

Деловая игра как средство развития креативности учащихся среднего специального учебного заведения

Е.В. Шкетик

Учреждение образования «Витебский государственный университет имени П.М. Машерова»

Проблема развития творческой личности в настоящее время является весьма актуальной. Творческая личность всегда будет востребованной в обществе, так как в настоящее время приветствуется выдвигание новых идей, поиск эффективных стратегий в развитии отношений в системах «человек–человек», «человек–техника», «человек–знаковая система», «человек–художественный образ».

Цель статьи – изучение креативности учащихся-девушек среднего специального учебного заведения, анализ деловой игры как средства развития креативности учащихся ссуза.

Материал и методы. Исследование проводилось на базе учреждения образования «Витебский государственный индустриально-технологический колледж». В нем приняли участие студентки I–III курсов (171 девушка). Для изучения креативности учащихся ссуза был использован «Опросник креативности Джонсона» (адаптированный). Для достижения поставленной цели применялись следующие методы исследования: психодиагностические, математической статистики (критерий Краскела–Уоллиса).

Результаты и их обсуждение. Представлены результаты исследования креативности девушек I–III курсов ссуза. С помощью критерия Краскела–Уоллиса были оценены различия между исследуемыми группами (1, 2, 3 курсы). Курс обучения явился параметром дифференциации. Были обнаружены достоверные ($p \leq 0,01$) различия между учащимися по показателям развития креативности, выявлены отрицательная динамика от первого ко второму курсу и восстановление показателей развития креативности на третьем курсе до первоначального уровня. Рассмотрено одно из средств развития креативности учащихся ссузов – деловая игра, которая стимулирует учащихся к активной познавательной деятельности, развитию и актуализации у них основных мыслительных операций, позволяет спроектировать будущую деятельность, включить учащихся в систему общественных отношений.

Заключение. Педагогам ссузов особое внимание необходимо уделять деловой игре как средству развития креативности для того, чтобы можно было говорить о положительной динамике развития данного феномена у учащихся от первого курса к выпускному третьему. Педагогическому составу рекомендовано использовать в своей деятельности активные методы обучения, креативные технологии, технологические приемы.

Ключевые слова: креативность, творчество, творческая активность, способность, творческий потенциал, развитие креативности, деловая игра, проблемная ситуация, гуманизация образования.

Business Game as a Means of Creativity Development of Vocational School Students

E.V. Shketyk

Educational Establishment "Vitebsk State University named after P.M. Masherov"

The issue of the development of the creative personality is nowadays rather topical. The creative personality will always be demanded in the society since new ideas are welcomed at present as well as

search for efficient strategies in the development of the relations in the systems of man–man, man–technology, man–sign system, man–artistic image.

The purpose is the study of creativity of student girls of the vocational school, analysis of business game as a means of creativity development of vocational school students.

Material and methods. The study was conducted on the base of educational establishment “Vitebsk State Industrial and Technological College”. First to third year student girls (171) participated in the research. To study vocational school student creativity Johnson Creativity Questionnaire (adapted) was used. To reach the research objective the following methods were used: psycho diagnostic, mathematical statistic method (Craskell–Wallis criterion).

Findings and their discussion. Findings of the study of creativity of I–III year girl students of a vocational school are presented. With the help of Craskell–Wallis criterion differences between the studied groups (1, 2, 3 year) were evaluated. The academic course was the parameter of differentiation. Reliable ($p \leq 0,01$) differences among students according to indicators of creativity development were identified, negative dynamics from the first to the second year and restoration of indicators of creativity development in their third year up to the original level was found out. One of the ways of creativity development of vocational school students, business game, was considered. It stimulates students’ cognitive activity, development and actualization of their basic thinking operations, makes it possible to design future activity and to involve students into the system of public relations.

Conclusion. Vocational school teachers should pay special attention to business game as a means of creativity development. This would make it possible to consider positive dynamics of the development of this phenomenon from the first through the third, graduation, year. Teachers are recommended to use active teaching methods, creative technologies and technological tools.

Key words: creativity, creative activity, ability, creative potential, creativity development, business game, problem situation, humanization of education.

В настоящее время важным является развитие креативности как своеобразного внутреннего ресурса именно у учащихся средних специальных учебных заведений, так как выпускники ссузов являются востребованными в различных отраслях экономики. Важно, чтобы выпускник среднего специального учебного заведения был также мобильным, инициативным специалистом.

