



**Н.Г. МУРАВЬЕВА**, старший преподаватель кафедры иностранных языков и межкультурной коммуникации гуманитарных направлений Тюменского госуниверситета  
e-mail: muravjovang@yandex.ru

## ФОРМИРОВАНИЕ СОЦИОКУЛЬТУРНОЙ КОМПЕТЕНЦИИ

*В статье представлен комплекс социокультурных проектов, обеспечивающих становление обучающегося как осмысленного субъекта деятельности.*

*The complex of the sociocultural projects providing formation of the students as the intelligent subject of activity is presented in the article.*

Актуальность формирования социокультурной компетенции как одной из форм общей культуры личности проявляется в противоречии между необходимостью формировать осмысленное отношение, готовность и умение пользоваться информацией на уровне социокультурного взаимодействия и существующим «потребительским» отношением к информации. Необходимость способствовать сознательному активному соучастию обучаемых в процессе восприятия и творческого воспроизведения информации делает актуальным использование метода проектов, системообразующим фактором которого является взаимодействие участников учебного процесса с предметным содержанием, с другими участниками учебного процесса. В условиях современного информационного социокультурного пространства возникает необходимость дополнить проектную деятельность интернет-технологиями второго поколения веб 2.0 (блоги, микроблоги, вики-страницы, социальные закладки, социальные сети), обеспечивающих формирование исследовательских навыков и моделирующих виртуальную развивающую среду.

Формирование социокультурной компетенции обеспечивается через участие обучающихся в социокультурных проектах, под которым в культурологии понимают «средство сохранения или воссоздания социальных явлений и культурных феноменов, соответствующих сложившимся нормам» [1]. В социокультурном проекте личность выполняет как социальную, так и культурную роль, опираясь

на ценности и смыслы в процессе освоения опыта. Трансляция культурного опыта происходит через использование механизма смыслообразования, под которым подразумевают «процесс понимания как особый культуротворческий и личностно-развивающий процесс, обеспечивающий освоение предметной и ценностной составляющей культуры через их восприятие и осмысление, актуализацию в коммуникативно-деятельностных формах». Развитие, становление личности происходит при погружении ее в деятельность, которая дает опыт действий, переживаний, знаний, рефлексии, что позволяет «превращать информацию в знание в процессе ее присвоения через смыслообразование».

Соответственно, проектная деятельность студентов вуза с опорой на механизмы смыслообразования представляет собой целенаправленную, постоянно усложняющуюся совместную деятельность, направленную на решение социокультурных проблем и ситуаций, обеспечивающая опору на личный опыт и ценности в ходе творческой самореализации в социокультурном информационном пространстве. Социокультурные проекты направлены на развитие интереса к другой культуре, способности и готовности к межкультурному диалогу, но для личностно-смыслового включения обучающегося в процесс познания, формирования коммуникационных и интерпретационных навыков в условиях интернет-взаимодействия нами были составлены социокультурные проблемные задачи (задания), которые поэтапно встраиваются в мини-проект, веб-квест, веб-про-

ект. Чтобы помочь обучающимся осознать проблемность предъявляемых заданий, найти способы сделать разрешение проблемных ситуаций личностно-значимым для обучающихся, мы считаем, что задача или проект должны быть не просто исследовательскими или предметными, а социокультурными, т.е. в основе должна лежать социокультурная ситуация или проблема. Таким образом, включение личностно-значимой информации в новые контексты и связи в социокультурных проектах образуют социокультурные соты, когда «один смысл, одна система ценностей «раскрывает свои глубины», встретившись и соприкоснувшись с другим смыслом, другими ценностями» [2]. Это ведет к актуализации понимания, творческого осмысления культурного опыта обучающихся, умению осмысленно работать с информацией, что является результатом сформированности социокультурной компетенции.

