

Мир науки. Педагогика и психология / World of Science. Pedagogy and psychology <https://mir-nauki.com>

2021, №4, Том 9 / 2021, No 4, Vol 9 <https://mir-nauki.com/issue-4-2021.html>

URL статьи: <https://mir-nauki.com/PDF/20PDMN421.pdf>

DOI: 10.15862/20PDMN421 (<https://doi.org/10.15862/20PDMN421>)

Ссылка для цитирования этой статьи:

Матолыгина Н.В., Подгорная Е.А., Руглова Л.В. Развитие креативности «цифрового поколения» студентов через организацию творческой деятельности в учебно-образовательном процессе // Мир науки. Педагогика и психология, 2021 №4, <https://mir-nauki.com/PDF/20PDMN421.pdf> (доступ свободный). Загл. с экрана. Яз. рус., англ. DOI: 10.15862/20PDMN421

For citation:

Matolygina N.V., Podgornaya E.A., Ruglova L.V. (2021). Development of creativity of the "digital generation" students through the organization of creative activities in the creatively oriented educational process of the university. *World of Science. Pedagogy and psychology*, [online] 4(9). Available at: <https://mir-nauki.com/PDF/20PDMN421.pdf> (in Russian) DOI: 10.15862/20PDMN421

Матолыгина Наталия Витальевна

ФГКВОУ ВО «Михайловская военная артиллерийская академия»
Министерства обороны Российской Федерации, Санкт-Петербург, Россия
Доцент кафедры «Гуманитарных и социально-экономических наук»
Кандидат педагогических наук, доцент
E-mail: nmatolygina58@mail.ru
РИНЦ: https://elibrary.ru/author_profile.asp?id=380017

Подгорная Екатерина Артуровна

АНО ДПО «Межрегиональный институт повышения квалификации и профессиональной переподготовки»,
Кемерово, Россия
Заместитель директора
Кандидат филологических наук
E-mail: ova.kemerovo@mail.ru
РИНЦ: https://elibrary.ru/author_profile.asp?id=709339
SCOPUS: <https://www.scopus.com/authid/detail.url?authorId=57194034004>

Руглова Лидия Владимировна

ФГБОУ ВО «Санкт-Петербургский государственный экономический университет», Санкт-Петербург, Россия
Доцент кафедры «Гостиничного и ресторанного бизнеса»
Кандидат педагогических наук, доцент
E-mail: lidiya47@mail.ru
РИНЦ: https://elibrary.ru/author_profile.asp?id=694969
SCOPUS: <https://www.scopus.com/authid/detail.url?authorId=57219610165>

**Развитие креативности «цифрового поколения»
студентов через организацию творческой деятельности
в учебно-образовательном процессе**

Аннотация. Сегодня мир вокруг нас, включая профессиональную среду, быстро меняется. У работодателей возникают всё новые требования к работникам. Работник должен быть не только хорошим исполнителем, но и обладать пространственной и функциональной мобильностью, т.е. быть творческой личностью, способной перестраиваться и совершенствоваться в связи с изменяющимися обстоятельствами. Поэтому в настоящее время в вузах на учебных занятиях необходимо уделять большое внимание развитию креативности студентов.

Авторы понимают креативность, как способность личности к нестандартному творческому мышлению и поведению, с дальнейшим осознанием и развитием своего опыта.

Грамотно организованные учебные занятия, развивающие творческие способности, такие как деловые и ролевые игры, кейс-стади, проектная деятельность, в сочетании с применением электронных образовательных ресурсов способствуют воспитанию в студентах уверенности, самоконтроля, работе в команде, учат деловому общению и уважению к другим, приучают к нетрадиционному подходу к традиционным привычным явлениям и помогают им в первоначальном освоении профессиональной деятельности.

Авторы отмечают большую роль преподавателя в развитии творческих способностей студентов, особенно если сам преподаватель креативная личность. Креативный педагог обладает профессиональной и личностной привлекательностью в глазах студентов, благодаря своей открытости, доброжелательности и доступности в общении, особенно при распространённом в современном образовательном мире «отчужденном» общении.

