществления в образовательном процессе.

На основе выделенных понятий разработана условная модель приобщения студента к сотворческой деятельности.

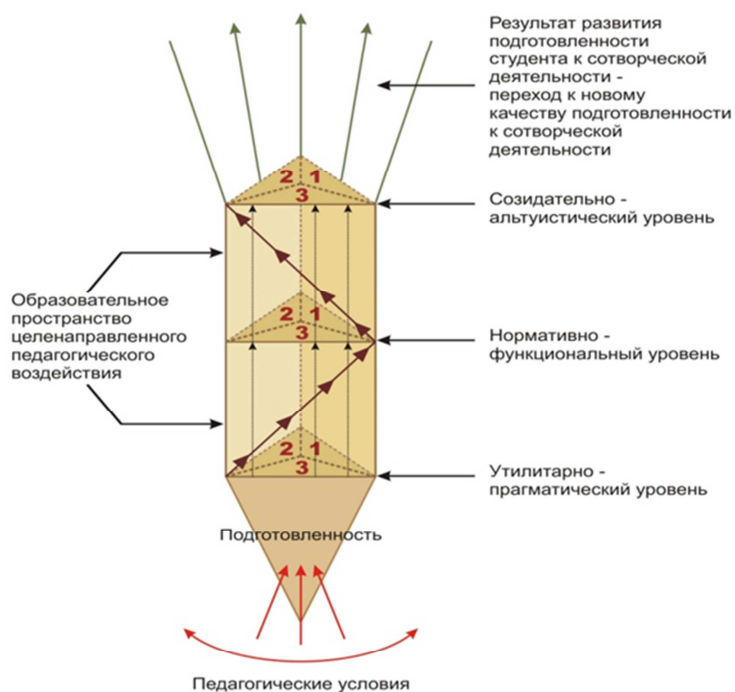


Рисунок. Модель приобщения студента к сотворческой деятельности

Описание данной модели целесообразно проводить снизу вверх. В виде красных стрелок представлены педагогические условия реализации стратегии приобщения (обогащение, активизация, самопроектирование), причем двусторонняя стрелка обозначает реализацию условий в единстве и взаимосвязи. Перевернутая пирамида представляет собой подготовленность студента к сотворческой деятельности, которая сформировалась у него к моменту начала обучения в вузе. Основанием пирамиды служат заключенные в треугольник компоненты сотворческой деятельности (1 – ценностно-смысловой, 2 – избирательно-праксиологический, 3 – рефлексивно-регулятивный). Подготовленность к сотворческой деятельности, как было выявлено в ходе теоретических изысканий, может находиться у студента на одном из трех возможных уровней: утилитарно-прагматическом, нормативно-функциональном и созидательно-альтруистическом. Задачей педагогического обеспечения является обеспечение перехода подготовленности на более высокий уровень по сравнению со «стартовым». Таким образом, педагогическое обеспечение, представленное в виде

стратегии приобщения, включающей в себя педагогические условия и технологию их реализации, является неким «подъемным» механизмом, позволяющим подготовить студента к сотворческой деятельности «поднять» на новый уровень. В связи с этим образовательное пространство целенаправленного педагогического воздействия на подготовку студента к сотворческой деятельности можно представить в виде трехгранной призмы с треугольником в основании (сотворческая деятельность), которую по функциональному назначению можно сравнить с «шахтой лифта», где под воздействием специально организованных педагогических условий, реализованных при помощи педагогической технологии, «поднимают» подготовленность студента к сотворческой деятельности на новый уровень. Направленные вверх стрелки внутри данной фигуры означают методы, приемы и средства реализации заявленных условий. Опоясывающая стрелка представляет формы организации образовательного процесса, в ходе которого ведется подготовка студента к сотворческой деятельности. И наконец, верхняя часть рассматриваемого рисунка представлена расходящимися векторами дальнейшего развития подготовленности студента к сотворческой деятельности. Это стадия перехода к качественно новому уровню подготовленности к сотворческой деятельности, предполагающему, на наш взгляд, процессы самоорганизации согласованного поведения в процессе творческой деятельности.

Последовательно-поэтапное формирование критериев подготовленности студента к сотворческой деятельности происходило, исходя из идентификационных характеристик каждого критерия, через реализацию специально подобранных дидактических средств, в совокупности составляющих педагогическую технологию.

