

79
7-888

На правах рукописи

ТУРХАНОВА Райхана Ибрагимовна

**ИГРОВАЯ ДОСУГОВАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ
КАК СРЕДСТВО ТВОРЧЕСКОГО РАЗВИТИЯ ЛИЧНОСТИ**

Специальность 13.00.05 –
«Теория, методика и организация
социально–культурной деятельности»

Автореферат
диссертации на соискание ученой степени
кандидата педагогических наук

Санкт–Петербург
2006

Диссертация выполнена на кафедре социально-культурной деятельности Казанского государственного университета культуры и искусств.

Научный руководитель – доктор педагогических наук, профессор Д.В. Шамсутдинова

Официальные оппоненты: доктор педагогических наук, профессор А.А.Сукало
кандидат педагогических наук, доцент В.А.Писанко

09.07.2006

НПБ им КД Ушинского
РАО

Ведущая организация: Санкт-Петербургская государственная академия постдипломного образования

14.00 часов на заседании Дис-
нкт-Петербургском государст-
в по адресу:
ия наб., 2

иться в библиотеке Санкт-
ситета культуры и искусств

2006г.



Т.М. Казовская

Актуальность проблемы. Одним из ведущих факторов успешности личности в различных сферах деятельности является способность к творчеству, которая обеспечивает адаптацию человека к меняющимся реалиям жизни, придает инновационный характер трудовой и досуговой деятельности. Наиболее оптимальным периодом развития креативности является детство, на различных этапах которого личность формирует и реализует свой творческий потенциал.

Максимально проблемный характер своего выражения потребность в творческой самореализации приобретает в подростковом возрасте. Молодое поколение, сталкиваясь с системой задаваемых извне ценностей и воспринимая их как «чужие», стремится в различных формах активности, в том числе и в сфере досуга, восстановить целостность своей личности, обрести аутентичность внутреннего «Я». Нередко это стремление приобретает формы протеста против окружающей жизни – активного и пассивного, приемлемого и экстравагантного, осознанного и неосознаваемого, оно выливается в асоциальные и противоправные модели поведения, и, прежде всего в сфере досуговой деятельности.

Альтернативой пассивно-деструктивному времяпрепровождению могут стать игровые клубные формы организации досуга. Компенсируя издержки традиционных институтов социализации, акцентирующих внимание на внешней, социально заданной системе ценностей, самостоятельная досуговая общность способна создать дополнительные условия для творческого самовыражения и индивидуального самоопределения подростка, оптимизировав тем самым общий процесс становления личности.

Креативные ресурсы самостоятельной досуговой общности коренятся в игровой природе ее деятельности – игровое начало является ведущим источником возникновения подростковых субкультурных сообществ, игровая организация материала лежит в основе молодежного контркультурного движения. Эффективность игры как средства творческого развития личности особенно ярко проявляется в подростковом возрасте, для которого игра выступает существенным условием социализации и самореализации личности.

За предыдущие десятилетия накоплен весьма ценный опыт творческого развития подростков в сфере досуга, и, прежде всего в клубных объединениях и студиях. Однако доминирующая ориентация руководителей на освоение соответствующих технологий и достижение инструментального результата не позволяла в полном объеме решить задачи развития креативности как основополагающего качества формирующейся личности. В настоящее время игровая деятельность культурно-досуговых учреждений, адресованная подросткам, ограничивается, как правило, организацией дискотековечеров и танцевальных программ, которые, в лучшем случае, педагогически нейтральны, а чаще всего объ-

активно стимулируют асоциальные формы поведения и самовыражения, создавая угрозу для физического и душевного здоровья подростков. В силу этого обстоятельства педагогический потенциал игровых форм досуга в развитии творческих способностей до последнего времени был реализован не в полной мере.

Таким образом, актуальность темы данного исследования обусловлена рядом противоречий: а) между объективной потребностью общества в творческих личностях, умеющих нестандартно решать различные задачи в области труда, быта, досуга и недостаточным развитием соответствующих качеств, определяющих инновационный характер человеческой деятельности; б) между значительным педагогическим потенциалом игровых форм досуга и его слабым использованием в практической деятельности учреждений культурно–досуговой и образовательной сфер в качестве средства развития творческих способностей личности; в) между потребностью социально–культурных учреждений в специализатах, владеющих методами развития креативности и слабой оснащённостью современных руководителей клубных форм самодетельности технологиями, позволяющими использовать различные виды социально–культурной деятельности в качестве средства развития творческих способностей личности.

Данные противоречия определили *цель исследования*: выявить условия реализации педагогического потенциала игровых форм досуга в развитии и реализации творческих способностей подростков – участников клубного объединения.

С учетом цели были сформулированы следующие *задачи*:

1. Рассмотреть философские и психолого–педагогические аспекты креативности.
2. Дать анализ социализации и индивидуализации личности как базовых процессов, определяющих проблемы, особенности и возможности формирования творческих способностей подростка.
3. Охарактеризовать современную подростковую субкультуру как среду и результат социализации и личностной самореализации.
4. Определить креативно–педагогический потенциал игровых форм организации деятельности клубного объединения.
3. Изучить возможности игровой деятельности как средства развития творческой индивидуальности подростка и дать классификацию социально–педагогических игр.
4. Охарактеризовать возможности интерактивных игровых технологий как формы организации деятельности досугового объединения.
5. Выявить и практически апробировать социально–педагогические условия развития творческих способностей личности подростка в досуговом объединении игровой направленности.

Объект исследования: игровые формы организации досуговой деятельности; **предмет:** социально-педагогические условия развития творческих способностей личности подростка в клубном объединении игровой направленности.

Предварительный анализ теоретических и практических аспектов изучаемого вопроса позволил сформулировать исходную *гипотезу*, состоящую из следующих предположений:

1. Развитие творческих способностей личности является базовой предпосылкой, определяющей инновационный и проектный характер активности личности в целом.

2. Креативный потенциал досуговой деятельности определяется ее игровой природой и может быть реализован путем целенаправленной организации игровых коммуникативных пространств.