В статье на основе данных постоянных опросов и бесед со студентами и выпускниками на учебных занятиях, при личных встречах, в социальных мессенджерах (ВКонтакте, WhatsApp, LinkedIn) и других средствах общения, авторы доказывают, что активное участие студентов в деловых и ролевых играх, конкурсах проектов, студенческих дебатах, решении кейсов, помогают им в первоначальном освоении профессиональной деятельности.

Ключевые слова: профессиональная деятельность; пространственная и функциональная мобильность; творческие способности; креативность; нестандартное мышление и поведение; деловые игры; кейс-стади; проектная деятельность; работа в команде; нетрадиционный подход; «цифровое поколение»; первоначальное освоение профессиональной деятельности

Введение.

Современные требования к личности специалиста в профессиональном мире

Сегодня мир, окружающий современного человека, в том числе трудовой, профессиональный, очень сложен и динамичен, а завтра, как предсказывают философы, экономисты и ученые других направлений, станет ещё *сложнее* и ещё более изменчивым. По мнению профессора В.Н. Бобкова (Всероссийский центр уровня жизни, РЭУ им. Г.В. Плеханова), «будущее труда сопряжено с ростом рисков для работников. Возникающий эффект трансформации трудовых отношений и разрушения социальных сетей приводит к потере работниками социальной идентичности, привносит неуверенность и отчуждённость. Распространение неформальной экономики и сопровождающей её нестандартной занятости изменяет пространство трудовой сферы. Возникают гибкие, краткосрочные и переходные формы труда, требующие от работников пространственной и функциональной мобильности» [1, с. 146–147].

Исследователи указывают на возникновение уникальных требований от работодателей к работникам, от работы-функции к работе в проектах, на значительный рост востребованности «надпрофессиональных» навыков, умений и компетенций [2, с. 186]. Известно, что «мировое сообщество считает, что основной компетенцией будущего является умение работать не с техникой, а с людьми» [3, с. 46].

Кроме того, следует учитывать многообразие педагогических реальностей. «Современный человек формируется во многих пространствах, выступает субъектом многих сообществ. Он непросто общается в сетях: сама его жизнь обретает «сетевой характер» И это нельзя не учитывать, проектируя образование» [4, с. 115].

Именно поэтому необходимым и неотъемлемым элементом образовательного процесса становится «сегодня активное применение электронных образовательных ресурсов в обучении современного «цифрового поколения», живущего в мире электронной культуры» [5, с. 80].

Таким образом, в настоящее время для того, чтобы соответствовать требованиям делового мира, не потеряться в нём, необходимо быть самостоятельной личностью с активной позицией, открытой неизвестному, новому, готовой развиваться и совершенствоваться, изменяться и изменять окружающую реальность, отказываясь от стереотипов в мышлении и деятельности. Другими словами, чтобы быть успешным, необходимо быть творческой личностью и в профессиональной деятельности, и в быту, так как в настоящее время «человеческая креативность играет ключевую роль в современном обществе» [6, с. 18].

В научно-практической литературе современных студентов часто называют «цифровым поколением». Сформировавшись в условиях цифровизации, это поколение несет в себе определенный ее «отпечаток» — ряд особенностей мышления и поведения, детерминированных этим феноменом. «Цифровое поколение студентов» имеет ряд особенностей, которые преподаватели высшей школы не всегда учитывают в своей преподавательской деятельности [7, с. 79].

