

Научная статья
УДК 37.036.5
doi: 10.35266/2312-377X-2023-1-23-28

СОВРЕМЕННЫЕ ФОРМАТЫ РАЗВИТИЯ КРЕАТИВНОСТИ ОБУЧАЮЩИХСЯ В ПРОЦЕССЕ ИНТЕГРАЦИИ «ШКОЛА-ВУЗ»

Юлия Рафикатовна Варлакова^{1✉}, **Наталья Ивановна Кривых**²

¹ Сургутский государственный университет, Сургут, Россия

² Астраханский государственный университет имени В. Н. Татищева, Астрахань, Россия

¹ varlakova_ur@surgu.ru ✉, <https://orcid.org/0000-0002-6060-555X>

² natalykr@mail.ru, <https://orcid.org/0000-0003-2599-8068>

Аннотация. В статье рассматриваются современные подходы к развитию креативности обучающихся в рамках интеграции «школа-вуз». Обосновывается актуальность развития креативности обучающихся с позиций обновленного Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования. Представлен опыт организации работы по развитию креативности образовательных организаций г. Сургута и г. Астрахани. Статья предназначена для преподавателей вузов, учителей общеобразовательных школ, реализующих программы по развитию креативности обучающихся.

Ключевые слова: креативность, интеграция «школа-вуз», методическое сопровождение, развитие креативности обучающихся, современные образовательные технологии, геймификация, компетенции будущего

Шифр специальности: 5.8.7. Методология и технология профессионального образования.

Для цитирования: Варлакова Ю. Р., Кривых Н. И. Современные форматы развития креативности обучающихся в процессе интеграции «школа-вуз» // Северный регион: наука, образование, культура. 2023. № 1. С. 23–28. DOI 10.35266/2312-377X-2023-1-23-28.

Original article

MODERN FORMATS OF STUDENTS' CREATIVITY DEVELOPMENT WITHIN THE FRAMEWORK OF SCHOOL-UNIVERSITY INTEGRATION

Yulia R. Varlakova^{1✉}, **Natalia I. Krivikh**²

¹ Surgut State University, Surgut, Russia

² Astrakhan State University, Astrakhan, Russia

¹ varlakova_ur@surgu.ru ✉, <https://orcid.org/0000-0002-6060-555X>

² natalykr@mail.ru, <https://orcid.org/0000-0003-2599-8068>

Abstract. The article considers modern approaches to the development of students' creativity within the framework of school-university integration. The relevance of the students' creativity development is substantiated on the basis of the renewed Federal State Educational Standards of Basic General Education. Best practices in development of creativity in educational institutions of Surgut and Astrakhan are highlighted. The article is intended for university teachers, teachers of secondary schools implementing students' creativity development programs.

Keywords: creativity, school-university integration, methodological support, students' creativity development, modern educational technologies, gamification, competences of the future

Code: 5.8.7. Methodology and Technology of Vocational Education.

For citation: Varlakova Yu. R., Krivikh N. I. Modern Formats of Students' Creativity Development Within the Framework of School-University Integration // Severny region: nauka, obrazovanie, cultura. 2023. No. 1. P. 23–28. DOI 10.35266/2312-377X-2023-1-23-28.

ВВЕДЕНИЕ

В современном мире, характеризующемся изменчивостью и непредсказуемостью, перед образованием встают новые вызовы, ответы на которые требуют от педагогов пересмотра подходов к организации образовательной деятельности обучающихся. В эпоху цифровизации, когда исчезают традиционные профессии и появляются новые, а развитие общества зависит от появления инновационных решений и создания новых технологий, обучающемуся необходимо умение генерировать оригинальные идеи и решать нестандартные задачи. Все это является характеристиками одной из ключевых компетенций XXI в. – креативности [1].