Рассмотрим, какие возможности дают социокультурные проекты для формирования социокультурной компетенции. Для погружения студентов в творческую смылосозидающую проектную деятельность на основе интернет-технологий второго поколения веб 2.0 необходимо создать динамическую программу. Например, <http://www.teacherpage.com/muravyeva/home.htm>, которая обеспечит поэтапное введение в обучение социокультурных проектов, разработанных на основе герменевтических, проблемных и ролевых методов. При разработке социокультурных проектов (мини-проекта, веб-квеста и веб-про-

екта) мы опирались на основные принципы метода проектов, которые выделяет Титова С.В.:

— наличие значимой в творческо-исследовательском плане проблемы/задачи, требующей интегрированного знания, исследовательского поиска для ее решения;

— практическая, теоретическая, познавательная значимость предполагаемых результатов;

— самостоятельная (индивидуальная, парная, групповая) деятельность обучающихся;

— структурирование содержательной части проекта (с указанием поэтапных результатов);

— использование исследовательских методов, предусматривающих определенную последовательность действий: поэтапность поиска с обозначением промежуточных результатов; аналитическая работа над собранными фактами, анализ новых фактов; обобщение; выводы.

Социокультурные проекты строятся на основе междисциплинарных связей и обеспечивают личностно-смысловое включение обучающегося в процесс познания. Рассмотрим виды социокультурных проектов и способы их реализации:

1) *Социокультурный мини-проект* краткосрочен. Его цель — актуализировать личный опыт обучающегося, создать ситуацию интеллектуального поиска решения проблемной социокультурной задачи. Задания проблемного характера в рамках социокультурного мини-проекта, такие, как дискуссия, организованная на основе аудио- и видео-подкастов; интерпретация текстов разного ха-

рактера и составление на их основе лексического понятийного аппарата; создание кроссвордов, тестов по предложенной проблеме при использовании специальных веб-шаблонов; составление терминологического социокультурного словаря подразумевают личностное отношение к изучаемой теме.

*Проект должен  
быть не просто  
исследовательскими  
или предметными,  
а социокультурными.*

2) *Социокультурный веб-квест (webquest)* — это проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которого используются информационные ресурсы Интернета. В рамках веб-квеста каждый студент выполняет ту или иную роль, работает в команде на общий результат и использует информационные ресурсы как для поиска информации, так и для взаимодействия и общения с другими участниками в процессе освоения нового знания на основе подборки специальных проблемных заданий, направленных на интерпретацию культурных текстов, их анализ и осмысление. Веб-квест интегрирует различные задания: смыслоактуализирующие задания для акцентирования внимания студентов на понятии или явлении в культурно-значимом контексте при анализе и интерпретации социокультурных текстов; конфликтные в культурном отношении ситуации (case studies) и коммуникативные задания (ролевые и деловые игры);

для моделирования собственного поведения в процессе социокультурного взаимодействия.

3) *Социокультурный веб-проект* представляет собой долговременное, проблемное задание, результатом которого является веб-публикация. Он предполагает реализацию освоенного культурного опыта в сети в виде блога или вики-сайта. Преподаватель создает условия для обмена смыслами в процессе содержательного обобщения точек зрения, используя такие формы работы как эссе, комментарии (посты), обсуждение на круглом столе, вебинаре, конференции. На протяжении всех видов социокультурных проектов ведется портфолио достижений, которое обеспечивает владельцу возможность саморефлексии.

Процесс формирования социокультурной компетенции на основе механизма смыслообразования в проектной деятельности носит нелинейный характер, что обуславливает субъективность в построении личностных смыслов и предполагает использование различных источников для получения информации и ротацию ранее полученной информации для решения новых задач. Соответственно, использование разных видов интернет-технологий второго поколения веб 2.0 и разные формы работы в процессе проведения социокультурных проектов будет приводить к изменению уровня социокультурной компетенции и осмысленному отношению к изучаемым проблемам.

*Библиографический список:*

1. Белякова Е.Г. *Смыслообразование в педагогическом взаимодействии: монография.* — Тюмень: Издательство Тюменского государственного университета, 2008. — 208 с.

2. Бахтин М.М. *Эстетика словесного творчества.* — Москва: Искусство, 1979.

3. Титова С.В. *Информационно-коммуникационные технологии в гуманитарном образовании: теория и практика. /Пособие для студентов и аспирантов языковых факультетов и вузов.* — Москва, 2009. — 240 с.

*Ключевые слова:* социокультурная компетенция, смыслообразование, проектная деятельность, веб-проект, веб-квест.

