

Медведева Виолетта Вениаминовна

**КОНСТРУИРОВАНИЕ КУЛЬТУРООРИЕНТИРОВАННОГО ПРОСТРАНСТВА УРОКА
СРЕДСТВАМИ ТЕХНОЛОГИЙ АКТИВНОГО ОБУЧЕНИЯ**

В статье рассматривается понятие культуроориентированного образования, а также вопросы конструирования культуросообразной среды урока словесности средствами технологий активного обучения. Опираясь на исследования отечественных ученых, автор обращается к классификации технологий активного обучения, останавливаясь на обосновании роли дискуссионных и игровых технологий в конструировании культурологического пространства урока, приводит конкретные примеры дидактических приемов, позволяющих раскрыть обучающимся развивающее пространство культуры.

Адрес статьи: www.gramota.net/materials/2/2017/10-1/56.html

Источник

Филологические науки. Вопросы теории и практики

Тамбов: Грамота, 2017. № 10(76): в 3-х ч. Ч. 1. С. 203-206. ISSN 1997-2911.

Адрес журнала: www.gramota.net/editions/2.html

Содержание данного номера журнала: www.gramota.net/materials/2/2017/10-1/

© Издательство "Грамота"

Информация о возможности публикации статей в журнале размещена на Интернет сайте издательства: www.gramota.net
Вопросы, связанные с публикациями научных материалов, редакция просит направлять на адрес: phil@gramota.net

УДК 37.02

В статье рассматривается понятие культууроориентированного образования, а также вопросы конструирования культуросообразной среды урока словесности средствами технологий активного обучения. Опираясь на исследования отечественных ученых, автор обращается к классификации технологий активного обучения, останавливаясь на обосновании роли дискуссионных и игровых технологий в конструировании культурологического пространства урока, приводит конкретные примеры дидактических приемов, позволяющих раскрыть обучающимся развивающее пространство культуры.

Ключевые слова и фразы: культууроориентированное пространство; культурологическая компетенция; технологии активного обучения; дискуссионные технологии; игровые технологии.

Медведева Виолетта Вениаминовна, к. пед. н.

*Академия повышения квалификации и профессиональной переподготовки работников образования, г. Москва
vvm133@yandex.ru*

КОНСТРУИРОВАНИЕ КУЛЬТУРООРИЕНТИРОВАННОГО ПРОСТРАНСТВА УРОКА СРЕДСТВАМИ ТЕХНОЛОГИЙ АКТИВНОГО ОБУЧЕНИЯ

Социальный заказ государства образованию заключается, прежде всего, в формировании личности как субъекта культуры, готового к постижению и приумножению основных ценностей, способного выстраивать созидательную деятельность, существовать в культурном пространстве, т.е. в развитии культурологической компетенции личности, понимаемой нами как интегративное качество, заключающееся в осознании человеком значения отечественной и мировой культуры, ценности произведений искусства, стремлении приобретать более полные и глубокие знания об искусстве, постигать произведения культуры в целом, умении понимать и ценить красоту произведений искусства, воспринимать их эмоционально [4, с. 57]. Эффективному формированию культурологической компетенции личности способствует сознательно конструируемое в образовательной организации культууроориентированное пространство, предполагающее особую роль уроков словесности, воплощающих идею литературоцентричности культуры (термин В. А. Доманского).

Новое осмысление сущности образовательного пространства развития личности как человека культуры с неизбежностью приводит к необходимости создания условий формирования культурологической компетенции школьников, к которым, наряду с другими необходимыми условиями, мы относим организацию творческой деятельности учащихся и применение инновационных форм работы с целью знакомства с произведениями культуры, погружения учащихся в мир искусства при изучении русского языка и литературы.

Парадигма конструирования образовательного пространства, ставящего целью развитие личности и регуляцию взаимодействий, детерминирована смыслом образования, определяет поиск необходимых средств реализации образовательной практики, закреплённой в понятиях «обучение» и «воспитание». Культууроориентированное образование выполняет следующие функции: культуросозидательную – сохранение, передача, воспроизводство и развитие культуры средствами образования (В. Д. Симоненко, М. В. Ретивых); воспитательно-образовательную с опорой на принцип диалога культур (Е. А. Быстрова); гуманитарную и функцию социализации, предполагающие «отбор культуросообразного содержания и воссоздание в образовательных структурах культурных образцов и норм» [2, с. 14].