3. Оптимальной формой развития творческих способностей личности подростка, максимально полно востребующей креативный потенциал игры, является досуговое объединение клубного типа. Педагогический потенциал самодетельной общности определяется ее самодетельной природой и компенсаторными возможностями, позволяющими снять издержки традиционных институтов социализации путем создания дополнительных условий для индивидуального самоопределения, творческого самовыражения и признания личности.

4. Реализация педагогического потенциала клубной общности требует новой методологии руководства и соответствующих социально-педагогических технологий, целенаправленно ориентированных на развитие креативности и решение личностных проблем подростка.

Степень разработанности проблемы. Информационную и теоретическую базу исследования составили работы, выполненные в рамках различных направлений гуманитарно-философской и социально-педагогической мысли: исследования, раскрывающие закономерности и механизмы психологии творчества (А.А.Потебня, П.К.Энгельмейер, С.О.Грузенберг, А.В.Петровский, Л.С.Выготский, А.Ф.Лосев, Д.Б.Богоявленская, Б.М.Теплов, А.В.Запорожец, А.А.Мелик-Пашасев); анализ общих и специальных способностей (С.Л.Рубинштейн, А.Н.Леонтьев, Б.М.Теплов, В.Д.Шадриков); выявление генетических предпосылок индивидуальных различий (Ф.Гальтон, А.Бинз, Г.Айзенк, Э.А.Голубева). Значительный теоретический ресурс содержат: исследования проблем психологии творчества, психологии общих и специальных способностей, механизмов художественного творчества детей (Л.С.Выготский, С.Л.Рубинштейн, С.О.Грузенберг, Б.М.Теплов, Я.А.Пономарев, Д.Б.Богоявленская, А.В.Петровский, А.Бинз, А.Н.Леонтьев); современные концепции воспитания и развития творческих способностей (А.В.Брушлинский, Д.Б.Богоявленская, В.Л.Дранков, А.В.Запорожец, А.Н.Лук, А.М.Матюшкин, Я.А.Пономарев).

Проблемы индивидуальности человека раскрыты в работах Ананьева Б.Г., Асмолова В.Г., Ломова Б.Ф., Мерлина В.С., Резвицкого И.И.

Существенное значение имели работы ряда авторов, отражающие проблемы социализации ребенка: Абульхановой–Славской К.А., Андреевской Н.В., Выготского Л.С., Кона И.С., Леонтьева А.Н. В анализе проблем функционирования личности в коллективе учитывались разработки Божович Л.И., Дубровиной И.В., Лихачева Б.Т., Петровского А.В. Взаимосвязь развития коллектива и индивидуальности личности представлена в работах Мерлина В.С., Петровского А.В. Проблемы развития и самовыражения целостной личности в процессе деятельности, в том числе и игровой, рассмотрены в трудах Абульхановой–Славской К.А., Анцыферовой Л.И., Ломова Б.Ф., Шорохова Е.Ф.

Социально–педагогические аспекты игровой деятельности раскрылись в работах Н.П.Аникеевой, О.С.Газмана, В.С.Григорьева. Среди современных исследований особое место занимает работа В.Д.Пономаревой, в которой обоснована педагогика формирования игровой культуры личности в сфере досуга. В исследованиях, выполненных в рамках проблематики социально–культурной деятельности, игра рассматривается как интерактивный метод в развитии творческих начал личности, формировании профессиональных способностей и навыков, коммуникативной и профессиональной компетентности специалистов досуговой сферы, как важнейший ресурс социализации и самореализации подростков (Т.С.Бибарцеева, Т.И.Камаева, А.А.Конович, Л.И.Новикова, А.П.Панфилова, В.Д.Пономарев, В.Я.Суртаев, Б.А.Титов).

Методологической основой исследования сформировали идеи и концепции, разработанные в рамках философии, психологии, педагогики, социологии, культурологии, теории социально–культурной деятельности, рассматривающие игру как полифункциональный и многоаспектный феномен, стимулирующий творческую активность человека и сопутствующий его профессиональному и личностному развитию. В основу обобщений сущностных характеристик игры в сфере досуга легли теоретические разработки, предпринятые Й.Хейзинга, С.Л.Рубинштейном, Д.Б.Элькониним, П.М.Ершовым, Т.А.Апинян. Гуманистическая природа игрового процесса и педагогический потенциал досуговых общностей раскрывались с учетом концептуальных исследований, выполненных в рамках проблематики социально–культурной деятельности (М.А.Ариарский, Л.Г.Брылева, Г.М.Бирженюк, Р.З.Богоудинова, Т.Г.Киселева, А.П.Марков, А.А.Сукало, В.Е.Триодин, Б.А.Титов, Д.В.Шамсутдинова).

Организация и методика исследования. Исследование, осуществленное на протяжении 7 лет, в своем развитии зафиксировало три этапа.

На первом – поисково–констатирующем этапе (1998–2000 г.г.) проводилось изучение научной литературы по общим проблемам организации досуговых общностей; обобщение и систематизация обширного материала, отражающего динамику теоретических взглядов на природу творческих способностей личности и игровые способы их развития; ана-

лиз методов руководства и игровых программ, используемых в образовательных и культурно-досуговых учреждениях.

На втором – аналитическом этапе (2001–2003 г.г.) осуществлялся анализ первых полученных результатов, проводились экспериментальные занятия на базе подросткового объединения «Антик», где адаптировались и апробировались существующие игровые методики организации совместной деятельности. Было проведено исследование участников досуговых объединений, позволившее определить уровень развития их творческих способностей, характер мотивации, а также личностные особенности подростков, тяготеющих к игровым формам досуга.

На третьем – формирующем этапе (2003–2005 г.г.) проводился формирующий педагогический эксперимент, который включал работу в экспериментальном объединении и анализ развития уровня креативности школьников, входящих в контрольную группу. По результатам эксперимента осуществлялась качественная и количественная обработка материала, анализ и обобщение экспериментальных и теоретических результатов исследования, формулировка выводов и рекомендаций. После подведения окончательных итогов исследования автор осуществил расширенное внедрение разработанной методики в практику и завершил подготовку текста диссертации.