На первом этапе создавалось педагогическое условие информационно-смыслового обогащения сотворческой деятельности студента, которое предполагает преумножение знаний о ней и осмысление содержания данного процесса с одновременным их качественным преобразованием в виде понимания, признания и принятия ценности сотворческой деятельности.

В начале создания условия информационно-смыслового обогащения сотворческой деятельности студентам были предложены определенные упражнения и игра, направленные на привнесение более расширенного и структурированного смыслового содержания понятия «творчество» и стимулирование понимания важности творчества в профессиональной деятельности. При этом упражнения были подобраны таким образом, чтобы последовательно затронуть наиболее важные для студентов сферы жизнедеятельности: личностную (упражнения «Оратор», «Кумир»), учебную (упражнения «Фантазер», «Автор») и профессиональную (упражнение «Профи»). Упражнение «Оратор» предполагало, что за одну

минуту каждому студенту необходимо было убедить своего собеседника в том, что творческие способности просто необходимы в любых жизненных ситуациях. При выполнении упражнения «Кумир» студенты должны были написать на карточках своих «кумиров по жизни», это могли быть писатели, герои литературных произведений, исторические персонажи, ученые, бизнесмены, спортсмены, эстрадные «звезды» и другие, далее студентам предлагалось пофантазировать, каким образом они («кумиры») бы доказали необходимость творчества в жизни человека. Одной из модификаций данного упражнения являлось задание найти различные высказывания о творчестве своих «кумиров». В ходе упражнения «Фантазер» студентам необходимо было назвать пять способов применения творческих способностей по теме, записанной преподавателем на доске. При выполнении упражнения «Автор» студентам необходимо было ответить на вопрос: «Если бы вы были автором учебника по данному предмету, как бы вы объяснили необходимость творчества при изучении данной дисциплины?» Упражнение «Профи» предполагало, что студенту надо было, исходя из своей будущей профессии, объяснить, зачем нужно творчество в профессиональной деятельности по его специальности. При выполнении данных упражнений студенты самостоятельно расширяли собственные представления, знания о творчестве и обогащали творческие действия с различных позиций: личностной, учебной, профессиональной.

Для решения задачи развития понимания у студентов значимости творчества, была проведена игра «Мы все богаты» [4, С.279], целью которой являлось активизация разработки различных творческих идей и распространение их среди членов группы. По окончании игры студенты обсуждали следующие вопросы: «Какие преимущества дает творческий подход к решению той или иной задачи?»; «Как сказался характер участия студентов в данной игре (равноправие в разработке способов решения, равноправие при голосовании) на ее результатах?»

Далее в рамках создания и реализации педагогической технологии развертывания условий информационно-смыслового обогащения со студентами проводился мини-тренинг «Выиграй или проиграй» [4, С.457], нацеленный на ознакомление преимуществ/недостатков совместной деятельности, признание большей эффективности совместной деятельности по сравнению с индивидуальной, помощь отдельным участникам в осознании преобладающего поведения в качестве членов команды. Анализ результатов данного мини-тренинга проходил в форме обсуждения вопросов: «Что препятствовало совместной деятельности в ходе достижения поставленной задачи игры?», «Каковы преимущества совместного решения поставленной задачи в данной игре?», «Каковы были стимулы к сотрудничеству?» и другие.

Третьим этапом при создании и развертывании условия информационно-смыслового обогащения сотворческой деятельности студентов явилось обогащение смыслами и содействие принятию студентами ценности сотворческой деятельности как лично значимой. В качестве дидактического средства достижения поставленной задачи со студентами экспериментальных групп была проведена игра «Компетентность», отличающаяся простотой и обширной сферой применения. До игры преподаватель освещал основные понятия, которые будут использоваться в игре, такие как компетенция, компетентность, компетентностный подход, его значение в профессиональной сфере. Также со студентами выявлялись и обсуждались основные компетенции, которые должны быть присущи специалистам той профессиональной области деятельности, по направлению которой проходят обучение студенты. Список выявленных компетенций дополнялся после анализа образовательного стандарта по направлению подготовки и должностных инструкций специалистов данной профессии. Далее преподавателем делался сознательный акцент на тех компетенциях, которые либо составляют сущность сотворческой деятельности (попутно озвучивались ее основные характеристики), либо лежат с ней в одной плоскости. После чего преподавателем объявлялась тема игры «Компетентность сотворческой деятельности» и объяснялись суть и правила игры. Игра «Компетентность» в целом является имитацией процесса отбора персонала на вакантную должность, при этом выбранная тема игры позволила сосредоточить внимание участников на компетентности сотворческой деятельности. В исходном варианте в игре участвуют три команды студентов по три-четыре человека: две команды конкурентов-соискателей на вакансию; команда нанимателей, определяющих победителя, которого как бы нанимают на работу; а также арбитр – эту роль выполнял преподаватель, решающий спорные вопросы. Команды конкурентов придумывали друг для друга задания по проверке компетентности сотворческой деятельности. Во время игры команды обменивались пакетами с заданиями (в каждом пакете не более трех заданий) и решали их в отведенное время. По окончании игры в качестве домашнего задания студентам предлагалось написать эссе на тему «Ценность сотворческой деятельности для моей будущей профессии».

