

Организация творческой деятельности студентов в процессе обучения иностранному языку

Фоменок Е. Г., Белорусский государственный университет

В современной педагогической и методической литературе по обучению иностранным языкам акцентируется внимание на продуктивном усвоении иноязычной культуры, т. е. делается акцент на усиление творческой составляющей обучения.

Творческую деятельность мы определяем как проявление субъектности обучающегося, преобразующего себя и окружающую действительность.

Творческая учебная деятельность направлена на самостоятельный перенос знаний при решении задач в новых ситуациях. Она обращает обучающегося к смысловой сфере, рефлексии, самосознанию, стимулируя становление позиции субъекта деятельности, т. е. движение в сторону самостоятельности и индивидуальности.

Поскольку субъектный характер творческой деятельности предполагает режим саморазвития, в процессе обучения актуализируется проблема проектирования и конструирования учебных ситуаций, обеспечивающих данный режим. В современной педагогике учебная ситуация рассматривается как единица образовательного процесса, совокупность предметных условий, действий и способов их изменения.

Конструирование учебных ситуаций, обеспечивающей вовлечение студентов в творческую деятельность, предполагает использование трёх типов базовых технологий: 1) представления элементов содержания образования в виде разноуровневых личностно ориентированных задач (технология задачного подхода); 2) усвоения содержания иноязычной культуры в условиях диалога как особой дидактико-коммуникативной среды, обеспечивающей субъектно-смысловое общение, рефлексию, самореализацию личности (технология учебного диалога); 3) имитации социально-ролевых и пространственно-временных условий, обеспечивающих реализацию личностных функций в ситуациях внутренней конфликтности, состязания (технология имитационных игр).

Рассмотрим подробнее каждую из вышеперечисленных технологий обучения.

1. Технология задачного подхода.

Любой изучаемый материал представляется в виде системы задач, различным образом связанных с жизненно смысловой сферой обучающихся:

- а) предметные, включающие фактический материал, направленные на усвоение понятийно-категориального аппарата;
- б) конструктивные, направленные на поиск способов приобщения учащихся к определённой области культуры, что связано с переводом изучаемого материала из предметной формы в деятельностно-коммуникативную;
- в) личностно-ориентированные, связанные с выявлением ценностно-смыслового компонента изучаемого учебного материала.

2. Диалог.

Диалог является не только средством, но и содержанием обучения, источником личностного опыта, фактором актуализации смыслообразующей, рефлексивной, критической и других функций личности. Характерными чертами диалога как технологии обучения являются: ознакомление каждого участника в ходе обсуждения с теми сведениями, которые есть у других (обмен информацией), поощрение разных подходов к одному и тому же предмету или явлению; сосуществование различных точек зрения по обсуждаемым вопросам, возможность критиковать любое из высказываемых мнений; побуждение участников к поиску соглашения в виде общей позиции или решения. Введение в ситуацию диалога предполагает использование таких элементов технологии как: а) диагностика готовности участников к диалогическому общению – базовых знаний, коммуникативного опыта, установки на восприятие иных точек зрения; б) поиск опорных мотивов,

т. е. волнующих учащихся вопросов и проблем; в) переработка учебного материала в систему конфликтных вопросов; г) продумывание различных вариантов сюжетных линий диалога; д) проектирование способов взаимодействия участников дискуссии, их возможных ролей;

е) гипотетическое выявление зон импровизации, т. е. таких ситуаций диалога, для которых трудно заранее предусмотреть поведение его участников.

2. Технология имитационных игр.

Имитационно-игровые ситуации обеспечивают востребованность личностных функций обучаемых (мотивации, рефлексии, самореализации, творчески преобразующей и др.). Познавательное действие, включённое в контекст социально и личностно значимой ситуации, обретает в игре иную мотивацию и смысловую структуру. Вместо традиционной цели «запомнить» и «ответить», возникает цель реального достижения, а процесс учения приобретает черты произвольности, сотрудничества, рефлексии, элементы игры (цели, правила игры, предметная сфера, методическое обеспечение, комплект ролей, сценарий) служат достижению свободного творческого состояния её участников.

На наш взгляд, в условиях реализации перечисленных выше технологий обучения обеспечивается творческий характер учебной деятельности студентов, которая, в свою очередь, становится личностно значимой деятельностью.