

О ПРОБЛЕМЕ КРЕАТИВНОСТИ ПРЕПОДАВАТЕЛЯ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА В ЦИФРОВОЙ СРЕДЕ

Тараненко И.А., Учайкина Е.Н., Фомина Н.И.

ФГАОУ ВО «Дальневосточный федеральный университет», Владивосток, e-mail: taranenko.ia@dyfu.ru

В статье анализируется современное состояние проблемы креативности преподавателя иностранного языка в цифровой среде. Делается обзор научно-методической литературы, посвященной понятиям креативности и творчества, а также методам, используемым творческими преподавателями в учебном процессе. Под креативностью авторы статьи понимают способность к нестандартному мышлению, принятию оригинальных решений и созданию нового. Творчество понимается ими как процесс создания нового. В статье делается вывод о том, что современные цифровые инструменты предоставляют богатые возможности для творчества и проявления креативности преподавателей иностранного языка. Приводится перечень цифровых инструментов, которые могут быть использованы для создания учебных материалов разного назначения. Как результат творческого процесса коллектива преподавателей иностранного языка Дальневосточного федерального университета представлено интерактивное учебное пособие, предназначенное для обучения студентов первого и второго курсов направлений «Экономика» и «Менеджмент» деловому английскому языку. Данное пособие создано с помощью программы-редактора Foxit Reader и оснащено ссылками на интерактивные словарные флэш-карточки и упражнения, также разработанные преподавателями в цифровой среде. Гибкость и простота создания цифровых учебных материалов позволяет преподавателю иностранного языка держать руку на пульсе времени и реагировать на все изменения, происходящие в обществе, создавая новые актуальные образовательные продукты.

Ключевые слова: интерактивное учебное пособие, информационно-коммуникационные технологии, креативность преподавателя иностранного языка, цифровые инструменты, цифровая образовательная среда

ABOUT THE PROBLEM OF CREATIVITY OF THE FOREIGN LANGUAGE TEACHER IN THE DIGITAL ENVIRONMENT

Taranenko I.A., Uchaykina E.N., Fomina N.I.

Far-Eastern Federal University, Vladivostok, e-mail: taranenko.ia@dyfu.ru

The article analyzes the modern state of creativity of the foreign language teacher in the digital environment. The overview of the scientific and methodological literature about the notions of creativity and creation work, as well as methods used by creative teachers in the teaching process is given. The authors of the article consider creativity to be the ability of nonstandard thinking, making ingenious decisions and creating something new. Creation work is thought to be the process of making new things. The authors draw a conclusion that modern digital instruments provide great opportunities for creativity and creation work of foreign language teachers. The article contains a range of digital instruments for making teaching materials of different purposes. The authors also present an interactive textbook for teaching Business English to the first- and second-year students majoring in Economics and Management as a result of the creative process of the group of the foreign language teachers working at the Far-Eastern Federal University. The given textbook is created with the help of the editing program Foxit Reader and has links to interactive vocabulary flash-cards and exercises that were also created in the digital environment. Flexibility and simplicity of making digital teaching materials allows the foreign language teacher to keep abreast with current trends and changes happening in the society and respond to them creating new up to date educational products.

Keywords: interactive textbook, information-communication technologies, creativity of the foreign language teacher, digital instruments, digital educational environment

В настоящее время в силу ряда политических и экономических причин мир претерпевает тектонические изменения, меняются сознание, ценности и ориентиры людей, что не может не сказываться и на системе высшего образования. Содержание учебных пособий, использующихся для преподавания иностранного языка в данный момент, стремительно устаревает. В ситуации неопределенности перед преподавателями иностранного языка встает

задача создания новых учебных материалов с актуальным контентом и актуальной формой его подачи. В условиях цифровизации образования это возможно благодаря наличию программ-редакторов, сайтов для создания интерактивных упражнений, генераторов мультимедийных презентаций, платформ для подготовки тестов и квестов и т.д. От преподавателя иностранного языка требуется открытость ко всему новому, творческий подход к преподаванию и проявление креативности в создании новых отдельных заданий и целых учебных комплексов. В данной статье предпринимается попытка проанализировать понятие креативности преподавателя иностранного языка в цифровой среде, а также дается обзор интерактивного учебного пособия «Keep In Touch With Your Business English», созданного коллективом преподавателей иностранного языка на базе Дальневосточного федерального университета, г. Владивосток [1].