Формирование избирательно-праксиологических характеристик подготовленности студента к сотворческой деятельности осуществлялось через создание педагогического условия активизации сотворческой деятельности студента, которое определяется как процесс, направленный со стороны педагога на совершенствование содержания, форм, методов, приемов и средств обучения с целью повышения активности студентов в процессе сотворческой деятельности, а со стороны студента – на самостоятельный переход с позиции «потребителя результатов активности преподавателя» в позицию «создателя сотворческой

активности», предполагающей наличие осознания и принятия ценности сотворческой деятельности для будущей профессии, а также приложение определенных усилий по развитию в себе умений и навыков, способов действий, необходимых для успешной сотворческой деятельности.

Переходя к описанию технологии реализации педагогического условия активизации сотворческой деятельности студента, необходимо заметить, что к педагогическим средствам активизации предъявляются высокие требования, на что был сделан неоднократный акцент при анализе точек зрения различных исследователей данного феномена. В связи с этим наше внимание привлекла широко распространенная в мире, но лишь развивающаяся в России ролевая игра «Парламентские дебаты».

Ролевой игрой назвать парламентские дебаты можно лишь в узком смысле слова. Согласно информации, представленной на крупных интернет-порталах о студенческих парламентских дебатах, понимание данного феномена трактуется более широко, а именно, парламентские дебаты – интеллектуальное образовательное студенческое движение и стиль дебатов, в основу которого положена имитация классических парламентских прений [5]. Парламентские дебаты – это аргументированный, цивилизованный спор, по определённым правилам, в котором участники представляют различные точки зрения (чаще всего две) с целью убеждения третьей стороны (судей, зрителей дебатов и т.д.). Дебатам как методу ведения спора присущи логическая последовательность, фактическая точность и эмоциональное обращение к публике. В узком же понимании, парламентские дебаты – это ролевая игра, представляющая собой определённую форму дискуссии, которая ведется по своему регламенту [1].

С точки зрения педагогических возможностей парламентские дебаты помогают развить умения критически мыслить, рассуждать, продуктивно организовывать процесс дискуссии. Парламентские дебаты формируют готовность противостоять «информационному зомбированию» и умение самостоятельно, осознанно вырабатывать жизненную позицию. Игра позволяет тренировать навыки самостоятельной работы с литературой и источниками, отрабатывать умения ведения дискуссии и отстаивания собственной точки зрения, слышать и правильно воспринимать другого человека, помогает достичь понимания того, что другая позиция тоже имеет право на существование. Как командная, игра учит взаимодействию, работе в команде, развивает умение делиться с участниками команды своими идеями и соображениями, помогать и поддерживать друг друга [2]. Парламентские дебаты также способствуют: расширению общекультурного кругозора; развитию интеллектуальных способностей, исследовательских и организационных навыков, творческих качеств, коммуникативных умений, ораторских способностей, умения работать в команде. Одним из

важнейших достоинств является то, что дебаты учат учиться и совершенствоваться, не останавливаясь на достигнутом [1].

Немаловажным для понимания педагогического потенциала парламентских дебатов являются принципы участия в них: 1) уважение: в ходе дебатов не затрагивается личность участников, нельзя унижать участника за то, что он с вами не согласен; 2) честность – задача участников быть честными в своих аргументах, в использовании свидетельств и в ответах. Дебаты дают равные условия участникам: одинаковое время выступления, одинаковое время на подготовку и т.д.; 3) главное не победа, а участие: основное значение дебатов – обогатить и одновременно доставить удовольствие. Иными словами, обучение имеет большее значение, чем победа [1].