Характеристика понятий «творчество» и «креативность»

В своём исследовании мы полагаем, что творчество — это процесс с определённой спецификой, приводящий к созданию нового, а креативность — это творческий потенциал, внутренний ресурс человека, «это способность человека к конструктивному, не стандартному мышлению и поведению, а также осознанию и развитию своего опыта» [11, с. 175]. Креативность может проявляться в широчайшем многообразии: от быстроты, гибкости, оригинальности мышления до богатого воображения и вдохновения, нахождения смешного в, казалось бы, несмешном, обострённого чувства прекрасного, тщательной и системной детализации рассматриваемой проблемы с неожиданным, кажущимся противоречащим всему и всем, решением. Последнее часто забывают, говоря о творческом процессе. Но именно такая детализация особенно важна в искусстве, технике и, как неудивительно, в предпринимательской деятельности. «Предприниматель — это, прежде всего, предприимчивый человек, который не мирится с обстоятельствами, а ищет пути их преодоления» [12, с. 66]. Предпринимательская жилка — это тоже вид творческих способностей. Как показывает жизнь, творческий потенциал может проявляться на любом поле деятельности во всё своём многообразии.

Задатки творческой деятельности присущи любому человеку. Задача педагогов в средней и высшей школе суметь раскрыть и развить этот творческий потенциал. Очень много значит для дальнейшего развития этого потенциала, как в прочем, и других личностных способностей, связанных с логикой мышления и проявлением творческого начала, вера в себя, так называемая уверенность в себе.

Поэтому сегодня в вузах необходимо уделять большое внимание развитию у студентов творческих способностей, другими словами, креативности. Об этом в России активно заговорили ученые и талантливые педагоги-практики еще в последние два десятилетия прошлого века, появилось даже понятие «креативная педагогика» (Алейников А.Г.) [7].

Развитие творческих способностей студентов в учебно-образовательном процессе: научно-практический опыт авторов

В настоящее время об использовании творческих технологий в вузовском учебно-образовательном процессе много говорят и пишут, составляются отчёты о большой проделанной в этом направлении работе. Активно используется термин «геймификация» или российский вариант «игрофикация» [3; 8–10]. И, действительно, многое делается. Но как рассказывается в одной из сказок Г.Х. Андерсена, позолота стирается, а свиная кожа остаётся. И под позолотой отчётности часто проявляется стандартный, традиционный алгоритм обучения.

При традиционных формах обучения студенты получают и усваивают поступающую информацию, и после этого они способны воспроизводить изученные ими способы деятельности. Однако при этом у них отсутствует творческий поиск способов решения поставленной проблемы, а следовательно, не приобретается и опыта такого поиска. Мы ни в коем случае не утверждаем, что от традиционного обучения надо отказываться. Нет. Мы полагаем, что периоду продуктивной творческой деятельности должен предшествовать период напряженной алгоритмической работы для создания базы знаний, умений и навыков. Но это только первый, но обязательный этап, который, ни в коем случае, нельзя пропускать. Но и на этом этапе надо использовать стимулы к творческой деятельности, например создание проблемных ситуаций, которые требуют нестандартного нового решения. Всякое новое зарождается не на пустом месте, а на основе старого, а иногда и сливается с ним, приобретая новый вид и новый смысл.

Мы полагаем, что грамотно организованные учебные занятия и внеклассные мероприятия, способствующие развитию творческих способностей, такие как разнообразные кейсы, деловые игры, проектная деятельность, активное применение электронных ресурсов действительно помогают студентам в воспитании уверенности в себе и самоконтроля. Кроме того, в отличие от традиционных подходов, в проектной деятельности, деловых и ролевых играх, сложных кейсах, дебатах используется в основном работа в командах, иначе говоря, работа в группах. Каждый член команды выполняет свою функцию. Все равномерно загружены, а функционал каждого участника группа определяет самостоятельно и сообща. Все члены команды несут в равной степени ответственность за общие результаты, присутствует определенная свобода выбора действий, предоставленная каждой группе: нет строгого стандарта действий, указываются только этапы и сроки окончания работы. И, конечно, непринужденность в общении, плюрализм предложений и мнений способствуют деловой, дружеской и творческой атмосфере.

