

ИГРОВЫЕ СИТУАЦИИ КАК УСЛОВИЯ ФОРМИРОВАНИЯ КРЕАТИВНЫХ КОМПЕТЕНЦИЙ СТУДЕНТОВ ВУЗА

Гакова Е.В.¹

¹БГОУ ВПО «Московский городской педагогический университет», Москва, Россия, e-mail: rectorat@mgpu.misa.ac.ru

Дидактические системы высшего образования нацелены сегодня на формирование и развитие эффективной личности, способной успешно применять знания и опыт, быть мобильной, конкурентоспособной и способной к самообразованию. Личностные характеристики, о которых можно судить по проявляемому эффективному поведению в процессе деятельности, способствующие эффективному и креативному представлению работы, а также созданию инновационных социально признанных продуктов, представляют собой *креативные компетенции*. Активное обучение рассматривает студентов как субъектов, овладевающих знаниями в процессе обучения, что способствует формированию их эффективных личностных качеств, проявляемых в эффективном выполнении работы. *Игровые ситуации* рассматриваются как продуктивные педагогические условия активного обучения в среде вуза, способствующие формированию и развитию креативных компетенций/личностных характеристик, проявляемых в поведении личности студентов, способствующих успешной академической и последующей эффективной профессиональной деятельности.

Ключевые слова: креативные компетенции, игровые ситуации, эффективные стратегии поведения, личностные характеристики, эффективная и креативная деятельность, студенты вуза

GAME SITUATION AS CONDITIONS OF DEVELOPMENT OF CREATIVE COMPETENCIES OF UNIVERSITY STUDENTS

Gakova E.V.¹

¹*Moscow city pedagogical University", Moscow, Russia, e-mail: rectorat@mgpu.misa.ac.ru*

The didactic systems of higher education today are aimed at the formation and development of effective personality in the process of professional training in the institutions of higher education for students to be mobile and competitive. Personal characteristics to be judged by demonstrating in individual's behaviour in performance, promoting effective and creative presentation of work, as well as the creation of innovative socially recognized products, are described as *creative competencies*. Active learning involves mastering knowledge which promotes personal characteristics formation demonstrated through behaviour in performance that contribute to effectiveness. *Game situations* are considered to be acceptable pedagogical conditions that can be used in educational process at university for the formation and development of creative competences/personal characteristics that are manifested in behavior and contribute to successful training and future effective professional performance.

Keywords: creative competencies, game situations, effective strategies of behavior, personal characteristics, effective and creative performance, university students.

Современному профессионалу приходится работать в быстро меняющихся социально-экономических условиях, что вынуждает его ежедневно обрабатывать огромное количество информации, быстро и качественно ее анализируя и систематизируя; эффективно взаимодействовать с коллективом, обладать эмпатией и проявлять лидерские качества; быть способным к риску и готовым принять ответственность за результаты собственных действий; хорошо владеть техническими средствами; уметь самоорганизоваться в кратчайшие сроки и т.д. Чтобы владеть перечисленными личностными качествами, конкурентоспособной личности недостаточно только профессиональных знаний. Именно

поэтому зачастую самые академически успешные в вузе студенты не всегда могут проявить себя как эффективные специалисты на рабочем месте и успешно самореализоваться. Современные дидактические системы нацелены на подготовку молодых специалистов, способных к активной учебной деятельности, в ходе которой на фоне приобретения профессиональных знаний и опыта будет формироваться эффективная личность, способная систематизировать знания и вырабатывать виды поведения, которые будут способствовать ее успешному саморазвитию и самореализации.

Эффективная деятельность и эффективная личность всегда привлекали внимание ученых. Так, в Америке в 1960-е гг. начались широкомасштабные исследования эффективной личности и ее деятельности. В ходе данных исследований ученые обращали внимание на поведение эффективных менеджеров, которое проявлялось в их деятельности и позволяло судить об эффективности их обладателя. Проявление эффективного поведения в деятельности указывало на то, что личность обладала определенными качественными характеристиками, которые проявлялись в поведении. Данные отдельные личностные характеристики, проявляемые в поведении и предвосхищающие эффективную деятельность, были определены и эмпирически доказаны R. Boyatzis и его последователями и названы *компетенциями* [2]. В ходе исследований стало очевидно, что эффективными люди становятся в процессе мотивированной деятельности, когда при решении различных проблемных ситуаций вырабатываются эффективные стратегии поведения. По деятельности личности можно судить об эффективных личностных характеристиках. Таким образом, обладание компетенциями рассматривается как поведенческий подход к эффективной деятельности. Компетенционный подход широко распространен в Америке и в последние годы активно исследуется и применяется в Испании и Италии. Однако авторы компетенционного подхода утверждают, что просто эффективной личностью сейчас быть уже недостаточно.