Материалы и методы исследования

При написании статьи использовались теоретические и эмпирические методы исследования. Проводился анализ научно-методической литературы, посвященной изучению феноменов креативности и творчества, а также методам, используемым творческими преподавателями в учебном процессе. Делался сравнительный анализ понятий креативности и творчества, данных разными авторами. Для создания интерактивного учебного пособия, представленного в статье в качестве результата творческого процесса коллектива преподавателей, применялся эмпирический опыт создания цифровых учебных заданий, а также опыт преподавания делового английского языка студентам направлений 38.03.01 Экономика и 38.03.02 Менеджмент.

Результаты исследования и их обсуждение

Природа креативности человека волнует ученых уже давно. Зарубежные специалисты, например, начали активно изучать креативность как феномен и ресурс развития во второй половине XX в. Существует большое количество работ по проблеме креативности как в области психологии, философии, так и педагогики. Как показывает обзор литературы по проблеме, исследования ведутся в направлении определения, описания природы и структуры данного феномена, разработки моделей креативности, развития креативности студентов и преподавателей. В работах предлагается широкое разнообразие определений креативности, что говорит как о важности данного понятия, так и о неоднозначности его понимания. Так, В.В. Углов, рассматривая вопрос креативности преподавателя иностранного языка вуза как педагогический феномен, приводит 15 трактовок понятия «креативность», предложенных современными отечественными учеными [2, с. 141–142]. Исследователи до сих пор не могут сойтись во мнении, отождествлять ли понятия креативности и творчества или относиться к ним как к разным явлениям.

В большом психологическом словаре под креативностью понимаются «творческие возможности (способности) человека, которые могут проявляться в мышлении, чувствах, общении, отдельных видах деятельности, характеризовать личность в целом и/или ее отдельные стороны, продукты деятельности, процесс их создания» [3, с. 222]. А.А. Карташева разделяет понятия креативности и творчества, определяя творчество «как некую деятельность, существующую по имманентным правилам создания нового», а креативность – как «способность человека творить и использовать свои идеи для достижения успеха» [4, с. 27]. Э.Ф. Зеер и Л.С. Попова рассматривают креативность «как потенциал, внутренний ресурс человека, проявляющийся в способности к конструктивному, нестандартному мышлению и поведению, а также осознанию и развитию своего опыта», охватывая как «когнитивные, так и личностно-поведенческие параметры креативности» [5, с. 97]. В свою очередь, следуя за Э.Ф. Зеером и Л.С. Поповой, мы определяем креативность как способность к нестандартному мышлению, а также относим к данному явлению способность к принятию оригинальных решений и созданию нового. Допуская тесную взаимосвязь креативности и творчества, мы склонны рассматривать творчество как процесс, деятельность, а не способность и ресурс человека, тем самым, как и А.А. Карташева, разграничивая эти два понятия.

При этом творческий процесс, в котором реализуются цели и задачи индивида, является основой самореализации личности. К.Г. Шаврина, М.А. Рушина отмечают, что «творческая самореализация является мотивирующим компонентом и целью активности креативного субъекта», то есть «творческая самореализация является одной из ведущих потребностей креативных личностей» [6, с. 161].

Многие исследователи едины во мнении, что креативность играет важную роль в образовательном процессе. Больше внимания уделяется в работах развитию креативности у студентов и учащихся, но именно развитие креативности у преподавателя способствует снижению профессионального выгорания, «повышая степень удовлетворенности учителя от своей деятельности, а также увеличивает возможности адаптации к быстро меняющимся условиям профессиональной среды» [5, с. 104]. Преподаватель, не подверженный риску профессионального выгорания, во многом способен сделать учебный процесс творческим, создавать новые образовательные продукты и способствовать развитию креативности у обучаемых.