Креативность как интегративное, многомерное психическое образование, комплекс интеллектуальных, личностных особенностей человека, его внутренний ресурс, способствует самостоятельному выдвижению, генерированию большого количества оригинальных идей и нестандартных решений. Креативность выступает как один из ведущих факторов успешности человека, который обеспечивает возможность адаптироваться к быстро изменяющимся условиям жизни, является залогом успеха человека в профессиональной деятельности. Креативность определяет готовность личности изменяться и отказываться от стереотипов.

«Креативность не находится в прямой зависимости от качества памяти и суммы знаний индивида. Суть креативности, по мнению американских ученых, заключается не в накоплении знаний, не в их объеме, хотя знания служат основой творчества, а в умении открывать новые идеи, новые пути, делать оригинальные выводы» [1, с. 30].

Способность к преобразованиям является одной из динамических характеристик креативности, которая связана с такими чертами, как инициативность, находчивость, эмоциональность, независимость. Понятие креативности связано с творчеством, творческой деятельностью, порождающей что-либо качественно новое.

Креативность является областью исследований, которая представляет и теоретический, и практический интерес. Именно креативность – центральное звено деятельности любого человека при решении им новых проблем. Вклад в понимание креативности вносят экспериментальная психология, возрастная психология, дифференциальная психология, социальная психология [2].

По мнению И.А. Малаховой, современная трактовка проблемы креативности (исследования В. Андерсона, Дж. Гилфорда, А.Н. Лука, И.М. Розета, Я.А. Пономарева, Р. Стернберга и др.) отличается признанием того факта, что креативность рассматривается как универсальная интегративная способность к творчеству, которая необходима для любой сферы деятельности

личности, а проявление творческих качеств носит универсальный характер. Развитие креативности в каком-либо определенном виде деятельности влечет за собой перенос творческих качеств на любую другую сферу человека, например, социальную, производственную, коммуникативную, бытовую. Всплеск исследовательской активности по изучению проблемы креативности начинается с середины прошлого века. Интерес к данной проблеме в наши дни также остается высоким [1].

В философской, педагогической, психологической литературе (В.П. Беспалько, Н.Ф. Талызина, М.Н. Скаткин, П.Я. Гальперин, А.М. Матюшкин, Т.В. Кудрявцев) накоплен достаточный опыт по совершенствованию образовательного процесса, его активизации. Современные технологии, методы обучения способствуют расширению объема знаний студентов, учащихся, активизируют их познавательную деятельность, развивают креативность.

Использование в учебном процессе среднего специального учебного заведения технологий проблемного, личностно ориентированного, развивающего обучения, элементов технологии коллективного способа обучения, информационных технологий, проблемных лекций, индивидуальной и групповой работы, а также деловых игр способствует развитию креативности учащихся. Далее подробнее рассмотрим деловую игру как средство развития креативности учащихся ссузов.

Цель статьи – изучение креативности учащихся-девушек среднего специального учебного заведения, анализ деловой игры как средства развития креативности учащихся ссуза.

Материал и методы. Исследование проводилось на базе учреждения образования «Витебский государственный индустриально-технологический колледж». В исследовании приняли участие студентки первого, второго, третьего курсов (всего 171 девушка), обучающиеся по специальностям «Технология производства швейных изделий», «Парикмахерское искусство и декоративная косметика», получающих квалификации «Швея», «Парикмахер», «Мастер по маникюру», «Мастер по педикюру». Для изучения креативности учащихся среднего специального учебного заведения был использован «Опросник креативности Джонсона» (адаптированный). Опросник креативности обращает внимание на элементы, которые связаны с творческим выражением самого себя [3]. Для достижения поставленной цели были использованы следующие методы исследования: психодиагностические, математической статистики (критерий Краскела–Уоллиса).

Результаты и их обсуждение. Из 56 девушек первого курса колледжа нормальный (средний) уровень креативности выявлен у 24 девушек (43%), высокий – у 20 (36%), очень высокий – у 8 (14%), очень низкий – у 4 (7%).



Рисунок 1 – Креативность учащихся-девушек 1 курса колледжа.