Эффективную личность, способную не просто успешно применять знания и опыт, а эффективно адаптировать их согласно новой ситуации, создавать инновационные продукты, генерировать идеи и иное, характеризует *креативность*. Западные ведущие исследователи рассматривают креативность как поведение, которое проявляется личностью в деятельности, а продукты данной деятельности представлены как *инновации*. Креативность — сложный концепт, интегрирующий мотивацию, профессиональную компетентность, социально-профессиональную среду и характеристики личности [1]. Однако определенного, признанного учеными перечня креативных характеристик, проявляемых в поведении личности, составлено не было. Авторы также утверждают, что, так как креативность проявляется в поведении личности, ее можно развивать в любом возрасте. Однако, так как

креативность проявляется в поведении, она не может быть компетентностью, ее нельзя представить в виде знаний, умений и навыков. Компетенцией она тоже быть не может, так как компетенция – это отдельная характеристика личности, проявляемая в поведении личности. Личность проявляет и интегрирует различные личностные характеристики, которые определяются в ее поведении в процессе деятельности, способствуя созданию инновационных, социально признанных продуктов (зачастую это знания и опыт). Следовательно, эффективная и креативная личность обладает креативными компетенциями.

Таким образом, *креативные компетенции* – это определенные личностные характеристики, которые проявляются в поведении личности в процессе деятельности, на основе определенных/профессиональных знаний и опыта, адаптированных согласно условиям ситуации, и которые способствуют креативной и эффективной деятельности и созданию инновационных социально признанных продуктов. Креативные компетенции можно развивать в любом возрасте [1].

Так как креативные компетенции формируемы и развиваемы, необходимы условия, способствующие их формированию и развитию. Активное обучение рассматривается современной дидактикой как стимул формирования и развития качеств личности, которое способствует академической эффективности и конкурентоспособности на рынке труда [3,5,8]. Активное обучение — это создание условий, обеспечивающих мотивированную вовлеченность студентов в образовательный процесс в роли субъектов, что способствует самообразованию, самоорганизации и самоопределению, интерактивному взаимодействию, совместному решению проблем, рефлексии и т.д. [6]. Следовательно, активное обучение рассматривается как эффективное получение и продуктивное использование знаний и опыта, повышающее мотивацию к самостоятельно-исследовательской деятельности, выработке эффективных стратегий поведения, продуктивному взаимодействию в группе, эмпатии, желанию самореализоваться. Другими словами, активное обучение – это приобретение навыков эффективной и выдающейся деятельности.

Как один из видов активного обучения исследователи рассматривают игровые технологии. Д.Б. Эльконин рассматривал игру как единственный естественный вид обучения, развивающий воображение, так как в ходе проигрывания воображаемых ролей можно отобрать лучший вариант решения проблемы, выработать необходимые эффективные стратегии поведения, которые можно успешно внедрять в последующей продуктивной деятельности [9]. В игровой деятельности индивид обучается самоутверждаться и самореализовываться. На способность обучающегося включаться в игру возраст не влияет [5]. Однако дидактические игры проводятся согласно разработанному сценарию и роли, они не предусматривают ограничения по времени и могут длиться от нескольких часов до

нескольких дней, что не способствует их широкому применению в учебной деятельности вуза.

Согласно психолого-педагогическим исследованиям игра состоит из нескольких проблемных ситуаций, процесс исследования и решения которых способствует выработке наиболее приемлемых способов их решения, что вызывает модификацию личности и отражается на эффективной деятельности индивида [7,8,9]. Таким образом, в процессе решения ранее не известной проблемы, опираясь на свои знания и опыт, которые обучающиеся модифицируют и адаптируют согласно ситуации, задействовав свое воображение, они вырабатывают новые знания и опыт, создают инновационные и значимые продукты, приобретают эффективные стратегии поведения, генерируют идеи, предлагая всевозможные варианты решения проблемных задач, что положительно отражается на личностной эффективности и успешности образовательной деятельности. Игровая ситуация представляет собой педагогические приемы, внедренные в учебную деятельность, кратковременные, но не ограниченные правилами, что предоставляет студентам свободу выбора стратегий, средств и повышает мотивацию к активности и самостоятельному приобретению необходимых навыков. [8]. Следовательно, *игровая ситуация – это ограниченная по времени, но не регламентируемая жесткими правилами деятельность, которая представляет собой специально разработанные условия, способствующие формированию и развитию личностных качеств и эффективных стратегий поведения. Реализация игровых ситуаций мотивирует студентов к самообразованию и накоплению нового опыта, знаний и приобретению способов эффективного решения проблемных задач, вследствие чего она может успешно быть внедрена в образовательный процесс вуза.*

Для того чтобы процесс реализации игровых ситуаций был продуктивным, необходимо следить за тем, чтобы процесс решения игровой ситуации был направлен на самоорганизацию, самообразование и самостоятельно-исследовательскую деятельность студентов. Ситуация должна соответствовать интересам и сфере деятельности студентов, которую они изучают, с тем чтобы активно задействовать имеющиеся опыт и знания, на базе которых следует приобретать новые. Игровая ситуация должна быть проблемной, но посильной, понятной и практичной, чтобы мотивировать на ее решение и последующее применение полученных знаний, навыков и стратегий поведения в реальной социально-профессиональной деятельности. Необходимо создать эмоционально стабильную среду, способствующую успешной игровой деятельности студентов и моделированию и формированию креативных компетенций/личностных качеств, демонстрируемых в эффективных стратегиях поведения в процессе деятельности, индивидуальной и коллективной деятельности, развитию коммуникативных навыков, самоорганизации,

самообразованию и самореализации[4]. Таким образом, игровые ситуации помогают обучающимся включаться в процесс обучения в роли субъектов учебного процесса, имеют практическую направленность применения полученных опыта и знаний в реальных жизненных ситуациях, ориентируют на успех, способствуют эмоциональной эмерджентности.