Педагогический опыт авторов подтверждает данный постулат [13–16]. В течение последних пятнадцати лет авторы на учебных занятиях по дисциплинам «Маркетинг в туризме и гостинично-ресторанном бизнесе», «Бренд-коммуникации в гостиничном бизнесе», «Профессиональная этика», «Основы общения и лидерства» и другим, на занятиях научного кружка и во внеучебной деятельности организуют со студентами деловые и ролевые игры, студенческие дебаты по актуальным темам дисциплин и проблемам общества, решают кейсы, создают исследовательские проекты по профессиональному направлению и организуют конкурсы проектов. Как правило, после использования каждой игровой формы обучения проводится опрос игроков о том, что дало им участие в этой игре/конкурсе/дебатах, чему они научились. Нами обычно предлагается 6 основных вариантов ответов:

- Творческое применение знаний и умений, полученных на учебных занятиях.
- Познание нового о будущей профессии.
- Возможность проявить себя.

- Нецелесообразная трата учебного и внеучебного времени.
- Возможность испытать себя в чём-то новом.
- Получение «избыточных» знаний и умений.

Студенты могут предлагать свои варианты, и они их активно добавляют. Следует обратить внимание, что ни один студент не указал, что данные виды занятий — это нецелесообразная трата времени или получение лишних знаний. Интересно, что при анализе ответов студентов за каждый год в них практически не было больших отличий. Мы приводим в таблице 1 общую картину ответов студентов 2–4 курсов о деловых играх за последние пять лет.

Таблица 1

Мнения студентов о значении деловых игр на учебных занятиях (n = 302)

| Деловые игры — это ... | Ответы студентов (%) |
|--------------------------------------------------------------------------|----------------------|
| 1. Творческое применение знаний и умений, полученных на учебных занятиях | 91 |
| 2. Умение понимать окружающих | 87 |
| 3. Уважение к другим людям | 86 |
| 4. Настоящее приближение к профессии | 84 |
| 5. Удовольствие от творчества | 79 |
| 6. Возможность проявить себя | 72 |
| 7. Возникновение чувства уверенности в себе | 66 |
| 8. Познание нового о будущей профессии | 63 |
| 9. Возможность испытать себя в чём-то новом | 54 |
| 10. Выход за рамки учебного процесса | 43 |
| 11. Радость делового общения | 40 |
| 12. Работа в команде | 36 |
| 13. Умение публично выступать | 32 |
| 14. Воспитание самоконтроля | 24 |
| 15. Умение проигрывать | 19 |
| 16. Возможность быть участником мероприятия | 12 |
| 17. Умение не терять лицо в сложных ситуациях | 12 |
| 18. Чувство яркого красочного праздника | 18 |
| 19. Разочарование | 2 |

Составлена авторами на основе данных, полученных за период с сентября 2016 по май 2021 гг.

Влияние проведения деловых игр на творческое развитие личности студентов: результаты исследования

Рассматривая ответы студентов, мы отчётливо видим понимание студентами значения их участия в творческом процессе. Это прямые ответы под номерами № 1, № 5. В первом случае 91 % студентов считают, что деловая игра — это творческое применение знаний и умений, полученных на учебных занятиях, во втором случае 79 % молодых людей получают удовольствие от творчества при участии в деловых играх. Таким образом, практически всем студентам нравится заниматься творческой деятельностью. Сюда же мы можем отнести ответы под № 9. 54 % студентов полагают, что деловые игры — это возможность испытать себя в чём-то новом.

Большинство студентов отметили значение деловых игр для их будущей профессии. Это номера 4, 8, 10. 84 % (№ 4) считают, что деловые игры — это настоящее приближение к профессии. 63 % (№ 8) полагают, что деловые игры дают новые знания о будущей профессии. 43 % (№ 10) рассматривают деловые игры как вариант интересного и полезного выхода за рамки учебного процесса.

66 % (№ 7) студентов отметили, что благодаря деловым играм у них возникло чувство уверенности в себе и своих силах. 24 % (№ 14) студентов указали, что участие в таких мероприятиях способствует воспитанию самоконтроля. Они объясняли это следующим: очень хочется участвовать в мероприятиях такого рода, но они все время затратные. Поэтому надо контролировать себя и своё время. Сюда же отнесём ответы под номерами № 6 (72 %), № 13 (32 %), № 15 (19 %), № 17 (12 %).