Из 54 девушек второго курса колледжа нормальный (средний) уровень креативности выявлен у 29 девушек (54%), высокий – у 19 (35%), очень высокий – у 1 (2%), очень низкий – у 1 (2%).

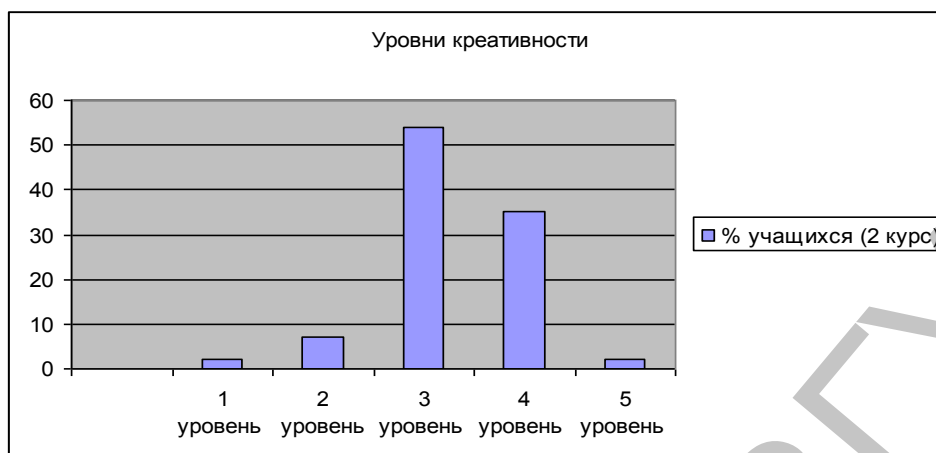


Рисунок 2 – Креативность учащихся-девушек 2 курса колледжа.

Из 61 девушки третьего курса колледжа нормальный (средний) уровень креативности выявлен у 27 девушек (44%), высокий – у 31 (50%), очень высокий – у 1 (2%), очень низкий – у 1 (2%).

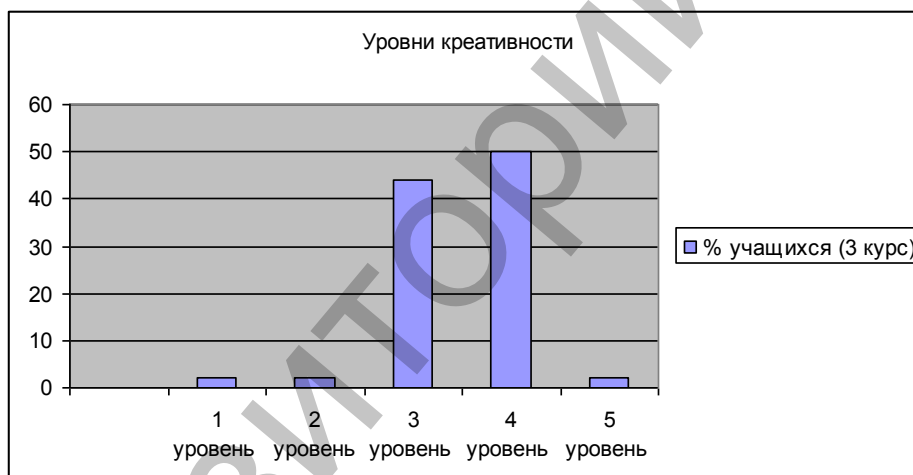


Рисунок 3 – Креативность учащихся-девушек 3 курса колледжа.

К третьему курсу уменьшается количество учащихся с низким уровнем развития креативности, однако становится больше учащихся с очень низким уровнем креативности. Ко второму курсу увеличивается количество учащихся с нормальным и средним уровнями креативности, но на третьем курсе количество учащихся с нормальным, средним уровнями креативности становится почти столько, сколько было на первом курсе. Отмечается увеличение количества девушек с высоким уровнем креативности (см. таблицу).

