

ПОПОВА А. А., ГЛУШКОВА А. А.

**ОРГАНИЗАЦИЯ ТВОРЧЕСКОГО И ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОГО РАЗВИТИЯ
СТУДЕНТОВ В РАМКАХ ВНЕУЧЕБНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

Аннотация. Исследованы требования социального заказа к уровню творческих компетенций и общего интеллектуального развития выпускника вуза. Определены составляющие общекультурных компетенций, формируемые во внеучебной деятельности. Рассмотрены формы организации внеучебной деятельности и описана методика организации интеллектуальной игры для студентов.

Ключевые слова: профессиональная подготовка, творческие компетенции, креативность, духовно-нравственное развитие, соревновательная деятельность, интеллектуальная игра.

POPOVA A. A., GLUSHKOVA A. A.

**ORGANIZATION OF CREATIVE AND INTELLECTUAL DEVELOPMENT
OF UNIVERISTY STUDENTS THROUGH EXTRACURRICULAR ACTIVITIES**

Abstract. The article considers the requirements of society to creative skills and general intellectual development of Russian university graduates. The authors identify the components of cultural competence developed through extracurricular activities. The forms of organization of extracurricular activities and the methodology of organization of intellectual games for students are studied.

Keywords: professional training, creative competence, creativity, spiritual and moral development, competitive activity, intellectual game.

Формирование кадрового потенциала для нужд инновационной экономики предопределяет приоритетный характер творческого компонента в процессе подготовки специалиста в системе высшего профессионального образования. Причем развитие творческих и интеллектуальных способностей имеет не только значимость с позиции общества и потенциальных работодателей, но и с позиции обеспечения конкурентоспособности выпускника, как в краткосрочном периоде, так и в дальнейшем при возможном изменении области профессиональной деятельности. Высокий уровень творческих и интеллектуальных способностей, демонстрируемый как при освоении основной образовательной программы, так и во внеучебной деятельности является важным критерием для работодателей при поиске новых сотрудников, так и фундаментом для саморазвития и самосовершенствования студента, его самовыражения, формирования готовности к

деятельности вообще, в том числе и в условиях психологического дискомфорта и сопротивления изменениям. С позиции подготовки к инновационной деятельности высокий уровень креативности должен быть подкреплён и соответствующим духовно-нравственным развитием, правовым сознанием и волевыми качествами [1]. Одним из востребованных в настоящий момент качеств специалиста является его готовность к организации деятельности коллектива для решения актуальных задач, способность стать его подлинным лидером [2].

Профессиональное развитие и готовность к успешной деятельности вообще во многом определяется общим интеллектуальным развитием студента, его эрудированностью, способностью к поиску необходимой информации и ее структурированию. В большей мере эта задача выполняется в процессе учебной деятельности студента [3], но с учетом усиления конкурентной борьбы на рынке труда и возрастающими потребностями обучающихся в получении качественного образования необходимо интенсивнее использовать потенциал и творческого саморазвития в электронной образовательной среде [4; 5], и различных творческих соревнований, и конкурсов, например, предметных олимпиад. Причем в олимпиадах внимание должно уделяться не только поиску талантливых обучающихся и совершенствованию каких-либо их узкопрофессиональных способностей, но и становлению универсальных качеств любого человека, являющегося патриотом своей страны и нацеленного на её развитие через творчество [6].

Актуализированные образовательные стандарты высшего образования включают наряду с профессиональными компетенциями, отражающими область будущей деятельности выпускника вуза, еще и общекультурные компетенции, которые в значительной мере детерминированы не содержанием образования, а используемыми формами и средствами обучения (например, игровые технологии в веб-квестах [7]), а также образовательной средой вуза [8] и системой организации внеучебной деятельности в нем. На основе анализа образовательных и появляющихся профессиональных стандартов можно выделить наиболее существенные, на наш взгляд, составляющие универсальных общекультурных компетенций, на формировании которых целесообразно сосредоточиться при организации внеучебной деятельности:

- коммуникационная готовность к деятельности (определяемая наличием умений и психологического настроя на работу в команде, навыками межличностных отношений);
- информационная готовность (проявляемая, прежде всего, через умение находить и анализировать информацию, определять стратегию и механизмы ее поиска);

– творческая готовность (основанная на эвристическом или креативном уровне интеллектуальной активности, предполагающая проявление инициативы и способность быстро адаптироваться к новым ситуациям);

– организационно-волевая готовность (включающая готовность к принятию решений по проблемным ситуациям, ответственность за качество своей работы, стремление к успеху и лидерству).

Наличие у выпускника на должном уровне сформированных указанных компонентов общепрофессиональных компетенций позволит ему не только быстрее адаптироваться на производстве, но и при необходимости освоить новую область профессиональной деятельности.