72 % (№ 6) студентов указали, что это возможность проявить себя. Уже в самом этом заявлении подразумевается уверенность. С этим ответом совпадает мнение под № 17 (12 %) о том, что игроки учатся не терять лицо в сложных ситуациях. 32 % (№ 13) отмечают умение публично выступать. Для этого, конечно, требуется уверенность в себе и своих возможностях. № 15 — это умение проигрывать. На него сослались 19 %. Здесь, как мы понимаем, особенно проявляется сила воли самоконтроля.

К другим положительным моментам деловых игр, отмеченных студентами, относятся: под номером 11 радость делового общения, под номером 12 работа в команде, под номером 16 возможность быть участником мероприятия, под номером 18 чувство яркого красочного праздника.

На основании этих студенческих ответов можно сделать вывод, что хорошо продуманная и педагогически грамотно организованная деловая игра учит общению (40 %), работе в команде (36 %), приобщает к студенческому коллективу (12 %). В ответах под номерами 11, 12, 16, особенно в номере 16 чувствуется некий флер одиночества и желание быть со всеми, быть в коллективе. И это неслучайно. Дружба студентов одной группы, участие в студенческой самодеятельности, в общественной жизни вуза в наши дни встречается нечасто. 18 % (№ 18) студентов отметили, что проведение деловых игр у них связано с чувством яркого красочного праздника. Здесь отмечается красочность плакатов, сопровождение выступлений команд яркими слайдами, иногда музыкой, приветствиями команд, дружелюбной атмосферой.

Только 2 % студентов отметили, что деловые игры разочаровали их. Мы провели дополнительную анкету для этих студентов. Ответы были следующего плана:

1. Думала будем весело играть, а оказалось, надо много думать, рыться в книгах, смотреть в интернете, а это всё требует много времени.
2. К сожалению, я в этой группе первый месяц. Мне всё было непривычно. Я чувствовал себя неуклюжим и глупым.
3. Мы проиграли. А мы так старались, так готовились. Так хочется, чтобы заметили, отметили, похвалили.

Первый и третий ответ свидетельствуют о затянувшемся инфантилизме, а второй о чувстве неуверенности от новой непривычной обстановки, нового коллектива.

Обратим внимание на ответы № 2 и № 3. 87 % студентов утверждают, что участие в таких учебных формах, как деловые игры, в первую очередь, это умение понимать окружающих и с уважением относиться к другим людям (86 %). Вот здесь мы уже видим нравственное начало общения и поведения среди людей, которое закладывается в характере большинства играющих. Следует отметить, что у некоторых это заложено ещё в семье, и такие студенты, (к сожалению, их небольшое число), значительно отличаются от основной массы.

Во время игры создаются условия, ситуации для понимания и принятия во внимание игроками этапов, особенностей и последовательности творческого процесса, базируясь на полученной информации и, обязательно, на непосредственном опыте игроков.

Ситуации или игровые задачи не могут быть решены по ранее известным лекалам. Предложенные решения можно считать креативными, если они наполнены совершенно новым содержанием, пусть даже необычным, но одновременно они вполне адекватные по отношению к ситуации. Как при этом не вспомнить замечательного мыслителя Святителя Феофана Затворника: «Берись за дело сие — и само дело будет и научать тебя, как его делать, и помогать в этом»¹.

Кроме того, следует отметить, что в развитии творческих способностей студентов, большую роль играет преподаватель, «...любой предмет может быть нетворческим, если он преподаётся таким образом, что отбивает «охоту к творчеству» [17, с. 4]. Но как отмечают исследователи, сегодня «...студенты в большинстве случаев не будут мириться со скучным немотивированным преподавателем...» [18, с. 2].