Актуальность развития креативности обучающихся прописана в ключевых документах, регулирующих школьное образование. Так, в обновленном Федеральном государственном образовательном стандарте (ФГОС) основного общего образования приоритетной задачей становится развитие функциональной грамотности обучающихся, одним из компонентов которой является креативное мышление – способность продуктивно участвовать в процессе выработки, оценки, а также совершенствовании идей, направленных на получение инновационных решений или нового знания. Кроме того, к личностным результатам обучения разработчики стандарта относят такие способности креативной личности, как «действовать в условиях неопределенности, формировать новые знания и формулировать идеи» [2].

В этой связи одной из ключевых задач современной школы является создание среды для выявления, развития и реализации креативных возможностей обучающихся в образовательной и воспитательной деятельности.

Многие современные педагоги в российских школах осознают важность развития креативности обучающихся, но при этом не обладают достаточными компетенциями для методически грамотной организации данного процесса. Необходимы такие учебно-методические материалы и инструменты, которые позволят проектировать творческие образовательные события, не оторванные от

современных реалий и помогающие создавать ассоциативные связи между различными блоками информации и сферами знаний.

Одним из таких современных инструментов является геймификация, подразумевающая использование в контексте сферы образования игровых элементов для достижения неигровых учебных результатов. Следует отметить, что внедрение элементов игрофикации позволяет проектировать образовательные события в формате игрочелленджей, игровых сюжетных занятий, игр-экшн и способствовать достижению обучающимися всех трех групп результатов по ФГОС (личностных, метапредметных и предметных) в органичном нативном контексте двойного целеполагания, когда дидактическая цель ставится педагогом, а учащимся предьявляется игровая цель.

МАТЕРИАЛЫ И МЕТОДЫ

С целью эффективного развития креативности обучающихся был осуществлен анализ психолого-педагогической литературы по проблеме исследования, проведена сравнительная характеристика подходов к термину «креативность» и «креативное мышление» с позиций представителей психологии XX в. (Дж. Гиллфорд, Э. П. Торранс, С. Медник) и в рамках современного подхода PISA [3]. В ходе исследования выявлена особенность современного подхода к креативному мышлению, заключающаяся в рассмотрении его с позиции трех процессов: генерации, совершенствовании и оценке идей.

Результатом проведенного анализа стала конкретизация термина «креативность обучающихся», под которой мы понимаем способность к преобразовательной деятельности, характеризующейся умениями быстро генерировать нестандартные и функционально применимые решения, а также совершенствовать и оценивать предложенные кем-то идеи для достижения творческого результата в учебной деятельности и в реальной жизни.

В качестве эмпирических методов в исследовании использовалось наблюдение за учебной и проектной деятельностью школьников, обобщение и анализ информации об опыте

реализации разработанных учебно-методических материалов в естественном образовательном процессе школ г. Сургута, проектных интенсивов «Таланты-2030» Сургутского государственного университета.

Также осуществлен анализ опыта Института развития образования «Платформа» г. Астрахани в реализации курсов повышения квалификации для учителей разных предметных областей в формате игровых активностей, через проведение авторских игровых тренингов в 2020–2022-х гг., реализации экспериментальных моделей дополнительного образования детей в формате игровых треков, осуществляемых авторским коллективом для обучающихся общеобразовательных организаций за последние пять лет.

РЕЗУЛЬТАТЫ И ИХ ОБСУЖДЕНИЕ

Методическое сопровождение развития креативности обучающихся возможно реализовывать, не ограничиваясь возможностями школы. В рамках интеграции школа-вуз появляются новые ресурсы (кадровые, материальные, интеллектуальные), способные вывести развитие гибких компетенций, к числу которых относится и креативность, на качественно новый уровень.

Форматы такого взаимодействия могут носить как системный, так и ситуационный характер [4].

Педагоги Сургутского государственного университета реализуют системную работу со школами Ханты-Мансийского автономного округа по следующим направлениям:

1. Повышение квалификации учителей общеобразовательных школ округа в рамках курсов «Развитие креативного мышления как компонента функциональной грамотности». Курсы повышения квалификации проходят в дистанционном формате, что позволяет педагогам из разных, в том числе и отдаленных муниципалитетов округа, принять в них участие. Программа курсов включает в себя не только теоретическую информацию о специфике феномена креативности, но и применение на практике методик по развитию и диагностике креативности обучающихся. Практические занятия реализовываются по-

средством организации командной работы педагогов в интерактивной онлайн-доске Migo, что позволяет педагогам обмениваться опытом, генерировать новые идеи, а также совершенствовать и оценивать идеи коллег.