Методы исследования. В работе использовались методы теоретического и эмпирического анализа, опытно-экспериментальная работа, включенное наблюдение, интервьюирование. 16-ти факторный личностный опросник Р.Кеттела.

База исследования: игровой подростковый клуб «Антик», действующий на базе общеобразовательной гимназии г.Чистополя Республики Татарстан, а также учащиеся школ микрорайонов города – участники инициированного клубом игрового движения «Стартинейджер».

Положения, выносимые на защиту:

1. **Обоснование ведущей социально-педагогической функции игровых форм досуговой деятельности**, сущность которой заключается в оптимизации процессов социализации и индивидуализации личности подростка за счет: расширения ролевого диапазона и развития ролевой пластичности; формирования позитивной «Я-концепции»; активизации творческого воображения и проектного мышления; повышения поведенческой свободы, готовности к инновационной деятельности.

2. **Педагогическая концепция развития творческих способностей подростков:** а) опирающаяся на понимание подростка как полноценного и ответственного субъекта социально-культурной деятельности; б) разработанная с учетом социально-психологических особенностей участников самодеятельного объединения, характер деятельности которого связан с игрой, соперничеством, соревнованием (для участников такого типа объединений характерно преобладание экспрессивно-экстравертированной направленности личности – повышенная потребность в общении, эмоциональная активность, открытость, контактность

и уживчивость в группе, готовность к сотрудничеству); в) ориентированная на раскрытие личности ребенка, снятие возможных психологических барьеров, вызванных противоречиями и проблемами предшествующего опыта социализации.

3. Социально-педагогические условия реализации развивающего потенциала игровой самостоятельной общности:

3.1. Совместное целеполагание руководителя и участников, диалогичность «вертикальных» и «горизонтальных» отношений, обеспечивающая позитивные социальные ожидания, оценку, признание.

3.2. Самоопределение участников объединения в рамках основного репертуара клубных ролей («координатор», «режиссёр», «директор», «наставник», «новатор», «маркетолог», «фасилитатор», «педагог»), позволяющее активизировать и индивидуализировать творческие проявления подростка в деятельности клуба.

3.3. Соответствие стиля руководства специфике деятельности объединения и психологическим особенностям его участников, стимулирующее мотивацию достижения и развитие лидерских качеств.

3.4. Многообразие и динамичность коллективных ролей, репертуар которых формировался в соответствии с социально-психологической ситуацией в общности и мотивами участия в работе клуба. Это давало возможность каждому члену досуговой общности обрести собственное «амплуа», занять лидирующее положение и тем самым получить возможность самовыражения, самоутверждения, развития психологических качеств, которые выгодно отличают его от других участников.

3.5. Формирование и продвижение референтных участников (лидеров), задающих высокий уровень активности и творческой самореализации.

3.6. Содержательное многообразие коллективной деятельности («веер дел»), позволяющее каждому члену общности найти вид деятельности, соответствующий психологическим особенностям.

3.7. Организация позитивного отношения внешней социокультурной среды, способствующей развитию креативности подростка за счет признания результатов творчества членов досугового объединения, положительной оценки деятельности воспитанников со стороны значимого окружения.

4. Модель подросткового игрового клуба, включающая:

4.1. *Принципы моделирования игровых ситуаций и организации совместной деятельности:* персонификация игрового материала, позволяющая использовать игровые коммуникативные ситуации для решения личностных проблем подростков; смысловая парадоксальность вербального материала; самоорганизация коллективной деятельности и многообразие форм индивидуального и коллективного творчества; ролевая модификация, обеспечивающая свободное сюжетно-ролевое самоопределение и расширяющая экспериментальное пространство для индивидуальной самореализации и творческой деятельности; стимулирование

позитивного отношения ближайшего социального окружения с целью повышения личностной значимости стандартов и результатов творческого поведения.

4.2. Направления и формы деятельности клуба:

- коммуникативный тренинг, способствующий освоению креативных мыслительных практик (распредмечивание, проблематизация, целеполагание, рефлексия, схематизация); активизирующий воображение, повышающий поведенческую свободу и готовность к инновациям; формирующий стиль доверительного общения и позитивный настрой участников на интенсивное и продуктивное взаимодействие (техники невербального взаимодействия, групповые дискуссии, ситуационно-ролевые игры, психогимнастические упражнения, тренинги: креативности, делового общения, ораторского искусства);

- включение подростков в различные виды художественной деятельности, дающие возможность каждому участнику максимально полно реализовать свое творческое «Я» (импровизационно-танцевальная программа, предполагающая тренинговые занятия, хореографические импровизации, ритмическую гимнастику, элементы акробатики, состязания по популярным молодежным танцевальным стилям);

- организация массовых игровых программ (творческих конкурсов, шоу-акций, КВН, фестивалей), способствующих формированию партнерских отношений с внешней средой и позитивного общественного мнения в адрес клуба и его деятельности;

- состязательно-игровая деятельность: импровизационно-танцевальные программы, включающие хореографические импровизации, ритмическую гимнастику, элементы акробатики, состязания по популярным молодежным танцевальным стилям; спортивные соревнования.

Научная новизна исследования состоит в том, что в результате комплексного социально-педагогического анализа игровых форм досуговой деятельности:

- теоретически обоснованы социально-педагогические функции игровой досуговой деятельности, соответствующие сегодняшней социокультурной ситуации и заключающиеся, с одной стороны, в оптимизации процесса социализации личности (за счет расширения и освоения «ролевого репертуара», формирование позитивной «Я-концепции» личности подростка, снятии психологических барьеров, вызванных проблемами и негативным опытом предшествующей социализации); с другой – в обеспечении позитивной самореализации подростка за счет повышения его поведенческой свободы и готовности к инновационной деятельности;

- сформулированы принципы моделирования игровых ситуаций в процессе организации совместной клубной деятельности, реализация которых существенно повышает креативный потенциал самостоятельной досуговой общности (персонификация игрового содержания, смысловая парадоксальность вербального материала, многообразие форм индиви-

дуального и коллективного творчества, ролевая модификация и сюжетно-ролевое самоопределение, позитивное отношение ближайшего социально-психологического окружения;

– раскрыты условия развития творческих способностей подростков и обеспечено их методическое оснащение, позволяющее руководителю целенаправленно стимулировать мотивацию достижения и развивать лидерские качества участников клубного объединения, обеспечивать многообразие коллективной деятельности и динамичность коллективных ролей, соответствующих социально-психологической ситуации в общности и мотивам участия, формировать референтных участников, способных позиционировать высокий уровень активности и творческой самореализации, создавать позитивное отношение внешней социокультурной среды к деятельности досугового объединения.