Креативный педагог обладает педагогической и личностной привлекательностью в глазах студентов. Очень часто, характеризуя преподавателя как опытного и интересного педагога, студенты отмечают творческий характер его учебной деятельности [19, с. 113].

Заключение

Выпускники при личных встречах, в социальных мессенджерах (ВКонтакте, WhatsApp, LinkedIn) и других средствах общения отмечают, что учебные занятия с проведением деловых и ролевых игр, конкурсов проектов, кейсов, дебатов дали им навыки работы в команде, придали уверенность и, в значительной степени, научили общаться и считаться с другими людьми, способствовали формированию нетрадиционного подхода к традиционным явлениям, критического мышления, а главное, помогли в освоении первоначальной профессиональной деятельности.

ЛИТЕРАТУРА

1. Никифорова О.И., Таранова О.А., Карапетян Р.В. Международная научная конференция «Труд и общество в реалиях 21 века» // Социологические исследования. — 2017. — С. 145–149.
2. Мхеидзе Л.Р. Развитие надпрофессиональных компетенций как условие реализации карьерного потенциала молодых специалистов // Власть и управление на Востоке России. — 2020. — № 3(92). — С. 185–192.
3. Вылкова Е.С. Совершенствование игрофикации образовательного процесса в целях развития компетенций выпускников вуза // Вестник высшей школы. — № 6 (июнь). — С. 45–49.
4. Орлов А.А. Актуально о взаимодействии педагогической науки и образовательной практики // Педагогика. — № 6. — 2019. — С. 115.
5. Вайнштейн Ю.В., Шершнёва В. А., Сафонов К. В. Идеология СДО в обучении математике // Высшее образование в России. — № 2. — 2016. — С. 75–81.
6. Флорида Р. Креативный класс: люди, которые меняют будущее. — Пер. с англ. — М.: Издательский дом «Классика-XXI», 2007. — 421 с.
7. Петрунева Р.М., Васильева В.Д., Топоркова О.В. Студенческая молодежь в эпоху цифрового общества // Актуальные проблемы образования. — 2019. — № 1. — С. 77–85.

¹ Невидимая брань / пер. с греч. Святителя Феофана Затворника. — М.: Православное братство, 2002. — 350 с. — С. 124.

8. Психогимнастика в тренинге / Под редакцией Н.Ю. Хрящевой, — СПб.: «Речь», Институт Тренинга, 2002. — 256 с.
9. Ермаков С.А., Ермакова Е.В. Предпринимательство как ценность жизни // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики (журнал переименован в «Манускрипт»). — Тамбов: Изд-во «Грамота», 2013. — № 3 (29). — Ч. 1. — С. 65–67. — <https://www.gramota.net/materials/3/2013/3-1/17.html>.
10. Алейников А.Г. О креативной педагогике // Вестник высшей школы. 1989. — № 12. — С. 29–34.
11. Нефедьев И., Бронникова М. Игрофикация в бизнесе и в жизни: преврати рутину в игру. — М., 2019.
12. Никитин С.И. Геймификация, игрофикация, игроизация в образовательном процессе // Молодой ученый. — 2016. — № 9(113). — С. 159–162.
13. Олейник Ю.П. Игрофикация в образовании: к вопросу об определении понятия // Современные проблемы науки и образования. — 2015. — № 3. — С. 476.
14. Руглова Л.В. Интеллектуально-соревновательная деятельность в учебно-воспитательном процессе как фактор формирования творческого специалиста // Совершенствование образовательного процесса в рамках концепции системы менеджмента качества: Материалы учебно-методической конференции профессорско-преподавательского состава / Отв. ред.: В.И. Малюк. — СПб.: СПбГЭУ, 2010. — С. 311–314.
15. Матолыгина Н.В., Руглова Л.В. Проблемы профессионального становления студентов и пути их решения на современном этапе модернизации высшего образования в России / В книге: Эффективное управление в гостиничном и ресторанном бизнесе: теория, практика, подготовка кадров (коллективная монография). — СПб.: СПбГЭУ, 2017. — С. 143–161.
16. Матолыгина Н.В., Руглова Л.В. Использование метода проектов в форме конкурса в образовательном пространстве вуза // Архитектура университетского образования: современные университеты в условиях единого информационного пространства: Сб. тр. III Национальной научно-методической конференции с международным участием / Под ред. И.А. Максимцева, В.Г. Шубаевой, Л.А. Миэринь. — С. 290–295.
17. Матолыгина Н.В., Руглова Л.В. Формирование и совершенствование культуры делового общения магистрантов в рамках образовательной программы «Управление гостиничным бизнесом // Вестник индустрии гостеприимства: международный научный сборник. — СПб.: СПбГЭУ. — С. 12–18.
18. Мирошникова Д.В. Развитие креативности будущего учителя в процессе педагогической практики // Интернет-журнал «Мир науки. Педагогика и Психология». — 2018. — № 2. — <https://mir-nauki.com/PDF/70PDMN218.pdf> (доступ свободный).
19. Дронова С.Ю. Мотивация преподавателя: креативность и коллаборативная среда // Общество: социология, психология, педагогика. — 2020. — № 6. — С. 1–7.
20. Матолыгина Н.В., Руглова Л.В. Психолого-педагогическая культура преподавателя высшей школы как фактор повышения качества профессиональной подготовки студентов // Вестник Кемеровского государственного университета. — № 2–1(54). — 2013. — С. 110–113.