В ходе прохождения курсов педагоги знакомятся с десятками различных креативных техник и упражнений, предлагают идеи интегрирования освоенных методик в процесс изучения конкретного учебного предмета, а также учатся проектировать творческие образовательные события, такие как классные часы, родительские собрания и другие мероприятия. За 2022 г. подобное обучение прошли 113 педагогов округа. В настоящий момент готовится асинхронный онлайн-курс, который позволит учителям со всей страны в удобном режиме изучить основные вопросы, связанные с развитием креативности обучающихся.

2. Разработка в рамках реализации гранта Губернатора ХМАО – Югры учебных материалов «Креативная школа», включающих в себя интерактивную тетрадь, учебно-методическое пособие и набор учебных карточек для развития креативности обучающихся. Задания направлены на развитие вербальной и невербальной креативности, обладают гибкостью и возможностью встраиваться в образовательный процесс в рамках определенной учебной дисциплины или классного часа, а также позволяют организовывать творческую внеурочную деятельность обучающихся. Учебно-методическое пособие, разработанное для педагогов школы, дает информацию о подходах к изучению, диагностике и развитию креативности учащихся. Данные материалы прошли экспериментальную проверку в ходе образовательного процесса МБОУ СОШ № 8 им. А. Н. Сибирцева и в МБОУ СОШ № 44 г. Сургута среди обучающихся 6–9 классов.

3. Работа с одаренными обучающимися Ханты-Мансийского автономного округа – Югры в рамках стратегического проекта Сургутского государственного университета «Таланты-2030». Данный проект предполагает участие талантливых школьников со всех муниципалитетов округа в проектных

интенсивах по одному из выбранных треков: «Агробιοтехнологии и технологии живых систем», «Биомедицинские системы и генетические технологии», «Информационная безопасность, Искусственный интеллект», «Научная медиажурналистика и новые медиа, кросс-культурная коммуникация», «Промышленный инжиниринг». Программа интенсивов состоит не только из работы над проектами в рамках выбранного трека, но и включает в себя тренинги на генерацию идей, креативное мышление, а также игровые механики по развитию творческих способностей школьников. В ходе интенсивов школьники осваивают на практике различные креативные техники, придумывают идеи проектов и изобретений, беря за основу актуальные тренды и современные технологии, учатся творчески презентовать свои разработки [5].

Авторский коллектив Института развития образования «Платформа» (г. Астрахань) осуществляет методическое сопровождение развития креативности обучающихся через взаимодействие с разными целевыми аудиториями:

1. Целевая аудитория – руководители и заместители руководителей разных образовательных организаций. Ключевые форматы – проведение стратегических сессий, игротренингов, сказкотренингов (разработанных с учетом функций действующих лиц по В. Я. Проппу) [6], деловых игр, игропрактических активностей для управленческих команд в целях развития стратегического мышления и умения действовать в неопределенной ситуации, расширения креативного видения. Подобные форматы погружают управленцев в игровую контекст, предъявляя ключевые аспекты текущей деятельности через игровые модели [7], позволяя в игровой непринужденной манере получать инсайты по разрешению проблемных кейсов, которые затем в процессе «выхода из игровой метафоры» и получения «обратной связи» трансформируются в реальные управленческие решения по изменению образовательной среды с учетом вызовов современности.