Креативность педагога проявляется в нестандартности его мышления, способности нешаблонно реагировать на трудности в педагогической деятельности, а также способствует его творческой самореализации [7, с. 45]. Пребывая в постоянном творческом поиске, педагог совершенствуется как личность и профессионал. Так, по мнению Л.Г. Пузеп, «педагогическое творчество может быть путем самореализации учителя. Область действительности, в которой

учитель приобретает опыт расширенного, обновленного самосознания, становится для него пространством успешной самореализации» и выводит его на «качественно новый виток профессионального развития» [8, с. 116–117].

В рамках креативного подхода к обучению преподавателями реализуются различные активные и интерактивные технологии (коллективная мыследеятельность, модерация, коллективный способ обучения, рефлексия, дискуссия: панельная, «снежный ком», письменная, ролевая; мозговой штурм, обратный мозговой штурм, метод параллельного мышления), игровые методы (деловые, имитационные, ролевые игры, «деловой театр», психодрама и социодрама), кейс-метод, метод тренингов, метод интеллектуальных карт, технология «портфолио», дистанционное обучение, открытая электронная образовательная среда, реализуемая в MOODLE, блогах, чатах, специально созданных форумах, и др. [9–11].

Проведенные исследования выявляют готовность и желание творческих преподавателей к использованию информационно-коммуникационных технологий на занятиях для мотивирования студентов в условиях цифровизации образовательной среды [12, с. 265].

Для проведения занятий по иностранному языку используются платформы Zoom, Microsoft Teams, Google Meet. В учебный процесс интегрируются онлайн-ресурсы, учебные и не только, например Listenaminute, Newsinlevels для аудирования, English E-reader для чтения, Youglish для работы над произношением, Grammarbank для отработки грамматических навыков, Textinspector, Spellingcity для работы над письмом, Wordhippo, Freecollocation для пополнения вокабуляра, Eviebot, Personalityforge для улучшения навыков говорения. Преподаватели прибегают к онлайн-инструментам для автоматизации оценивания знаний студентов. Это достигается с помощью сайтов Liveworksheets, Quizizz, Google Forms и т.д. Современные преподаватели могут организовать самостоятельную работу студентов на образовательных платформах Blackboard, Vznaniya, Microsoft Teams, Google Classroom и т.д. Они также способны управлять проектной работой студентов при помощи инструментов Trello и Padlet.

В эпоху цифровизации образования преподаватели не только используют цифровые ресурсы и средства связи, но и способны создавать собственные учебные материалы на основе современных цифровых технологий, а именно:

- страницы в социальных сетях, где размещают обучающие посты и сториз;
- презентации с помощью программ PowerPoint и сайтов Google Slides, Prezi, Genial.ly, Canva и т.д., которые наполняют теоретическим материалом и интерактивными упражнениями для его закрепления;
- обучающие видеоролики с помощью программ Movavi, InShot, Over и др.;

- квизы и квесты с помощью сайтов Baamboozle, Zunal, Quizizz и т.д.;
- тесты на сайтах Onlinetestpad, Vznaniya, Easytestmaker, Socrative и т.д.;
- флэш-карточки для изучения и запоминания новой лексики на сайтах Vznaniya, Quizlet, WordsTool и т.д.;
- интерактивные грамматические и лексические упражнения на сайтах Vznaniya, Wordwall, Learningapps, En.islcollective, Liveworksheets и др.;
- настольные учебные игры на интерактивных досках Jamboard, Google Drawings, Miro и др.;
- сайты с помощью конструкторов Wix, Tilda и др.;
- онлайн-курсы в системах управления обучением Moodle, SCORM, Blackboard, Get Course и др.;
- интерактивные буклеты с помощью программ Foxit Reader и Adobe Pro DC;
- комиксы с помощью сайта App.pixton.