Практическая значимость исследования:

а) разработана программа развития креативности подростков, построенная на понимании сущностных функций досуговой деятельности, учитывающая индивидуальные особенности подростков и включающая специально разработанный комплекс игровых программ с использованием оригинальных технических приемов;

б) обогащена и дополнена существующая методика руководства самодеятельной общностью за счет внедрения новых педагогических технологий, эффективно формирующих творческие способности личности в игровой деятельности;

в) сформулированы методические рекомендации, направленные на: оптимизацию стиля руководства самодеятельной общностью; создание условий для самовыражения, самоутверждения и признания участников объединения в качестве лидеров; расширение функционального, содержательного и ролевого многообразия коллективной деятельности как условия самореализации личности участника объединения.

Материалы и выводы диссертации могут быть использованы в подготовке специалистов социально-культурной сферы, руководителей самодеятельных объединений, лидеров общественных организаций, а также в деятельности менеджеров досуговых социально-культурных программ.

Достоверность результатов исследования обеспечивалась: всесторонним анализом проблемы при определении исходных теоретико-методологических позиций; комплексом эмпирических и теоретических методов, адекватных задачам исследования; целенаправленной организацией педагогического эксперимента, результаты которого позволили уточнить теоретические позиции и скорректировать методические рекомендации; системным анализом и обобщением результатов опытно-экспериментальной работы, проводившейся в течение пяти лет.

Апробация и внедрение результатов исследования осуществлялись по ряду направлений, включающих: а) выступления на научных конференциях и семинарах (Региональная научная конференция «Эко-

номика и культура: современное состояние, перспективы развития, региональные особенности»; Всероссийская научно-методическая конференция «Оценка качества образования в вузе культуры и искусств: методические проблемы, опыт, перспективы»; Межвузовская научно-практическая конференция «Модернизация и развитие дополнительного профессионального образования в едином культурно-образовательном пространстве региона; Международный конгресс «Восток и Запад: глобализация и культурная идентичность»); б) опубликование материалов исследования – в общей сложности опубликовано 8 работ; в) практическая деятельность автора в качестве преподавателя кафедры социально-культурной деятельности КГУКИ, в процессе которой была разработана и апробирована игровая программа по развитию творческих способностей подростков; г) экспериментальная работа по внедрению разработанной методики развития креативности в культурно-досуговых учреждениях г. Чистополя.

Структура диссертации. Работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка литературы.

II. ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ

Во введении раскрывается актуальность выбранной темы, дано ее обоснование, определены цель, объект, предмет, гипотеза и задачи исследования, характеризуются его методы и база, обосновывается его достоверность, показана теоретическая и практическая значимость, сформулированы основные положения, выносимые на защиту.

В первой главе «Социально-педагогические проблемы развития творческих способностей подростка и потенциал игровых форм досуга» рассматриваются философские и психолого-педагогические аспекты креативности, дается анализ процессов социализации и индивидуализации личности как базовых для формирования творческих способностей подростка, охарактеризована современная подростковая субкультура как среда и результат социализации и личностной самореализации, определен креативно-педагогический потенциал игровых форм организации досуга подростка.

Креативность как базовое социально-психологическое качество личности определяет инновационный потенциал и успешность человека во всех видах деятельности. Не случайно категория «творчество» является одной из ключевых в культурологической, психологической и педагогической литературе. В философском аспекте понятие «творчество» рассматривалось в трудах древних философов – Платона, Аристотеля, Лукреция, Сенеки. Отмечая универсальный характер данного феномена, Гегель определял творчество как индивидуальные усилия людей, движимых целями мирового духа.

Генезис идей творчества, особенности общего подхода к исследованию, динамика и тенденции развития данного направления исследовательской мысли представлены в работах отечественных психологов:

Л.С.Выготского, В.Л.Дранкова, А.Н.Леонтьева, А.М.Матюшкина, А.В.Петровского, Я.А.Пономарева, С.Л.Рубинштейна. Механизмы творчества, связь воображения и творчества, особенности творчества детей раскрыты в трудах С.О.Грузенберга, Я.А.Пономарева, Б.М.Теплова, П.К.Энгельмейера и др. Существенное значение для формирования концептуального ядра исследования сыграли работы авторов, в которых раскрыты закономерности, механизмы и проблемы социализации ребенка: Абульхановой–Славской К.А., Андреевской Н.В., Выготского Л.С., Кона И.С., Леонтьева А.Н. Анализ условий функционирования личности в коллективе осуществлялся с учетом разработок Божович Л.И., Дубровиной И.В., Лихачева Б.Т. Проблемы развития и самовыражения целостной личности в процессе деятельности, в том числе и игровой, рассмотрены в трудах Абульхановой–Славской К.А., Анцыферовой Л.И., Ломова Б.Ф., Шорохова Е.Ф. Развитие творческих способностей личности продуктивнее рассматривать в контексте проблемы формирования индивидуальности человека, взаимосвязей развития коллектива и личности, что нашло отражение в монографиях Б.Г.Ананьева, В.Г.Асмолова, Б.Ф.Ломова, В.С.Мерлина, И.И.Резвицкого.

Понятие «креативность» (Дж. Гилфорд) основано на противопоставлении дивергентного (творческого) и конвергентного (логического) мышления, что стало основанием для разграничения понятий «интеллектуальные» и «творческие» способности. Творческое мышление продуктивно, оно предполагает такие личностные качества как быстрота, гибкость, инновационность, оригинальность. Источником творческих способностей личности являются: природные задатки человека, характер окружающей ребенка социальной и культурной среды, система воспитания, целенаправленно формирующая креативность с помощью специальных технологий. Значение воспитания и обучения в развитии творческих способностей детей подчеркивали не только ученые в области психологии творчества, но и выдающиеся педагоги–практики: Я.А.Коменский, А.С.Макаренко, К.Д.Ушинский.

Процесс формирования творческих способностей обусловлен несколькими факторами: индивидуальными особенностями; влиянием социально–культурной среды; характером индивидуальной деятельности. В этой связи анализ проблем творческого развития личности наиболее продуктивен в рамках методологии, центральной категорией которой является деятельность. Деятельностный подход позволяет всесторонне рассмотреть динамику личностного становления как процесс взаимодействия объективных, внешних факторов социальной среды и творческой активности личности, в результате которой оптимизируются отношения и противоречия в системе «общество – индивид», формируется духовный мир человека. Категория деятельность дает материал для поиска оптимальных условий, гармонизирующих процессы социальной интеграции и индивидуализации личности, т.е. от описания объективных внешних условий развития подростка перейти к изучению механизмов ста-

повления тех качеств личности, посредством которых она творчески реализует собственные возможности в различных видах социально-культурной деятельности. В этой связи особый интерес представляют труды, раскрывающие закономерности личностного становления в контексте человеческой деятельности. Деятельностный подход нашел свое выражение в концепции человека как субъекта и творца культуры (Ю.Н.Давыдов, В.Е.Давидович, Ю.А.Жданов, Е.С.Злобин, В.П.Иванов, М.С.Каган, Э.С.Маркарян, В.М.Межуев, Э.В.Соколов, В.И.Шинкарук).

Творческие способности личности непосредственно связаны с развитием воображения: предметно-чувственное воображение способно устанавливать ассоциативно-временные связи образов; первично-социа-лизированное ответственно за выбор программы деятельности, соответствующей определенным требованиям; социально-детерминированное воображение осуществляется в режиме наглядно-образного мышления.

В концептуальном плане существуют две стратегии управления творческой деятельностью. В рамках одной из них обоснована возможность управления творчеством путем алгоритмизации творческой деятельности и использования специальных «технических приемов», позволяющих творить новые объекты и явления. Другая стратегия отрицает продуктивность попыток алгоритмизации процесса творчества, но в то же время постулирует возможность косвенного управления творчеством – через создание условий, стимулирующих креативные импульсы личности.

Решение педагогических задач, связанных с выявлением и развитием креативного потенциала подростков с учетом ресурсов досуговой деятельности, предполагает стимулирование мотивации достижения и развитие лидерских качеств на основе присущего данному возрасту интереса к игровым и состязательным элементам, включение подростка в различные виды творческой деятельности, в которых могут обнаружиться и реализоваться его способности. Содержательное многообразие коллективной деятельности позволяет каждому члену общности найти вид деятельности, соответствующий психологическим особенностям. Формирование положительной самооценки послужит стимулом к дальнейшей творческой деятельности; организация позитивного отношения внешней социокультурной среды будет способствовать развитию креативности подростка за счет признания результатов творчества членов досугового объединения, стимулирующей оценки результатов деятельности воспитанников со стороны значимого окружения.

Источником социально-культурного творчества выступает игровая природа человека, пик интенсивности которой выпадает на подростковый и молодежный возраст. Игра является формой проявления и утверждения субъективности, способом самозащиты индивидуальности, средством демифологизации и демистификации реальности, освобождения от ограничивающей власти социальных условностей. Она есть «царство

произвольности, свободы и воображения», в котором моделируются «мнимые ситуации», происходит «иллюзорная реализация нереализованных желаний» (Л.С.Выготский). Разрушая и ниспровергая привычные и узаконенные стереотипы образа жизни, мысли, игровое поведение в то же время восполняет и компенсирует личностные дефициты бытия, создавая новую культурную реальность – новые смыслы, ценности, мифы, роли, отношения. Игровая организация материала лежит в основе контркультурного авангарда (в искусстве – структурализм, постструктурализм, символизм, формализм, абстракционизм, постмодернизм, рок-культура, в политике – диссидентство с его искусством иносказания, шифра, символов). Сущностными характеристиками игры являются: энергетичность, легкость, доступность, метафоричность, креативность, повторяемость действий, мотивационная спонтанность, дистанцированность от трудовых функций. В игре не только осуществляется трансляция культурных норм и ценностей, но и развиваются творческие способности, вырабатывается установка личности на конструктивное взаимодействие в различных социальных средах.

Подростковый возраст – это качественно новый этап в развитии креативных способностей личности. Развитие творческих способностей подростка осуществляется на фоне противоречивых процессов социализации и индивидуализации, равно необходимых для становления полноценной личности. В этот период у подростка обнаруживается стремление к самореализации, самоутверждению и признанию, что продиктовано возрастной спецификой и социально-психологическими условиями развития. Индивидуальность требует обособления, выделения. Однако самореализация личности осуществляется нередко в протестных и асоциальных формах поведения. Социализация происходит в процессе межличностного взаимодействия, она предполагает объединение в общность, взаимообмен ролями, стимулирующий усвоение социального опыта. Результатом социализации становятся убеждения, ценности и идеалы, которые проявляются в характере отношений, самооценке, способах творческого самовыражения.

Творческая индивидуальность, способная на самостоятельные и социально ответственные инициативы, может сложиться лишь в результате целенаправленно формируемой и многоуровневой системы условий, в том числе и в сфере досуга. Однако сегодня досуговое пространство оказалось вне социализирующих усилий специалистов. Несоответствие личностных потенциалов подростка и доступных ему форм социальных связей и видов деятельности, и, прежде всего в сфере досуга, противоречиво сказывается на формировании индивидуальности, развитии его творческих способностей. В силу этого обстоятельства стремление подростка разрешить собственными усилиями неизбежные для этого возраста проблемы и противоречия выливается в асоциальные и противоправные формы неинституциональной деятельности, которые становятся источником личностной деформации. Для реализации развиваю-

шего потенциала досуговой самодеятельной общности необходима иная методология и технология руководства, опирающаяся на понимание подростка как полноценного субъекта диалога, учитывающая его индивидуальные особенности, способная раскрыть личность ребенка, сняв возможные психологические барьеры, вызванные противоречиями и проблемами предшествующего опыта социализации в семье, школе, неформальных группах.