2. Целевая аудитория – педагоги разных предметных областей. Курсы повышения

квалификации проходят в формате игровых активностей, в процессе которых педагоги не только узнают теоретическую информацию о возможностях игрофикации образовательного процесса и пирамиде структурных компонентов/игровых элементов в рамках фреймворка MDA («механика-динамика-эстетика»), о модели обучения на основе дидактической игры по М. В. Кларину, включающей игровой сюжет, игровую задачу, игровые действия, игровую реальность, игровые правила, игровые итоги и результаты, игровые переживания и анализ игры [8], но и активно участвуют в разных играх, развивающих их собственные компетенции, в том числе и креативное мышление. Итоговая аттестация, как правило, предполагает разработку в проектных группах собственных игровых решений по аналогии с разными образцами с учетом специфики предметной области и дидактических задач [9] для преобразования традиционного учебного процесса в свободное креативное образовательное пространство.

3. Целевая аудитория – обучающиеся разных возрастов. Экспериментальная реализация дополнительного образования детей проходит в формате краткосрочных и долгосрочных дополнительных общеобразовательных программ, мастер-классов с участием известных спикеров из разных сфер, профориентационных проб по авторским программам «Бренд-менеджер» и «R&D менеджер в области развития и инноваций», разработанным в рамках федерального проекта «Билет в будущее» и каникулярных межпредметных тематических площадок. В процессе игровых активностей школьники становятся участниками игрового решения, учатся находить несколько альтернативных выходов из сложных и неопределенных ситуаций [10], выдвигать нестандартные проектные идеи, применяют маркетинговые приемы оригинальной презентации своих авторских продуктов и наработок.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Развитие креативности обучающихся – актуальная, но сложная задача, которая, как показывает практика, успешно решается при интеграции усилий школы и вуза. Пред-

ставленный опыт развития креативного мышления учащихся на основе опыта двух регионов объединяет системная работа с педагогическим составом школ и обучающимися, использование ресурсов учебной, внеучебной деятельности и дополнительного образования, применение интерактивных технологий обучения, проектной и команд-

ной работы. Творческие форматы мероприятий, использование современных методик и погружение в проблемную среду помогает не просто освоить необходимую теоретическую информацию, но и практически реализовывать различные креативные техники для генерации, совершенствования и оценки идей.

Список источников

1. Фрумин И. Д., Добрякова, М. С., Баранников К. А., Реморенко И. М. Универсальные компетентности и новая грамотность: чему учить сегодня для успеха завтра. Предварительные выводы международного доклада о тенденциях трансформации школьного образования. М. : НИУ «ВШЭ», 2018. 28 с.
2. Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования (утв. приказом Министерства просвещения РФ от 31 мая 2021 г. № 287). URL: <https://www.garant.ru/products/ipo/prime/doc/401333920/?ysclid=lcj227m8p2830261390> (дата обращения 12.12.2022 г.).
3. Авдеенко Н. А., Демидова М. Ю., Ковалева Г. С. и др. Основные подходы к оценке креативного мышления в рамках проекта «Мониторинг формирования функциональной грамотности» // Отечественная и зарубежная педагогика. 2019. Т. 1. № 4 (61). С. 124–145.
4. Авдеенко Н. А., Денищева Л. О., Краснянская К. А. и др. Креативность для каждого: внедрение развития навыков XXI века в практику российских школ // Вопросы образования. 2018. № 4. С. 282–304.
5. Демчук А. В., Варлакова Ю. Р. Методическое сопровождение педагогов в развитии креативности школьников (из опыта реализации проекта «Креативная школа») // Междисциплинарные исследования науки и техники : сб. статей XV Междунар. науч.-практич. конф. Саратов : НОП «Цифровая наука». 2022. С. 346–351.
6. Пропп В. Я. Морфология волшебной сказки. М. : Лабиринт, 2001. 192 с.
7. Городецкий А. А., Забилов Д. Д., Коричин Д. А. и др. Справочник игропрактика : учеб.-метод. пособие. Казань : Казанский игропрактический центр, 2017. 279 с.
8. Кларин М. В. Инновации в мировой педагогике: обучение на основе исследования, игры и дискуссии (Анализ зарубежного опыта). Рига : Науч.-пед. центр «Эксперимент», 1995. 176 с.
9. Эйхорн М. В. Геймификация образовательного процесса : метод. пособие. Томск, 2015. URL: https://toipkro.ru/content/files/documents/podrazdeleniya/pip/geymifikatsia_obrazovatel'nogo_protsesta.pdf (дата обращения: 20.12.2022 г.).