Данный список можно продолжать и далее. Интересно то, как преподаватели сочетают разные технологии, интегрируя их и встраивая в одни инструменты другие. Так, например, коллективом преподавателей Дальневосточного федерального университета было создано интерактивное учебное пособие «Keep In Touch With Your Business English», предназначенное для студентов первого и второго курсов, обучающихся на направлениях 38.03.01 Экономика и 38.03.02 Менеджмент. Пособие состоит из восьми разделов, освещающих различные аспекты профессиональной деятельности будущих экономистов и менеджеров. Это темы Job-hunting, In the Office, Product, Marketing, Money, Competition, Projects, Leadership. Пособие создавалось в графическом редакторе Canva и затем в программе-редакторе Foxit Reader, дополнялось ссылками на аудио, видео, словарные флэш-карты и интерактивные упражнения. Кроме того, в данной программе добавлялась часть текста с тем, чтобы можно было располагать части текста в нужном порядке или перемещать отдельные слова или предложения в нужный столбец, как показано на рис. 1.

Task 3. Match the companies with their logos and slogans.

TESLA Toyota Don't be evil.
 Nike Mercedes Benz The power of dreams. Google
 Think different. Just do it. Honda
 Move the way you want. Impossible is nothing. Apple
 McDonald's Adidas The best or nothing.
 Burn rubber, not gasoline. Get the feeling.

COMPANY	LOGO	SLOGAN
		I'm loving it.
Uber		

Рис. 1. Задание на подбор соответствия

Благодаря этой функции интерактивных учебников можно создавать диаграммы «карты слов» (word maps). Пример такой карты приведен на рис. 2.

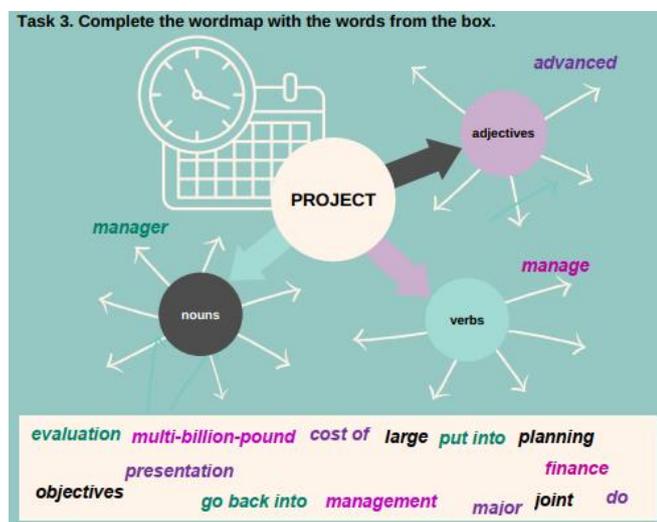


Рис. 2. Задание «Карта слов»

На сайтах Wordwall и LearningApps создавались интерактивные упражнения на отработку профессиональной лексики, а также задания на проверку понимания текстового и видеоматериала. Это задания на поиск соответствия, распределение слов по группам, заполнение пропусков в тексте, выбор правильного варианта ответа, кроссворды. В самом пособии отводились места для размещения скриншотов результатов выполненных упражнений.

Система заданий, предложенная в пособии, включает также творческие задания: задание разработать рекламу российского продукта или задание представить свой проект по выращиванию цветов. В разделе Job-hunting студенты должны написать резюме. Для таких заданий в пособии были отведены части страниц или даже отдельные страницы. Таким образом, студенты становятся соавторами или «со-творцами» данного учебного пособия.

Есть задания, где обучающиеся должны поразмышлять и выразить свое мнение, например описать свой идеальный офис или написать, какой график работы они бы предпочли и почему. Для этого в пособии предусмотрены специальные «боксы» для впечатывания ответов.

В пособие были включены и задания на поиск информации, например найти продукты двух конкурирующих компаний и сравнить их качество, технические характеристики и ценовой диапазон.