В последнее время много говорится о непродуктивности классической модели образования без учета особенностей современных школьников: смены их эрудированности на бессистемную информированность, интернет-зависимости, увлечения гаджетами, онлайн-играми, погони за лайками в Инстаграм, переоценки ценностей и смены приоритетов. Традиционно применяемый в школе процесс передачи молодому поколению универсальных элементов культуры, высоких образцов искусства претерпевает изменения. Появилась необходимость в иных формах организации деятельности, в структуру которой входят «цель, средства её достижения, результат и сам процесс» [5, с. 113]. Таким образом, применение педагогами интерактивных технологий, с помощью которых возможно вовлечение обучающихся в познавательную деятельность, что соответствует международным тенденциям реализации развивающего обучения, становится потребностью современной образовательной системы.

В педагогической науке отсутствует единое определение понятия «технология»: ряд исследователей (И. П. Волков, М. В. Кларин, В. А. Сластенин и др.) рассматривают данное понятие как процедурные действия для достижения планируемого результата; В. П. Беспалько подчеркивает техническую составляющую реализации учебного процесса; личностное воздействие на учебный процесс в единстве человеческих ресурсов, инструментальных и методологических средств отмечают Б. Т. Лихачев, В. М. Монахов, М. В. Кларин.

Созданию дидактических ресурсов осмысленного учения, психолого-педагогической организации включенности в него учащихся на уровне социально значимой, личностно-продуктивной интеллектуальной активности способствуют *технологии активного обучения* (active learning), которые рассматриваются основоположниками развивающего образования как вид обучения, в ходе которого обучающиеся вовлечены в процесс воссоздания значений, знаний и навыков; обучение, стимулирующее вопросы, интерес и исследование, использующее оценку как возможность постоянного развития; утверждающее, что любой человек может постоянно и успешно развиваться [7, р. 4].

В отечественной дидактике достаточно разработана проблема активных методов обучения (В. В. Анисимов, М. М. Бирштейн, Е. П. Белозерцев, А. А. Вербицкий, Д. Н. Кавтарадзе, А. Л. Лифшиц, А. В. Хуторской, Д. В. Чернилевский и др.). Пользуясь трактовкой отдельных исследователей (В. М. Шепель, Б. Т. Лихачев, А. М. Новиков и др.), рассматривающих технологию как совокупность методов, анализируя различные подходы к определению активных методов обучения, можно выделить существенные характеристики данного типа обучения: доминирование включенности учащихся в процесс приобретения знаний, умений и навыков над репродуктивным усвоением, передачей информации преподавателем (П. Д. Рабинович, Н. В. Сальникова, А. С. Тарасов), переход от алгоритмизированного и программированного образовательного процесса к созданию условий для развития, самосовершенствования школьников (А. А. Вербицкий); мыслительная активность, повышенная мотивация и эмоциональность (М. Новик).

Анализ литературы по проблеме позволяет рассмотреть классификации активных методов обучения, основанные на различных свойствах и классификационных признаках: дискуссионные, игровые и сенситивные тренинги (Ю. Н. Емельянов); метод погружения, метод опережающего обучения, метод микрооткрытий, метод синектики (В. А. Ситаров); неимитационные (игровые и неигровые) и имитационные методы (Е. П. Белозерцев, В. А. Сластенин, А. А. Соловьева, С. А. Мухина); групповые и индивидуальные (В. А. Сластенин); традиционные, новые (имитационные) и новейшие (развивающие) (О. С. Анисимов); интенсивные и игровые интерактивные (А. П. Панфилова) и др. Поскольку классификация активных методов обучения проводится по различным основаниям, позволим себе, опираясь на мнения исследователей, представить объединенные группы методов активного обучения с примерами их применения при конструировании культууроориентированного образовательного пространства урока.

Первым шагом является выбор объекта конструирования заданного пространства, культурного феномена, становящегося центром образовательной деятельности; это могут быть культурные ценности, архетипы, культурные универсалии, взаимосвязи и способы деятельности. Целью деятельности будет работа с объектами культурного наследия, приобретение опыта расшифровки, анализа и интерпретации текстов культуры (вслед за А. С. Карминым мы придерживаемся точки зрения, что «всякое явление культуры есть сочиненный людьми с помощью знаковых систем текст» [3, с. 122]), формирование умения рассматривать явления культуры с различных точек зрения, выявлять взаимосвязи в пространстве культуры, выстраивать стратегии собственного существования в соответствии с освоенными культурными ценностями. В ходе деятельности школьники получают возможность постигать явления действительности во взаимосвязи событий и явлений, учиться культурному общению и взаимодействию, осознавать свою причастность к культурным событиям, осваивать методы познания мира, продвигаться в становлении мировоззренческой позиции.