References

1. Frumin I. D., Dobriakova, M. S., Barannikov K. A., Remorenko I. M. Universalnye kompetentnosti i novaya gramotnost: chemu uchit' segodnia dlia uspekha zavtra. Predvaritelnye vyvody mezhdunarodnogo doklada o tendentsiyakh transformatsii shkol'nogo obrazovaniia. Moscow : HSE University Press, 2018. 28 p. (In Russian).
2. Federal State Educational Standard of the Basic General Education (approved by the Order of the Ministry of Education of the Russian Federation No. 287 of May 31, 2021). URL: <https://www.garant.ru/products/ipo/prime/doc/401333920/?ysclid=lcj227m8p2830261390> (accessed: 12.12.2022). (In Russian).
3. Avdeenko N. A., Demidova M. Yu., Kovaleva G. S. et al. Main Approaches to the Assessment of the Creative Thinking in the Framework of the “Monitoring of the Formation of Functional Literacy” Project // Otechestvennaya i Zarubezhnaya Pedagogika. 2019. Vol. 1. No. 4 (61). P. 124–145. (In Russian).
4. Avdeenko N. A., Denishcheva L. O., Krasnianskaia K. A. et al. Creativity for Everyone: Integrating the 21st Century Skills in Russian Schools // Educational Studies. 2018. No. 4. P. 282–304. (In Russian).
5. Demchuk A. V., Varlakova Iu. R. Metodicheskoe soprovozhdenie pedagogov v razvitiie kreativnosti shkolnikov (iz opyta realizatsii proekta «Kreativnaia shkola») // Mezhdistsiplinarnye issledovaniia nauki i tekhniki : collection of articles of the 15th International Scientific and Practical Conference. Saratov : NOP “Tsifrovaia nauka». 2022. P. 346–351. (In Russian).
6. Propp V. Ya. Morfologiya volshebnoi skazki. Moscow : Labirint, 2001. 192 p. (In Russian).
7. Gorodetskii A. A., Zabirol D. D., Korichin D. A. et al. Spravochnik igropraktika : study guide. Kazan : Kazanskii igroprakticheskii tsentr, 2017. 279 p. (In Russian).
8. Klarin M. V. Innovatsii v mirovoi pedagogike: obuchenie na osnove issledovaniia, igry i diskussii. (Analiz zarubezhnogo opyta). Riga : Nauchno-pedagogicheskii tsentr “Eksperiment”, 1995. 176 p. (In Russian).
9. Eikhorn M. V. Geimifikatsiia obrazovatel'nogo protsesta. Metodicheskoe posobie. Tomsk, 2015. URL: https://toipkro.ru/content/files/documents/podrazdeleniya/pip/geymifikatsia_obrazovatel'nogo_protsesta.pdf (accessed: 20.12.2022). (In Russian).

10. Чатфилд Т. 7 игровых способов, увлекающих ум. URL: https://www.ted.com/talks/tom_chatfield_7_ways_games_reward_the_brain/transcript?source=facebook&language=ru (дата обращения: 10.12.2022 г.).
10. Tom Chatfield: 7 igrovykh sposobov, uvleka-iushchikh um. URL: https://www.ted.com/talks/tom_chatfield_7_ways_games_reward_the_brain/transcript?source=facebook&language=ru (accessed: 10.12.2022). (In Russian).

Информация об авторах

Ю. Р. Варлакова – кандидат педагогических наук, доцент.

Н. И. Кривых – кандидат педагогических наук, доцент.

Information about the authors

Yulia R. Varlakova – Candidate of Sciences (Pedagogy), Associate Professor.

Natalia I. Krivykh – Candidate of Sciences (Pedagogy), Associate Professor.