Matolygina Natalia Vital'evna

Mikhaylovskaya Artillery Academy, Saint Petersburg, Russia
E-mail: nmatolygina58@mail.ru
RSCI: https://elibrary.ru/author_profile.asp?id=380017

Podgornaya Ekaterina Arturovna

Interregional Institute of Advanced Training and Professional Retraining, Kemerovo, Russia
E-mail: ova.kemerovo@mail.ru
RSCI: https://elibrary.ru/author_profile.asp?id=709339
SCOPUS: <https://www.scopus.com/authid/detail.url?authorId=57194034004>

Ruglova Lidia Vladimirovna

Saint Petersburg State University of Economics, Saint Petersburg, Russia
E-mail: lidiya47@mail.ru
RSCI: https://elibrary.ru/author_profile.asp?id=694969
SCOPUS: <https://www.scopus.com/authid/detail.url?authorId=57219610165>

Development of creativity of the "digital generation" students through the organization of creative activities in the creatively oriented educational process of the university

Abstract. Today, the world around us, including the professional environment, is changing rapidly. Employers are having new requirements for employees. The employee must not only be a good performer, but also have spatial and functional mobility, i.e. be a creative person who is able to adapt and improve in connection with changing circumstances. Therefore, at present, it is necessary to pay great attention to the development of students' creativity in educational classes at universities.

The authors understand creativity as the ability of a person to non-standard creative thinking and behavior, with further awareness and development of their experience.

Well-organized training sessions that develop creative abilities, such as business and role-playing games, case studies, project activities, combined with the use of electronic educational resources, contribute to the education of students' confidence, self-control, teamwork, teach business communication and respect for others, teach them an unconventional approach to traditional habitual phenomena and help them in the initial development of professional activity.

The authors note the great role of the teacher in the development of students' creative abilities, especially if the teacher himself is a creative person. A creative teacher has professional and personal attractiveness in the eyes of students, due to his openness, benevolence and accessibility in communication, especially with the "alienated" communication that is common in the modern educational world.

The authors prove on the basis of data from constant surveys and conversations with students and graduates in training classes, during personal meetings, in social messengers (VKontakte, WhatsApp, LinkedIn) and other means of communication that their active participation in business and role-playing games, project competitions, student debates, solving cases helped them in the initial development of professional activity.

Keywords: professional activity; spatial and functional mobility; creativity; non-standard thinking and behavior; business games; case studies; project activities; teamwork; non-traditional approach; digital generation; initial development of professional activity