В ходе реализации игровых ситуаций, задействовав собственные опыт и знания, студенты определяют проблему и пытаются подобрать наиболее успешный вариант ее решения, адаптируя имеющиеся опыт и знания согласно новой игровой ситуации. Недостаток знаний для продуктивной реализации игровой ситуации направляет студентов на самообразование, в процессе которого формируются такие личностные характеристики, как умение работать в группе и проявление воздействия в процессе обмена информацией; использование компьютерных технологий; анализ и синтез полученной информации, критическое отношение к ней; гибкость мышления, проявляющаяся в способности предлагать различные варианты решения проблем; адаптация к новым условиям ситуации; мотивация на успешное решение проблем; самоорганизация и.д. Следовательно, происходит качественный отбор эффективных действий и стратегий поведения, приобретаются новые знания и опыт, студенты становятся более открытыми и коммуникабельными. Игровые ситуации предусматривают создание и решение таких проблемных задач, которые в обычном образовательном процессе создать трудно. Следовательно, игровая ситуация ставит студента в активную позицию, заинтересовывает и позволяет проявить свою конкурентоспособность, так как игровые ситуации представляют собой также состязательную деятельность[4].

Проигрывание игровых ситуаций в процессе учебной деятельности в вузе формирует и развивает личностные качества студентов, способствует умению эффективно решать социально-профессиональные проблемы и успешно использовать полученный положительный опыт и знания в моделируемой социально-профессиональной деятельности, помогает отрабатывать различные варианты успешных способов решения проблем и мотивировать готовность студентов к самоорганизации и самообразованию. Игровые ситуации также способствуют отработке эффективных моделей поведения будущей профессиональной деятельности и накоплению социально-профессионального опыта, которые отражаются на модификации личности и являются стимулом ее дальнейшего саморазвития и успешной самореализации.

Таким образом, системы высшего образования, учитывая современные социально-экономические условия, нацелены на формирование и развитие конкурентоспособной, самоорганизованной и мобильной личности, способной в процессе деятельности

формировать и развивать собственные личностные качества, способствующие выработке эффективных стратегий поведения, демонстрируемых в эффективной деятельности, самоорганизации и самообразованию, приобретению навыков успешного применения знаний и опыта, способов решения нестандартных задач и созданию инновационных продуктов.

Список литературы

1. Гакова Е.В. К вопросу о развитии креативных компетенций в среде высшего образования // Современные проблемы науки и образования. — 2014. — № 6. URL: <http://www.science-education.ru/120-15775> (дата обращения: 08.12.2014).
2. Гакова Е.В. Компетенции как поведенческий подход к эффективной деятельности // European Social Science Journal (Европейский журнал социальных наук). — 2014. — № 8. — Том 1. — С. 72–77.
3. Гакова Е.В. К вопросу о компетенциях и компетентности обучающихся в образовательной среде университета // Письма в Эмиссия. Оффлайн (The Emissia. Offline Letters): электронный научный журнал. — Февраль 2014, ART 2157. — СПб., 2014. — URL: <http://www.emissia.org/offline/2014/2157.htm>. (дата обращения: 10.04.2014).
4. Гакова Е.В. К вопросу о внедрении игровых ситуаций в учебную деятельность студентов вуза // Высшая школа — Уфа, — 2015. — № 2. — С. 30–31.
5. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии: Учебное пособие. — М.: Народное образование, 1998. — 256 с.
6. Ступина С.Б. Технологии интерактивного обучения в высшей школе: Учебно-методическое пособие. — Саратов: Издательский центр «Наука», 2009. — 52 с.
7. Подымова Л.С., Сергеева В.П., Сороковых Г.В. Интерактивные методы в обучении и воспитании в системе общего, среднего и высшего профессионального образования. — М.: Тезариус, 2011. — 245 с.
8. Шаронова С.А. Метод игровой ситуации: Учебно-методическое пособие. — М.: РУДН, 2001. — 87 с.
9. Эльконин Д.Б. Психология игры. — Издание второе. — М.: Гуманит. Изд. центр ВЛАДОС, 1999. — 360 с.

Рецензенты:

Гавриленко Н.Н., д.п.н., профессор, профессор кафедры иностранных языков инженерного факультета БГОУ ВПО «Российский университет дружбы народов», г. Москва;

Сергеева В.П., д.п.н., профессор, профессор кафедры истории и теории педагогики института педагогики и психологии образования БГОУ ВПО «Московский городской педагогический университет», г. Москва.