Во второй главе «Социально–педагогические условия развития творческих способностей личности в досуговом объединении игровой направленности (процесс и результаты педагогического эксперимента)» раскрыты особенности подросткового возраста, учет которых рассматривается в качестве важнейшего условия эффективности педагогического процесса в досуговом объединении; показаны возможности интерактивных игровых технологий как формы организации деятельности досугового объединения; выявлены возможности стиля руководства досуговым объединением в оптимизации творческой активности участников; раскрыт феномен лидерства как средства и критерия развития творческих способностей личности; охарактеризованы результаты педагогического эксперимента, осуществленного в рамках проекта «Стартинейджер».

Формирующий педагогический эксперимент проводился в 2003–2005 г.г. Формой реализации педагогического эксперимента стал подростковый игровой клуб «Антик», действующий на базе общеобразовательной гимназии и г. Чистополя. В работе клуба приняло участие 24 подростка (учащиеся 7–8 классов) Впоследствии клуб стал организационной основой игрового любительского движения «Стартинейджер», в котором приняло участие более 200 учащихся школ г.Чистополя.

Основными направлениями деятельности клуба были: импровизационно–танцевальная программа, в рамках которого проходили тренинговые занятия (хореографические импровизации, ритмическая гимнастика, элементы акробатики) и была организована серия состязаний по популярным молодежным танцевальным стилям (рэп, раг, техно, джамп); организация серии творческих конкурсов и шоу–программ по типу КВН; спортивные соревнования; ролевые игры и интерактивный коммуникативный тренинг; фестивальное движение, реализуемые проекты которого посвящались определенному виду искусства (музыка, театр, кино и т.д.).

Исследовательская часть педагогического эксперимента включала несколько этапов: пилотажный, результатом которого явилась постановка цели и формулировка гипотез; теоретический, задачей которого было создание концептуальных моделей и разработка условий формирования творческих способностей; эмпирический, задачей которого были обзор и исследование фактов и ситуаций социально–психологического и психолого–педагогического аспектов креативности; экспериментальный, задача которого состояла: в диагностировании уровня развития творче-

ских способностей личности; в разработке и апробировании программы деятельности досугового объединения; разработке рекомендаций методического характера по совершенствованию этих условий; в уточнении теоретических положений и эмпирических данных, полученных на предыдущих этапах.

Предварительно была разработана структура психологических качеств, определяющих творческие способности личности, которые фиксировались с помощью 16-факторного личностного опросника Р. Кеттелла: пластичность – ригидность; способность оперировать абстрактными категориями; гибкость–жесткость; готовность к экспериментированию – консерватизм; эмоциональная лабильность–эмоциональная устойчивость; конформность–доминантность; сдержанность–экспрессивность; нерешительность–социальная смелость; прямолинейность–дипломатичность.

Основными задачами работы клуба явились: активизация творческой инициативы подростков в проектировании и организации мероприятий клуба; развитие способности к ассоциативно–образному мышлению; освоение различных креативных техник, позволяющих свободно импровизировать и моделировать нестандартные диалогические ситуации; развитие умений вести активную и творческую коммуникацию с партнером по игровым эпизодам; повышение уровня инновационного мышления в ситуациях межличностного общения. Особое внимание уделялось формированию проектных качеств личности, определяющих общий инновационный потенциал и обеспечивающих максимальную педагогическую эффективность при решении задач творческого развития человека.

Технологии проектирования игровой ситуации в объединении были ориентированы на создание социально–педагогических условий, максимально полно реализующих креативный потенциал игры, а именно: совместное целеполагание руководителя и участников; диалогичность отношений, обеспечивающая позитивные ожидания, оценку, признание; стимулирование мотивации достижения и развитие лидерских качеств на основе присущего данному возрасту интереса к игровым и состязательным элементам, путем достижения максимального соответствия стиля руководства специфике деятельности объединения и психологическим особенностям его участников; многообразие и динамичность коллективных ролей, соответствующих социально–психологической ситуации в общности и мотивам участия (это давало возможность каждому члену общности обрести собственное «амплуа», занять лидирующее положение и тем самым получить возможность самовыражения и самоутверждения, развития тех психологических качеств, которые выгодно отличают его от других участников); формирование и продвижение референтных участников (лидеров), задающих высокий уровень активности и творческой самореализации; содержательное многообразие коллективной деятельности, позволяющее каждому члену общности найти вид

деятельности, соответствующий психологическим особенностям; организация позитивного отношения внешней социокультурной среды, способствующей развитию креативности подростка за счет признания результатов творчества участников досуговой общности, положительной оценки деятельности членов клубного объединения со стороны значимого окружения.

Проектирование центрального события – серии игровых эпизодов – предполагало: максимальную включенность подростка в систему игровой коммуникации (освоение игрового опыта на основе репродуктивных взаимодействий, определение собственных стратегий поведения); формирование эмоционально–волевых характеристик личности; стимулирование творческой активности членов клуба (способность создавать игровые стратегии поведения, свободно принимать на себя игровые задания и роли).

Принципами моделирования игровых ситуаций и организации совместной деятельности стали: персонификация игрового материала, позволяющая использовать игровые коммуникативные ситуации для решения личностных проблем подростков; смысловая парадоксальность вербального материала; многообразие форм индивидуального и коллективного творчества; ролевая модификация, обеспечивающая свободное сюжетно–ролевое самоопределение и расширяющая экспериментальное пространство для индивидуальной самореализации и творческой деятельности; комплиментарность коммуникативного пространства (позитивное отношение ближайшего социально–психологического окружения, повышающее личностную значимость стандартов творческого поведения); самоорганизация коллективной деятельности.

Первым этапом деятельности игрового клуба «Антик» стал интерактивный коммуникативный тренинг, ведущим дидактическим принципом которого стало погружение подростков в жизнь клубного объединения – в специально организованное игровое межличностное взаимодействие, целью которого была отработка и закрепление всех уровней коммуникативной компетентности. Стержнем работы клуба стали принципы игрового моделирования, определившие границы и приоритеты коммуникационных ситуаций. Основной формой организации клубной жизни стала деловая интерактивная игра как наиболее эффективный способ адаптации личности к условиям коллективной деятельности. Ее образовательно–коммуникативный потенциал определялся: совокупностью обучающего и развивающего эффектов; обеспечением перехода от организации к саморегуляции и самоорганизации интерактивной деятельности; широкими возможностями превращения коммуникативной информации в практические знания, умения и навыки участников диалога.

Вторым этапом деятельности клуба «Антик» стала разработка и реализация игровой программы «Стартинейджер»¹. Цели и задачи проекта – повышение уровня привлекательности детско-юношеского движения и фокусирование внимания детей и молодежи на наиболее интересных, ярких, полезных и зрелищных формах проведения досуга; выявление инициативных и творчески одаренных детей и молодых людей; формирование условий для творческого развития и взаимного общения детей и подростков; популяризация социально активных и спортивно-развивающих форм проведения досуга; создание положительного имиджа детского движения. Игру удалось провести сначала в масштабах одной школы, затем лидеры клуба предложили организовать серию игр между командами общеобразовательной гимназии и школы №16, позже в игре принимали участие команды школ разных микрорайонов города.

Программа «Стартинейджер» включала в себя три проекта: 1) игровую программу «Супер-Старт» (проект осуществлялся в форме КВН, танцевальных программ, игровых эпизодов жанра КВН, танцевальной программы «Crazy Dances») («Сумасшедшие танцы»), включающей коллективную импровизацию по мотивам популярных молодежных стилей (рэп, раг, техно, джамп); 2) проект «Стартинейджер-7» (семидневная акция, последовательно решающая комплекс педагогических задач); 3) танцевально-игровую программу «Топ-шоу».

Педагогический эксперимент предполагал включение подростков в работу над созданием сценария игровой программы, в процессе которой подростки самостоятельно готовили домашние задания, в рамках коллегиальности выбирали оптимальные варианты конкурсов, обеспечивали техническую поддержку праздника. Итоговая игра-праздник представляла собой чередование на специальной площадке мизансценически обработанных результатов групповой деятельности, представленных в форме игровых, театрализованных, музыкальных, песенных, танцевальных, пантомимических, рисовальных, слайдовых и других фрагментов.

Основными элементами программы были: ситуационно-ролевые, персонажно-ролевые игры, позволяющие в разыгрываемых сценах индивидуализировать ролевые проявления участников в предлагаемых обстоятельствах; художественная деятельность, дающая возможность каждому участнику команды выразить свое творческое «Я»; групповое персонажно-ролевое пение, которое рассматривалось как средство индивидуально-ролевой активизации; танцевально-пантомимические фрагменты, направленные на развитие чувства «Мы» и формирование групповой сплоченности; слайд-программы, включающие сознание подростка в

¹ За основу был взят проект Евсеева С.Ф., который в 90-е годы совместно с Российским Союзом Молодежи и Российским Фондом Мира провел серию экспериментальных игр и Всероссийских турниров (*Starteenager* - (star (англ.) - звезда; *teenager* (англ.) - подросток, девушка или юноша в возрасте 13-19 лет).

более широкий контекст восприятия окружающего мира. Включение подростков в игровую деятельность осуществлялось путем снятия психологических дистанций и создания условий для доверительного общения, позитивного настроения участников на интенсивное и продуктивное взаимодействие, активизации воображения, повышения поведенческой свободы и готовности к инновациям, формирования общей творческой атмосферы.

Помимо подготовки и проведения клубных акций участники объединения выезжали в течение года в другие города республики, где принимали участие в играх и одновременно выступали в роли организатора игровых программ. Ребята в качестве признанных лидеров всячески поддерживали и одобряли выдумку и оригинальность соперников, создавали атмосферу доброжелательности, поощряли творческую инициативу. Игровая деятельность воспитывала терпимость подростков друг к другу, совершенствовалась нравственную культуру личности, повышала танцевальное мастерство, расширяла круг друзей, помогала обрести себя, стать коммуникабельным, активным, уверенным в своих возможностях.

Результаты педагогического эксперимента. Первичный замер в контрольной и в экспериментальной группах осуществлялся в двух формах: экспертные оценки по разработанной системе показателей, фиксирующих внешние проявления креативности подростков; 16-ти факторный личностный опросник Р. Кеттелла. Предварительное исследование показало, что креативное развитие подростков было примерно одинаковым в двух группах. После проведения в экспериментальной группе формирующего эксперимента, где игровые формы досуговой деятельности были оптимизированы целенаправленно создаваемыми условиями, был проведен вторичный замер.

Осуществляя длительное включенное наблюдение за поведением подростков в различных ситуациях, используя информацию, полученную с помощью исследования, можно сказать, что для членов игрового клуба характерно эмоционально-теплое, доброжелательное, участливое отношение друг к другу. Экспертные оценки показали рост количественных и качественных критериев креативности подростков: проектный характер коммуникации (способность к импровизации и моделированию нестандартных диалогических ситуаций); умение оптимально выходить из стрессовых ситуаций, сопровождающих игровое взаимодействие; инициативная ролевая полифункциональность подростка в различных коммуникационных режимах; способность к ассоциативно-образному мышлению и умение свободно манипулировать реальным и метафорическим контекстом слова (индекс оригинальности в экспериментальной группе увеличился в среднем на 20%, а количество ассоциаций увеличилось почти в 2 раза).

Параллельно с опросом членов игрового клуба «Антик» было проведено анкетирование контрольной группы (учащихся подростково-

го возраста одной из школ, не участвовавших в деятельности объединения). В психологическом профиле подростков контрольной группы более выраженным оказался фактор +G, который фиксирует озабоченность личности выполнением общественных норм, а также высокие показатели по факторам +Q и +N: дисциплина, ориентация на нормы, соблюдение условностей. Личность такого типа зависима от мнения окружающих (+A), несамостоятельна в суждениях ($-Q_2$), отличается низкой пластичностью и отсутствием творческой инициативности ($-Q_1$).

Участникам самостоятельного объединения присуща открытость, эмоциональность, общительность. Фактор «F» показывает об активности, оптимистичности. Средние показатели по группе говорят о высокой потребности в общении. Участники самостоятельного объединения энергичны, жизнерадостны, активны, хотя у каждого участника самостоятельного объединения свой уровень выраженности по этому фактору.

У ребят контрольной группы гораздо слабее оказался выраженным фактор «F», а также низкие показатели фактора «C», свидетельствующие об эмоциональной нестабильности, неуверенности в себе, слабой выраженной энергетике «Я». Высокая оценка у группы школьников по фактору «O» говорит о том, что человек склонен к недооценке своих возможностей, к принижению своей компетентности, знаний и способностей. В обществе такие люди чувствуют себя неуверенно и неуверенно, ведут себя замкнуто и обособленно. В то же время низкая оценка по фактору «O» у подростков, входящих в самостоятельное объединение, говорит о том, что они жизнерадостны, уверены в своих успехах и возможностях.

Оценка по фактору «H» ниже у группы школьников контрольной группы. Такие люди склонны к сдержанности в выражении своих чувств, застенчивы. В то же время членов самостоятельного объединения этот фактор характеризует как общительных, отзывчивых, склонных к лидированию. В группе для такого типа будет успешной та деятельность, которая связана с соперничеством, соревнованием, риском, эмоциональными нагрузками.

В целом исследование зафиксировало значимые изменения тех личностных качеств участников экспериментальной группы, которые определяют общую креативность личности. Для подростков клуба «Антик» характерна эмоциональная активность, непринужденность, самоуверенность, т.е. общая направленность на экстраверсию. Профиль личности экспериментальной группы отличает тонкость, чувствительность по отношению к другим людям ($-H$); способность понимать другого ($-E$); обеспокоенность (+O); психологическая напряженность (+ Q_4), которая в данном случае является энергией творчества; склонность к неопределенности, многообразию, пластичность (+ Q_1). Последний фактор имеет особенное значение для развития творческих способностей. У членов клуба выше уровень фактора «B», который фиксирует степень интеллектуальности (умение и способность оперировать абстрактными катего-

риями). Экспериментально доказано, что уровень интеллекта связан с общими креативными способностями личности и существенно влияет на успешность деятельности в различных сферах. В этом контексте следует рассматривать и фактор «Q1», отвечающий за гибкость, готовность к экспериментированию. Лица с высокими оценками по этому фактору имеют разнообразные интеллектуальные интересы, стремятся быть хорошо информированными, любят эксперимент, новизну. Высокие показатели по фактору3 «Q3» свидетельствуют об организованности, умении контролировать свои эмоции и поведение. Общий психологический синдром участников досугового объединения очерчивается такими значимыми параметрами как повышенная потребность в общении, готовность к сотрудничеству, эмоциональная активность, открытость, тонкость, контактность и уживчивость в группе, пластичность, инициативность

Таким образом, опытно-экспериментальная работа по апробации методики развития творческих способностей подростков показала, что игровая деятельность в максимальной степени способствует развитию креативности как системного личностного качества. При этом с педагогической точки зрения целесообразнее стимулировать общую способность к творчеству, не дифференцируя креативность по отдельным сферам ее проявления. Формирование творческих способностей личности подростка эффективно в том случае, если потенциал клубных форм коллективной деятельности целенаправленно реализуется с помощью соответствующих технологий. Лишь владеющий ими руководитель объединения может: создать оптимальную для творчества социально-педагогическую среду; обеспечить многообразие и динамичность коллективных ролей, позволяющих каждому подростку получить возможность самовыражения, самоутверждения и признания; стимулировать мотивацию достижения на основе присущего подростковому возрасту интереса к игре, а также путем совместного целеполагания с участниками объединения; выстроить конструктивные партнерские взаимодействия с внешней средой, способствующие развитию креативности подростка за счет позитивной оценки и признания результатов творчества со стороны значимого окружения.

В Заключении сформулированы выводы исследования, обозначены основные результаты, выносимые на защиту, определены перспективы дальнейшей разработки поставленной проблемы.

По теме диссертации автором опубликованы следующие работы:

1. Педагогические условия развития профессионального мышления менеджера социокультурной сферы. //Экономика и культура: современное состояние, перспективы развития, региональные особенности: материалы рег. науч. конф. – КГУКИ – Казань, 2003.– 0,2п.л.

2. Активные методы обучения в практике преподавания специальных дисциплин. //Оценка качества образования в вузе культуры и искусств: методические проблемы, опыт, перспективы: материалы Всероссийской науч.–метод. конф. – КГУКИ. – Казань, 2005.– 0,2п.л.

3. Коммуникативная компетентность менеджера социокультурной сферы. //Модернизация и развитие дополнительного профессионального образования в едином культурно–образовательном пространстве региона: материалы межвуз. науч.–практ. конф. – Казань, 2005. – 0,3п.л.

4. Интерактивные технологии в формировании коммуникативной компетентности специалистов социокультурной сферы. //Основные технологии культурно–досуговой деятельности. – Казань: Изд–во Казан. гос. ун–та, 2005.– 2п.л.

5. Интерактивные технологии как средство развития творческой личности подростка. //Вестник КГУКИ. – №4.– 2005.– 0,2п.л.

6. Досуговое объединение как средство развития личности подростка. //Восток и Запад: глобализация и культурная идентичность: материалы Междунар. конгресса, посвящ. 1000–летию г.Казани.– Казань: Изд–во Казан. гос. ун–та, 2005.– 0,5 п.л.

7. Игровые технологии как форма организации деятельности клубного объединения. Учебное пособие. – Казань: изд–во КГУКИ, 2005. – 2,5 п.л.

8. Образовательно–коммуникативный потенциал интерактивных форм обучения. //Модернизация содержания социокультурного образования: методология, теория, практика, проблемы: материалы Всероссийской науч.–метод. конф. КГУКИ – Казань, 2006.– 0,5п.л.