Благодаря функции прикрепления документов в пособии были сделаны вложения. В одном из заданий необходимо было изучить три резюме и выбрать наиболее подходящую кандидатуру менеджера проекта для строительства городского торгового центра. Резюме прикреплялись к соответствующим картинкам как вложения.

Так, в результате включения в структуру традиционного учебного пособия онлайн-инструментов и цифровых ресурсов появился оригинальный образовательный продукт. С одной стороны, его можно рассматривать как продукт творческой деятельности коллектива преподавателей, с другой – как инструмент для развития креативного мышления студентов в эпоху цифровизации.

Заключение

Итак, современные цифровые технологии предоставляют богатые возможности для проявления креативности преподавателей иностранного языка. Электронные учебные материалы не нужно выводить на бумагу, они намного легче поддаются корректировке. Таким образом, преподавателю проще реагировать на изменения, происходящие в обществе и сфере образования.

Создавая собственные учебные материалы в цифровой среде, преподаватели находят нестандартные решения в использовании образовательных технологий, реализуют свой творческий потенциал и привносят свое видение в процесс разработки новых образовательных продуктов. Преподаватели увлечены творческим процессом, они чувствуют удовлетворение от своей педагогической деятельности, что может способствовать поиску и открытию нового в преподавании, а также более эффективному обучению студентов и мотивации их к самостоятельной учебной деятельности.

Список литературы

1. Олейник С.А., Тараненко И.А., Терещук Т.Ю., Учайкина Е.Н., Фомина Н.И. *Keep In Touch With Your Business English: учебное пособие для студентов 1–2 курсов бакалавриата очной формы обучения ДВФУ по направлениям подготовки 38.03.01 «Экономика» и 38.03.02 «Менеджмент»*. Владивосток: Издательство Дальневосточного федерального университета, 2022. 103 с.
2. Углов В.В. Креативность преподавателя иностранного языка вуза как педагогический феномен // *Вопросы педагогики*. 2019. № 6–2. С. 141–144.
3. Большой психологический словарь / Под ред. Б.Г. Мещерякова, В.П. Зинченко. М.: Издательство АСТ, 2009. 811 с.

4. Карташева А.А. Коммуникативность образовательного процесса как категория неклассической парадигмы творчества и креативности // Образование и наука. 2012. № 1 (8). С. 25–37.
5. Зеер Э.Ф., Попова Л.С. Влияние уровня креативности на преодоление барьеров профессионального развития педагогов // Образование и наука. 2012. № 1. С. 94–106.
6. Шаврина К.Г., Рушина М.А. Изучение вопроса творческой самореализации личности // Человеческий капитал. 2018. № 7 (115). С. 158–163.
7. Ибраимов Х.И. Креативность как одна из характеристик личности будущего педагога // Наука, образование и культура. 2018. № 3 (27). С. 44–46.
8. Пузеп Л.Г. Креативность как одна из характеристик личности будущего педагога // Омский научный вестник. 2007. № 4 (58). С. 115–117.
9. Виноградова Е.В. Модели креативного обучения // Университетские чтения. 2010. Часть 01. [Электронный ресурс]. URL: https://pgu.ru/editions/un_reading/detail.php?SECTION_ID=2997&ELEMENT_ID=13811 (дата обращения: 31.11.2022).
10. Каунов А.М. Инновационный инструментарий современных методик креативного обучения в профессиональной подготовке будущих специалистов // Известия Волгоградского государственного педагогического университета. 2019. № 4 (137). С. 9–16.
11. Батаршев А.В., Макарьев И.С. Творческая самореализация педагога как основа профессионально-личностного становления // Человек и образование. 2013. № 3 (36). С. 38–42.
12. Матолыгина Н.В., Руглова Л.В., Добряк С.Ю. Творческий преподаватель как одно из важных условий развития творческой активности студентов в современном цифровом мире // Образование. Наука. Научные кадры. 2021. № 3. С. 262–267.