Одним из результативных направлений развития творческих и интеллектуальных способностей в вузе является интенсификация внеучебной деятельности, и, прежде всего в культурно-массовых мероприятиях общеразвивающего характера, позволяющих обучающемуся активно включиться в осмысление и поиск путей практического разрешения проблемных ситуаций, выходящих за пределы его профессиональной сферы. Особую значимость внеучебная деятельность приобретает в системе профессионального образования [9]. Очень важно то, что в такой деятельности обучающийся приобретает коммуникативные способности и развивает свои лидерские качества, т.к. в каждой из поставленных перед ним задач отражается социальный контекст, характерный для всех видов профессиональных задач.

Рассмотрим некоторые направления внеучебной деятельности студентов и формируемые при этом компетенции:

– актуальным в настоящее время, особенно в контексте духовно-нравственного воспитания, является создания в вузе Студенческих советов [10], включаясь в работу которых студенты приобретают навыки руководства малыми группами людей, развивают свои организаторские способности, формируют умения поиска решения в сложных ситуациях ограничения времени и ресурсов и повышенной ответственности за конечный результат;

– повышается активность студентов в области научной деятельности, как формальной, так и в рамках работы научных сообществ, которые способствуют развитию профессиональных компетенций к научно-исследовательской деятельности, способности работать в коллективе, состоящем из ярких творческих личностей и вследствие этого испытывающим трудности взаимодействия; самообразование при занятии научной работой

способствует повышению культурного уровня, развитию социальных навыков и формирует личностные качества, необходимые для успешной работы с проектами;

– развиваются организационные формы, определяющие творческое самовыражение студентов в области искусства и являющиеся самыми востребованными среди них; данная деятельность обеспечивает формирование у студентов универсального компонента творческих компетенций;

– волонтерство – направление, которое в настоящее время приобретает среди студентов особую популярность и обеспечивает формирование у обучающихся готовности к пониманию проблем окружающих людей, развивает чувство патриотизма и любви к своей родине.

Одной из форм внеучебной деятельности по развитию творческих способностей студентов выступают интеллектуальные игры [11]. В Тамбовском государственном техническом университете при активном участии Студенческого совета Технологического института была проведена областная интеллектуальная игра «Немного обо всем!», целью которой было вовлечение молодежи в интеллектуальное творчество, повышение лидерской активности и приобретение психологической устойчивости к стрессовой деятельности у талантливых молодых людей.

Правила игры заключались в следующем: в начале игры капитаны каждой команды (состав команды – 4 человека) с помощью жеребьевки выбирали темы, по которым за двадцать минут им необходимо было придумать вопросы (организаторы контролировали, чтобы участники не использовали Интернет во время составления вопросов). После чего по две команды играли друг против друга. Также по жребью определялась команда, которая начинает игру и задает первая составленные вопросы. При ответе на вопросы команда-ответчик давала общий ответ от команды. Данный этап оценивался как за интересные вопросы, так и за правильные ответы.

После этого этапа, команды, набравшие наименьшее количество баллов, выбывали из дальнейшего соревнования. Участники из оставшихся команд играли в личном первенстве. В каждой игре принимало участие 8 человек, ведущий называл тему, по которой участники должны как можно раньше придумать вопрос (максимальное время 1 мин.). Первым считался тот, кто нажмет быстрее на кнопку со звуковым и световым сигналом. Студенту, который сделал это первым, давали право задать вопрос. Если участники игры знали ответ – они также должны были быстрее нажать на кнопку и получить право ответа. Данный этап оценивался по тем же критериям, что и первый.

Победители второго этапа играли в финале, где уже ведущий игры задавал вопросы разного уровня сложности, причем вопросы были как на сообразительность, так и на эрудицию и владение общенаучными знаниями, необходимыми для успешной деятельности в любой профессиональной сфере.

К вопросам первого уровня сложности можно отнести такие вопросы, в ответах на которые были определенные сочетания букв. Например, тема «КАС» предполагала, что в ответе есть это сочетание букв. Тогда на вопрос «Как называется большая многовесельная шлюпка, в которой, как правило, используется от 14 до 22 весел», проверяющий общую эрудицию участников, они должны были ответить «БарКАС».

В качестве подсказок к вопросам второй группы сложности участникам конкурса были известны первая и последняя буквы слова, являющегося ответом на вопрос. Например, при заданной теме «От «Л» до «С» при ответе на вопрос «Какой французский математик, физик и астроном, известный работами в области небесной механики и дифференциальных уравнений, является одним из создателей теории вероятности?» правильным ответом был «ЛаплаС».

Для вопросов третьего уровня сложности не давалось никаких дополнительных подсказок. Например, при обсуждении темы «Круги» на вопрос «У кого круг являлся высшим органом власти и выбора должностных лиц?» правильным ответом был «У казаков».