Таким образом, соотнося характеристики избирательно-праксиологического критерия подготовленности студента к сотворческой деятельности и выше обозначенного педагогического потенциала парламентских дебатов как формы и метода организации обучения, можно сделать вывод об обоснованности его применения благодаря возможности комплексного формирования необходимых для осуществления сотворческой деятельности умений, навыков и способов действия.

Заключительным этапом в процессе реализации стратегии приобщения являлось самопроектирование студентом сотворческой деятельности, определяемое нами как форма самостоятельного совершенствования положительно-результативных действий, в совокупности составляющих сущность сотворческой деятельности, и основанного на рефлексивной оценке созданного образа-идеала, ориентированного на сотворческую деятельность студента, и самооценке собственных творческих способностей и способностей к совместной деятельности.

При реализации стратегии приобщения студента к сотворческой деятельности в качестве средства формирования рефлексивно-регулятивного критерия подготовленности студента к сотворческой деятельности через развертывание процесса самопроектирования соответствующей деятельности нами был выбран метод проектов, который, по мнению Е. С. Полат, в качестве педагогического эффекта предполагает развитие субъектности участника проектирования, рефлексию, умение делать выбор, самооценку результатов собственной деятельности [3], что полностью соответствует нашему пониманию задач самопроектирования студентом сотворческой деятельности в рамках формирования рефлексивно-регулятивного критерия подготовленности студента к сотворческой деятельности. Суть метода проектов («обучение посредством делания») состоит в стимулировании познавательного интереса к решению определенных проблем. «Ученик должен самостоятельно или совместными усилиями решить проблему, применив

необходимые знания подчас из разных областей, получить реальный и осязаемый результат» [6, С.56]. В качестве объекта проектирования была выбрана деловая игра. Задание на проект, предложенный студентам, состояло из шести пунктов: 1. Определение темы и целей игры; 2. Описание игровой ситуации (создание имитационной и игровой моделей); 3. Написание сценария игры; 4. Описание ролей и функций игроков; 5. Описание правил игры; 6. Разработка системы оценивания результатов игры. Разработанный студентами проект деловой игры реализовывался на младших курсах прикладного бакалавриата, что позволило наглядно оценить результат проделанной работы.

Таким образом, созданные педагогические условия приобщения студентов к творческой деятельности реализовывались через специально подобранные педагогические средства, в совокупности составляющие педагогическую технологию, применение которой в процессе профессиональной подготовки студентов в вузе показало свою результативность в решении задачи повышения уровня подготовленности студентов к творческой деятельности.

Список литературы

1. Дебаты или парламентские дебаты [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://debatclub.narod.ru> (дата обращения: 01.06.2012).
2. Деловая игра для подростков «Дебаты» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.trepsy.net/>.
3. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования [Текст]: учеб. пособие для студентов пед. вузов и системы повыш. квалиф. пед. кадров / Е.С. Полат [и др.]. – М.: Академия, 2001. – 272 с.
4. Панфилова, А. П. Игротехнический менеджмент. Интерактивные технологии для обучения и организационного развития персонала [Текст] / А. П. Панфилова. – СПб.: Издательство ИВЭСЭП, Знание, 2003. – 536 с.
5. Парламентские дебаты [Электронный ресурс]. – Режим доступа: ru.wikipedia.org (дата обращения: 01.06.2012).
6. Полат, Е. С. Современные педагогические и информационные технологии в системе образования [Текст]: учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений/ Е. С. Полат, М. Ю. Бухаркина. – М.: Издательский центр «Академия», 2007. – 386 с.

Рецензенты:

Нургалеев Владимир Султанович, доктор психологических наук, профессор, заведующий кафедрой педагогики и психологии профессиональной деятельности ГОУ ВПО «Сибирский государственный технологический университет» г. Красноярск.

Фуряева Татьяна Васильевна, доктор педагогических наук, профессор, заведующий кафедрой социальной педагогики и социальной работы ГОУ ВПО «Красноярский государственный педагогический университет им. В. П. Астафьева», г. Красноярск.