Итак, основой конструирования занятия, проекта, исследования, путешествия, экскурсии, музейного посещения становятся объекты изучения, которыми могут стать связанные с далеким прошлым и современные памятники культурного наследия: вербальные и невербальные (книги, документы, скульптуры, архитектурные сооружения, кинофильмы, предметы музейных коллекций и пр.), материальные и духовные (традиции, обычаи).

На начальном этапе знакомства с изучаемым объектом возможно применение *дискуссионных методов*, к разновидностям которых относятся дискуссия, диспут, полемика, дебаты, прения, симпозиум, конференция, круглый стол, заседание экспертной группы («панельная дискуссия»), судебное заседание, мозговой штурм / мозговая атака, или брейнсторминг, диалог, сократовская беседа и др. Использование дискуссионных методов позволяет рассмотреть детали изучаемого объекта культуры, в том числе рассмотреть явление с разных сторон, сопоставив различные точки зрения; изучить их взаимосвязи; интерпретировать заложенные в них смыслы и значения; формулировать свое мнение, отстаивать свою позицию; формировать отношение к изучаемым явлениям культуры, что способствует продуктивному формированию коммуникативных навыков, умения вести диалог; происходит интенсификация процесса обучения.

Так, в завершающий урок по роману Ф. М. Достоевского «Преступление и наказание» можно ввести дискуссионный элемент «Мотив крика в искусстве» (Э. Мунк и Ф. Достоевский). Рассматривая репродукцию картины Э. Мунка «Крик» (1893), воздействие на смысловое и чувственное восприятие зрителем цвета, передающего глубину переживаний и ощущений человека (жёлтый – цвет безумия, душевных ран, символ грозящей беды; красный – знак смерти и зла; голубой – грустный, отшельнически-уединенный; изумрудный – обреченный на беспросветность), переходим к беседе по вопросам: *Почему человек кричит? Какой смысл несет изображенное на картине? Что хотел сказать своим творением автор?* Далее взаимосвязь литературы и искусства можно подчеркнуть вопросами: *Об одном ли писали Э. Мунк и Ф. Достоевский (вспомним героя романа Мармеладова, слова которого стали лейтмотивом романа: «Некуда больше идти»)? Созвучна ли цветопись в романе «Преступление и наказание» колориту картины Мунка? Учащиеся вспоминают преобладание оттенков желтого цвета в изображении комнат старухи-процентщицы и Сони, каморки Раскольникова, мебели в кабинете Порфирия Петровича, камень в перстне Лужина. Как и в картине Мунка, в произведении Достоевского жёлтый цвет отражает обстоятельства жизни, безысходность существования человека на фоне безотрадной картины «петербургского дна», душной и горестной атмосферы романа. Главного героя Раскольникова преследует символика красного цвета: рубахи мужиков в одном из сновидений, камешки в заложенном процентщице колечке, кровавые детали совершенного убийства. Красный цвет в романе – выражение враждебности, душевного излома; он же является отражением физических страданий и душевной боли при изображении членов семьи Мармеладова (пятна на лице Катерины Ивановны, шапочка на её сыне, глаза спившегося Мармеладова). Таким образом, обобщая сопоставительную работу по произведению живописи и литературы, можно сделать вывод о значении символики цвета в портрете, изображении характеров героев, отражении психологического смысла, глубинной сути произведения.*

Формировать эмоционально переживаемое школьниками культурологическое пространство урока помогают и *игровые технологии* активного обучения. Игра как культурный феномен рассматривается в трудах Л. С. Выготского, М. М. Бахтина, М. С. Кагана, Ю. М. Лотмана и других исследователей. Игра является мощным стимулом обучения, поскольку, по меткому замечанию К. Д. Ушинского, «для дитяти игра – действительность, и действительность гораздо более интересная, чем та, которая его окружает. В игре дитя живет, и следы этой жизни глубже остаются в нем, чем следы действительной жизни, в которую он не мог еще войти по сложности ее явлений и интересов» [6, с. 289]. Будучи пространством «внутренней социализации» ребенка (Л. С. Выготский), «иллюзорной реализацией нереализуемых интересов» (А. Н. Леонтьев), игра обеспечивает вхождение человека в среду культуры. Эмоциональная по природе, она способна оживить самую сухую информацию; *edutainment* – «образование через развлечение» – способствует мотивации, ведет к эффективному познанию мира, развивает коммуникативные навыки.