По итогам игры, кроме команд – победителей, занявших места с первого по третье, определялись и выигравшие в дополнительных номинациях. В личном первенстве была введена номинация «№ 1», которую получал участник, который за всю игру ответил правильно на наибольшее количество вопросов. А в командном первенстве также определялся обладатель «Гран-При», который вручался команде, показавший в совокупности лучший результат, как в командных играх, так и в личном первенстве всех участников.

Различные интеллектуальные игры в техническом университете стали уже традиционными и пользуются большой популярностью среди студентов. Игра «Немного обо всем!», проведенная в феврале 2016 г., не стала исключением. Первоначально на областном уровне планировалось участие 4 команд от каждого вуза области, но по просьбам студентов это число было увеличено на две дополнительные команды от каждого вуза. На университетском уровне участие приняли 12 команд, 6 из которых прошли на областной уровень.

По итогам конкурса победителем в номинации «№ 1» стал участник, который за три игровых дня ответил правильно на 46 вопросов, из которых наибольшее количество было самого высокого уровня сложности. Близкие к этому результаты показали еще четверо конкурсантов. 27 участников дали правильные ответы в интервале от 18 до 32 вопросов. И четверо студентов правильно ответили менее чем на 8 вопросов. В командном первенстве все команды показывали стабильно высокие результаты, отрыв победителей от остальных был очень незначительным. Поэтому «Гран-При» игры 2016 г. достался команде, в состав которой входил участник, ставший победителем в номинации «№ 1».

В процессе интеллектуальных и творческих соревнований в рамках внеучебной деятельности у студентов, проводимых под руководством преподавателя – энтузиаста своего дела [12], интенсивнее развиваются креативность, организаторские способности, становится острее чувство ответственности за выполняемую работу. Сформированные в данный период личностные способности, нравственно-волевые качества, закрепление перехода на креативный уровень интеллектуальной активности станут основой дальнейшего поведения молодого человека, которому в профессиональной деятельности придется принимать фондоёмкие решения, брать на себя ответственность за возглавляемый коллектив. Организованное творческое и интеллектуальное развитие студента в рамках внеучебной деятельности, вовлечение его в соревновательный процесс, основанный на владении и осознанном оперировании большим количеством информации, и, прежде всего, научного характера, позволит таким обучающимся на деятельностном и рефлексивном уровне осваивать свою профессию и активнее включиться в научно-исследовательскую деятельность уже на этапе профессионального становления.

ЛИТЕРАТУРА

1. Попов А. И. Правовое сознание и креативность личности // Современное образование: научные подходы, опыт, проблемы, перспективы: сборник статей Междунар. научн.-практ. конференции. – Пенза, 2015. – С. 38-41.
2. Пучков Н. П., Попов А. И., Авдеева А. В. Формирование лидерских компетенций в процессе профессионального становления специалиста // Российский научный журнал. – 2009. – № 3(10). – С. 100-111.
3. Попов А. И., Пучков Н. П. Содержание и организация учебной деятельности студентов при освоении компетентностно-ориентированной ООП ВПО в соответствии с требованиями ФГОС ВПО. – Тамбов: Изд-во ТГТУ, 2012. – 32 с.

4. Денисова А. Б. Возможности информационного пространства внеучебной деятельности // Информационное общество. – 2013. – № 2. – С. 153-157.
5. Попов А. И. Формирование креативной среды для развития специалиста // Успехи современного естествознания. – 2004. – № 8. – С. 93-94.
6. Попов А. И. Духовно-нравственное воспитание в олимпиадном движении студентов // Образование и наука. – 2014. – № 3 (112). – С. 92-106.
7. Попов А. И., Однолько В. Г., Букин А. А. Использование веб-квестов в процессе организации профессиональной творческой подготовки студентов по приоритетным направлениям // Вопросы современной науки и практики. Университет им. В.И. Вернадского. – 2013. – № 4 (48). – С. 64-70.
8. Еремина Л. И. Образовательная среда вуза и творческое развитие студентов в процессе социального воспитания [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://pedagog.pspu.ru/conference/novoselova/digest/section-2/108>.
9. Канаева Т. А. Понятие «Внеучебная деятельность» в аспекте профессионального становления студентов СПО // Современные исследования социальных проблем. – 2012. – № 11(19) [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://journal.mrsu.ru/wp-content/uploads/2014/10/article-example1-9.doc>
10. Руденко И. В. Студенческие общности как субъекты внеучебной работы в вузе // Сибирский педагогический журнал. – 2013. – № 6. – С. 106-110.
11. Попов А. И., Попова А. А., Батуров В. А. Организация интеллектуальных игр в рамках внеучебной работы в вузе // Актуальные проблемы обучения физико-математическим и естественно-научным дисциплинам в школе и вузе: сборник статей межрегион. научн.-практ. конф. – Пенза, 2015. – С. 206-209.
12. Попов А. И. Преподаватель вуза как организатор творческого саморазвития студента // Alma-mater: Вестник высшей школы. – 2013. – № 9. – С. 48-51.