Таблица – Результаты исследования креативности у девушек колледжа по методике «Опросник креативности Джонсона»

Уровни креативности	1 курс (56 чел.)		2 курс (54 чел.)		3 курс (61 чел.)	
	Кол-во чел.	%	Кол-во чел.	%	Кол-во чел.	%
1 (очень низкий)	–	–	1	2	1	2
2 (низкий)	4	7	4	7	1	2
3 (нормальный, средний)	24	43	29	54	27	44
4 (высокий)	20	36	19	35	31	50
5 (очень высокий)	8	14	1	2	1	2

Большинство учащихся (47%) (средний уровень) способны иногда проявлять уверенность в своем решении, несмотря на возникшие затруднения, брать на себя ответственность за нестандартную позицию, содействующую решению проблемы (уверенный стиль поведения с опорой на себя, самодостаточное поведение), воздержаться от принятия пришедшей в голову типичной, общепринятой идеи, выдвигать различные варианты и выбирать наилучший, демонстрировать поведение, которое является неожиданным, оригинальным, но полезным для решения проблемы, проявлять воображение, чувство юмора, предлагать дополнительные идеи, версии, решения, окружать тонкие, неопределенные сложные особенности окружающего мира; 41% учащихся (высокий уровень) способны часто проявлять указанные характеристики; 6% учащихся (очень высокий) способны постоянно проявлять уверенный стиль поведения с опорой на себя, самодостаточное поведение, независимость, оригинальность, изобретательность, продуктивность, воображение, способность к конструированию, находчивость, изобретательность, разработанность, гибкость, беглость, чувствительность к проблеме, даже предпочтение сложностей; 5% учащихся (низкий уровень) редко проявляют обозначенные характеристики. Всего 2 девушки (1%) показали очень низкий уровень креативности.

Для оценки различий между исследуемыми группами (девушками первого, второго, третьего курсов разных специальностей) мы использовали критерий Краскела–Уоллиса. Курс обучения явился параметром дифференциации. Были обнаружены достоверные ($p \leq 0,01$) различия между учащимися по показателям развития креативности. При этом среднее значение для учащихся первого курса представлено значением 93,86; для второго курса – 69,61; у третьекурсников средний показатель креативности 93,61. Следовательно, можно говорить о наличии отрицательной динамики от первого ко второму курсу и восстановлении показателей развития креативности на третьем курсе до первоначального уровня.

На наш взгляд, полученные результаты можно объяснить характерной для средних специальных учебных заведений традиционной системой обучения, которая предполагает передачу информации от преподавателя к учащемуся, основывается на запоминании учащимися транслируемой педагогом информации, накоплении фактов.

Развитие креативности учащихся возможно только в специально организованных условиях, с введением в практику средних специальных учебных заведений активных методов обучения, которые позволяют устранять разного рода психологические «зажимы», шаблоны, которые блокируют творческие способности учащихся.

Активные методы обучения основываются на следующих дидактических принципах: 1) принцип деятельности (процесс познания должен быть организован как самостоятельная деятельность познающего); 2) принцип непрерывности (преемственность между всеми ступенями обучения); 3) принцип минимакса (ссуз предлагает каждому обучающему содержание образования на максимальном (творческом) уровне, обеспечивает его усвоение на уровне минимума (государственного стандарта); 4) принцип психологической комфортности (снятие стрессообразующих факторов учебного процесса); принцип вариативности (развитие у учащихся умения решать проблемы различными способами); 5) принцип творчества (максимальная ориентация на творческое начало в учебной деятельности студентов, приобретение ими собственного опыта творческой деятельности, формирование способности самостоятельно находить решение нестандартных задач) [4].

Более подробно остановимся на деловой игре как средстве развития креативности учащихся. Именно деловая игра способствует созданию положительного эмоционального отношения студентов к занятиям, позволяет сохранить их работоспособность более длительное время, помогает решать производственные задачи, превращая процесс обучения в творческий, вовлекая учащихся в продуктивную деятельность. Сложным вариантом деловой игры является многокомпонентная ситуация, решение которой требует организации взаимоотношений между учащимися-исполнителями. При подготовке к игре задания учащимся можно раздавать заранее, а также в начале игры. Учащиеся выполняют предложенные задания самостоятельно, иногда обращаясь за помощью к преподавателю. Деловую игру можно рассматривать также как способ воспроизведения ситуации, ролевых функций, специфики взаимоотношений, которые характерны для определенной профессиональной деятельности. Важно, чтобы деловая игра

была не коллективным развлечением, а способом достижения задач обучения, продуцирования вариантов решения задачи.

В деловой игре можно выделить следующие этапы: 1) подготовительный, 2) собственно игра, 3) дополнительный, 4) заключительный. В зависимости от цели учебного занятия, а также от уровня подготовки учащихся работа может проводиться в подгруппах по 3–5 человек, а также в целой группе. Если преподаватель участвует в игре, то выполняет в ней второстепенную роль, наблюдает за всем происходящим, не прерывает деловой игры с целью исправления ошибок. Для осуществления деловой игры необходим общий сюжетный ход с возможностью импровизации. Приветствуется инициатива учащихся, предоставляется возможность проявить себя более слабым учащимся. В деловой игре можно применять элементы проблемного обучения. Так, наличие проблемной ситуации в деловой игре способствует продуцированию большого количества вариантов ее решения. Важно, чтобы учащиеся могли видеть проблемы, решать их, ориентироваться в новых условиях, самостоятельно приобретать необходимые знания, применять их на практике.

Мощным средством развития креативности являются также информационные и телекоммуникационные технологии, позволяющие учащимся раскрыться, отказаться от устоявшихся стереотипов при выполнении заданий, которые предусмотрены программой, но и при разрешении проблем, которые связаны с нестандартными профессиональными ситуациями.

Особое внимание следует уделить системообразующему фактору развития креативности – гуманизации образования. Суть гуманизации – развитие личности как активного субъекта познания, общения, творческой учебной деятельности. Наиболее полному развитию, а также реализации студентами своих потенциальных возможностей способствует ценностное отношение к собственному образованию. Все это в совокупности позволяет приобрести мобильность в профессиональной сфере. Гуманизация образования и воспитания представляет собой нравственно-психологическую основу протекания педагогического процесса. Необходимо отметить, что образование, ценность которого принято рассматривать на макроуровне (образование – это государственная ценность), мезоуровне (образование – это общественная ценность), микроуровне (образование дает возможность будущему специалисту реализоваться в профессиональном плане, развить творческие способности личности), имея особый статус и являясь своеобразным фундаментом здания современного общества, выполняет одну из главных функций образования – культурно-гуманистическую [5].

Педагогам, которые работают с учащимися, необходимо также обладать соответствующими творческими способностями. Они должны уметь модифицировать собственную деятельность, обладать профессиональной интуицией, эмпатией, критичностью мышления, иметь собственный творческий стиль, постоянно совершенствовать свои знания в разных областях, активно внедрять в учебный процесс средних специальных учебных заведений информационные технологии. Именно инновационные технологии способны формировать инновационное поведение субъектов образовательного процесса. Важно, чтобы педагоги могли, а главное, имели желание достаточно эффективно использовать имеющиеся инновационные технологии, активные методы обучения.

Заключение. Педагогам следует особое внимание уделять деловой игре как средству развития креативности для того, чтобы можно было говорить о положительной динамике развития данного феномена у учащихся от первого курса к выпускному третьему. Педагогическому составу рекомендовано использовать в своей деятельности активные методы обучения, креативные технологии (методы психологической активизации творческого мышления, методы систематизированного поиска идей, методы управляемого поиска идей и развития творческого воображения), технологические приемы (мозговой штурм, проблемные лекции, лекции-дискуссии).

ЛИТЕРАТУРА

1. Малахова, И.А. Развитие креативности личности в социокультурной сфере: педагогический аспект / И.А. Малахова. – Минск: Белорус. гос. ун-т культуры и искусств, 2006. – 325 с.
2. Любарт, Т. Психология креативности / Т. Любарт, К. Муширу, С. Торжман, Ф. Зенасни; пер. с фр. – М.: «Когито-Центр», 2009. – 215 с. – (Университетское психологическое образование).

3. Туник, Е.Е. Лучшие тесты на креативность. Диагностика творческого мышления / Е.Е. Туник. – СПб.: Питер, 2013. – 320 с.: ил. – (Серия «Практическая психология»).
4. Попова, О.В. Педагогические технологии и активные методы обучения в преподавании общеобразовательных дисциплин / О.В. Попова, Г.В. Василенко, Г.А. Моисеева. – Омск: ОмГКПТ, 2006. – 48 с.
5. Сманцер, А.П. Формирование у студентов ценностного отношения к образованию в процессе обучения / А.П. Сманцер, Т.А. Ханалыев. – Минск: БГУ, 2009. – 303 с.

Репозиторий ВГУ