Не углубляясь в классификацию игровых технологий по различным параметрам, рассмотрим возможности деловой, имитационной, ролевой и учебной игры в создании культуроориентированного пространства урока. Традиционными для уроков словесности являются постановки драматических произведений при изучении творчества А. С. Грибоедова, А. Н. Островского, А. П. Чехова, инсценировки басен И. А. Крылова, русских народных сказок, небольших рассказов. Важным в этом виде деятельности является весь процесс: от продумывания плана постановки, музыкального сопровождения, декораций, костюмов, реквизита до передачи особенностей характеров персонажей, выражающих взгляды людей определенной эпохи, культуры.

Проведение деловых или имитационных игр построено на имитации аспектов деятельности, событий, поведения конкретных персонажей, например: проведение пресс-конференции, аукциона, интервью с героем и др. В практике сценарирования школьных занятий зарекомендовали себя такие формы, как суд, пресс-конференция с автором или героем, литературный турнир, свободная трибуна. Игра способствует развитию у учащихся творческого мышления, эмоционально насыщенной коммуникабельности, практическому применению знаний, формированию умений собирать и систематизировать необходимый материал; вырабатывается осознанная сопричастность культурным событиям, той среде, которая воссоздается посредством игры. Получаемые роли позволяют участникам погрузиться в регламентирующую систему правил, в преобразованную пространственно-временную действительность с воспроизведенными ценностями; при этом контур игры определяется концептуальным, постановочным, сценическим, информационным и рефлексивным аспектами.

Непременным атрибутом урока словесности, способствующим развитию у школьников мотивации к изучению литературы (и – шире – культуры), осмыслению изучаемых культурных явлений, становится учебная игра. Самыми распространенными примерами коллективных учебных игр являются тематические викторины, «Интеллектуальный марафон», «Что? Где? Когда?», КВН, «Бюро находок» и другие. Для проверки знаний в игровой форме педагоги пользуются кроссвордами (анаграммами, ребусами, веселыми тестами – тестами-ловушками, веселыми тестами-каламбурами).

В конструировании культуросообразного пространства особую роль играют *образовательные путешествия*, рассматриваемые нами как стратегия освоения школьниками мира культуры с целью самоопределения их в культурном пространстве. В ходе урока-путешествия, урока-экскурсии, урока-экспедиции, музейно-педагогических занятий ученики становятся участниками интерактивной ролевой игры «Я – экскурсовод / искусствовед / журналист / писатель и т.п.». Образовательные путешествия позволяют объединить в целостный процесс урочную и внеклассную деятельность. Данная технология позволяет активно использовать проектную деятельность учащихся: школьникам предлагается найти материал об изучаемом авторе, культурологическую информацию об эпохе, рисунки, топографические планы, фотографии, предоставив сведения об источниках (сайты сети Интернет, названия книг и т.д.), которые помогут совершить увлекательное путешествие в пространстве и времени.

Недавно в одном из своих выступлений А. Г. Асмолов отметил: «...без философии нестабильности, выдлившей основные тренды современности – вызовы неопределенности, сложности и разнообразия, без учета происходящей когнитивной революции... вряд ли возможно построить перспективные модели образования XXI века» [1, с. 5]. Но и в наше нестабильное время есть незыблемые ценности, которые накопила за столетия русская культура. Сохранение и приумножение культурных ценностей (в том числе средствами активных технологий, отвечающих психофизическим особенностям современных школьников) и должно стать основой образования XXI века.

Список источников

1. Асмолов А. Г. Гонки за будущим: и вот наступило потом // Учительская газета. 2017. № 23 (10676).
2. Бондаревская Е. В. Личностно-ориентированное образование: опыт разработки парадигмы. Ростов-на-Дону: Изд-во РГПУ, 1997. 248 с.
3. Кармин А. С. Основы культурологии: морфология культуры. СПб.: Лань, 1997. 512 с.
4. Медведева В. В. Сущность культурологической компетентности личности в контексте культурологического подхода к образованию // Научное мнение. Педагогические, психологические и философские науки. 2016. № 8-9. С. 55-59.
5. Свенцицкий А. Л. Краткий психологический словарь. М.: Проспект, 2008. 512 с.
6. Ушинский К. Д. Педагогическая антропология. М.: Юрайт, 2017. Т. 1. 459 с.
7. Scales P. Teaching in the Lifelong Learning Sector. Maidenhead, Berkshire: Open University Press; McGraw-Hill, 2008. 319 p.

CONSTRUCTION OF CULTURE-ORIENTED SPACE OF THE LESSON BY MEANS OF ACTIVE LEARNING TECHNOLOGIES

Medvedeva Violetta Veniaminovna, Ph. D. in Pedagogy
Academy of Professional Development and Re-training of Educators, Moscow
vvm133@yandex.ru

The article deals with the notion of culture-oriented education, as well as the issues of constructing culture-matchable environment of the literature lesson using the active learning technologies. Relying on the researches of Russian scientists, the author considers the classification of the active learning technologies, dwelling upon the substantiation of the role of discussion and game technologies in constructing the culturological space of the lesson, gives the specific examples of didactic techniques that allow revealing the developing space of the culture to learners.

Key words and phrases: culture-oriented space; culturological competence; active learning technologies; discussion technologies; game technologies.

УДК 372.881.1

Статья посвящена представлению редупликации на уроках русского языка как иностранного. Новизна исследования заключается в том, что редупликация рассматривается как активный механизм формирования новых слов и синтаксических конструкций речи повседневного общения в русском языке. Функционирование редупликации представлено в рамках семасиологического подхода.

Ключевые слова и фразы: редупликация; повтор; русский язык как иностранный; ономазиологический подход; семасиологический подход.

Овтина Евгения Алексеевна

Московский государственный университет имени М. В. Ломоносова
e.a.ovtina@mail.ru

РЕДУПЛИКАЦИЯ НА УРОКАХ РУССКОГО ЯЗЫКА КАК ИНОСТРАННОГО

Русский язык как иностранный (далее – РКИ) существует в странах бывшего СССР и России более полувека. В настоящее время данная дисциплина признана самостоятельной в рамках филологического цикла и является отдельной специализацией в системе вузовского образования. Центральным аспектом дисциплины РКИ в целом является функционально-коммуникативная грамматика (далее – ФКГ), предназначенная для обучения русскому языку инофонов.

ФКГ тесно связана с академической (теоретической, вузовской, формально-описательной) грамматикой, написанной для носителей русского языка, использует её достижения и результаты, однако вынуждена выходить за её пределы, поскольку описывает язык не только изнутри, но и извне, как бы глазами иностранцев. Цель такой грамматики – описать язык как объект пользования. Поэтому в область интересов ФКГ по сравнению с академической грамматикой вошёл более широкий круг лингвистических вопросов [6, с. 72].

Для описания языковых единиц ФКГ использует два основных подхода: ономазиологический и семасиологический. Ономазиологический подход в описании языкового материала представляет собой путь от содержания к форме. Например, содержание – это значение цели, а форма его выражения – союзы *чтобы, дабы*, инфинитив глагола и т.п. *Антон взял телефон, чтобы позвонить другу. Достаточно внимательно посмотреть на окружающий нас мир, общество и самих себя, дабы понять: что-то пошло не так. Он вышел купить хлеб.* Ономазиология учитывает замысел говорящего и выбор им языковых средств для реализации этого замысла, то есть для выполнения индивидуального смыслового задания говорящего [5, с. 37].

Семасиологический подход, характеризующийся направлением от формы к содержанию, получил широкое признание в рамках ФКГ. Он ориентирован на изучение функционирования описываемых средств в речи. Пример такого описания может выглядеть следующим образом. В фокусе нашего внимания находится форма императива совершенного вида без отрицания – *Отдохни! Нажмите, пожалуйста, на третий этаж. Встаньте!* В рамках ФКГ наиболее важным будет описание функционирования этой глагольной формы, ответ на вопрос, чему она служит. Таким образом, императив совершенного вида без отрицания используется для выражения следующих значений: совета (*Отдохни!*), просьбы (*Нажмите, пожалуйста, пятый этаж*), приказа (*Встаньте!*) и т.д.

В рамках семасиологического подхода к описанию языкового материала представим русскую редупликацию.

Редупликация (от латинского слова *reduplication* «повтор») представляет собой широкий круг лингвистических явлений, которые в целом характеризуются повторением, чаще – удвоением, какой-либо единицы языка. В том или ином виде повтор (на уровне фонемы, слога, морфемы, слова) характерен для многих языков. Это позволяет называть редупликацию (в широком смысле) универсальным явлением.

До настоящего времени изучение редупликации преимущественно базировалось на материале дальнеродственных языков. Сравнительно подробно редупликация изучена в ряде африканских языков и в языках Юго-Восточной Азии, где данный языковой механизм используется для изменения грамматического значения слов (числа, времени, степени сравнения) или их частеречной принадлежности. Рассмотрим несколько примеров: