

рактик. Качество образовательной организации системы высшего образования, это, прежде всего, конкурентоспособность вуза и его выпускника в условиях динамично изменяющейся внешней среды. В стратегии развития вуза должна сочетаться три основных составляющих образовательного процесса: 1) соответствие минимальным государственным аккредитационным требованиям; 2) соответствие изменяющемуся потребительскому спросу; 3) соответствие собственным целям, обеспечивающим возможность непрерывного самосовершенствования образовательной организации [2].

Изучение литературы по маркетингу вузов позволило нам выделить следующие этапы обеспечения качества образования:

1. Разработка механизма определения нужд и ожиданий потребителей: разработка методологии анализа потребностей рынка образовательных услуг и рабочей силы; проведение анализа работы ведущих вузов и подготовка предложений по улучшению работы; регулярное проведение анкетирования основных потребителей вузовских услуг.

2. Оценка условий достижения параметров качества образования.

3. Принятие и реализация корректирующих мероприятий.

4. Планирование необходимых ресурсов для соответствия деятельности вуза основным показателям качества.

### Список литературы

1. *Об образовании* в Российской Федерации [Электронный ресурс]: Федеральный закон от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ. Режим доступа: <https://минобрнауки.рф/документы/2974>.

2. *Шабанова М. М.* Качество образовательного процесса как фактор эффективности деятельности вуза в условиях рыночной экономики / М. М. Шабанова, С. А. Османов // Проблемы теории и практики управления развитием социально-экономических систем. Материалы 2-й Всероссийской научно-практической конференции, 14–15 декабря 2005 г. / ДГТУ. Махачкала, 2005.

УДК [371.314.6:371.382]:371.321

**А. А. Егорова, Г. М. Сметанина**

**A. A. Egorova, G. M. Smetanina**

*МБУ ИМЦ «Екатеринбургский дом учителя», Екатеринбург  
исследователь-фрилансер*

*Yekaterinburg Teacher's House, Yekaterinburg  
freelance researcher*

*egorova.teaching@gmail.com, lysakovagm@yandex.ru*

### **«НЕХВАТКА» КАК РЕСУРС РАЗВИТИЯ КРЕАТИВНОСТИ ИЛИ ОПЫТ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКОЙ ИГРЫ «НАЙДЕННОЕ ИСКУССТВО»**

### **THE SHORTAGE AS A CREATIVITY SOURCE. THE EXPERIENCE OF IMPLEMENTING EDUCATIONAL RESEARCH GAME «FOUND ART»**

**Аннотация.** Рассматривается опыт реализации учебной исследовательской игры «Найденное искусство».

**Abstract.** The paper describes the experience of implementing the educational research game «Found art».

**Ключевые слова:** геймификация, найденное искусство, учебная игра.

**Keywords:** gaming, found art, educational game.

Система образования испытывает на себе целый комплекс изменений – социокультурных, технических, концептуальных, законодательных. Эффективный преподаватель сегодня – это не транслятор готовых знаний. Стремительный рост онлайн-образования делегировал эту функцию открытым информационным источникам. Новый преподаватель – это «креэйтер», работающий на стыке теории и практики. Одновременно он лектор, исследователь, «инженер», в соавторстве с аудиторией создающий конкурентоспособные образовательные продукты, реально востребованные прикладные проекты.

В реальности этот образ идеального преподавателя труднодостижим. Одним из результатов диверсификации деятельности педагога становятся различные «ролевые напряжения» [1], сопряженные с нехваткой различного рода ресурсов – в том числе эмоциональных, временных, материальных. Состояние нехватки признается конвенционально негативным, кризисным. В китайском языке слово «кризис» записывается двумя иероглифами, первый из которых означает опасность, а второй – возможность. Прием инверсии [2, с. 187], переворачивания смыслов, позволяет обнаружить ресурсный потенциал даже в проблемном поле. Данная статья посвящена опыту реализации проекта «Найденное искусство», точкой отсчета для которого и стало состояние «нехватки».

Развитие критического мышления, умение адаптироваться к современной действительности, преобразовывать, переосмыслять и пересоздавать ее, сделать личное развитие и самообразование образом жизни – актуальные умения и навыки, которые может развить современная образовательная среда. Опыт преподавательской и проектной работы показывает, что реализация этих амбициозных задач возможна, если подступать к ним с нескольких направлений: практикоориентированное обучение, развитие компетенций – как жестких профессиональных (*hardskills*), так и социальных (*softskills*), и междисциплинарность.

«Найденное искусство» (англ. *FoundArt*) – учебная исследовательская игра, суть которой заключается в поиске и фотофиксации «потенциальных» или «стихийных» арт-объектов. Эссенциальным для этого процесса является состояние особым образом настроенной художественной оптики, позволяющей увидеть «неявное» искусство в обыденной действительности. Задачей участников становится фотофиксация «потенциальных» арт-объектов или «проявлений» искусства, «не осознающих» себя таковыми.

Формат «найденного искусства» генетически восходит к девиантному (с точки зрения классической эстетической нормативности) художественному мышлению двух мастеров авангарда: Марселя Дюшана (1887–1968) и Йозефа Бойса (1921–1986). Первый открыл институциональное пространство художественной среды обыденным предметам, расшатав тысячелетние традиции арт-производства реди-мейдом. Второй стремился к гуманизации социальной сферы средствами искусства. Исповедуя принцип «художником может быть каждый», Бойс именовал свою творческую и преподавательскую деятельность «социальной скульптурой», считая главной задачей личности увеличение гуманистического потенциала человечества в целом.

Целью проекта «Найденное искусство» является развитие креативного потенциала участников. Круг имеющихся в их распоряжении ресурсов изначально ограни-

чен – мы работаем с ситуацией «нехватки», превращая ее в движущую силу проекта. Игроки действуют в командах по три–пять человек, которые формируются случайным образом, методом жребия. Четыре академических часа – ресурс времени, выделяемый на «фотоохоту». Географическая локация задается каждой команде извне – они «ищут искусство» в обозначенных руководителем кварталах. Отсутствие специального профессионального фотооборудования побуждает участников активнее исследовать технические возможности фотокамер своих мобильных телефонов. Принципиальным моментом является участие в игре лиц, как правило, еще не обладающих объемным багажом знаний или большим опытом художественной «насмотренности». Отсутствие жестких визуальных ориентиров, определяющих, что именно нужно искать, дает свободу, которая легче позволяет воспринимать произведения современных художников в процессе академического обучения.

Игра завершается выставкой. Полученный фотоматериал отбирается и выставляется в экспозицию. Как правило, для классификации избирается принцип художественных направлений, к которым можно отнести «случайное искусство». Чаще всего это реди-мейд, сюрреализм, абстрактный экспрессионизм, минимализм, ленд-арт, концептуализм. Вторым материальным продуктом, завершающим игру, становится подарочный набор открыток. Открытка содержит фотографию «найденного» арт-объекта и текст, аргументированно объясняющий, к какому направлению современного искусства его можно отнести.

Практика найденного искусства позволяет реализовать следующие задачи, ведущие к достижению главной цели этой учебной исследовательской игры:

1. Развитие креативного мышления и визуальной осознанности.
2. Формирование навыков эффективной (целесообразной) работы в условиях ограниченной ресурсной базы.
3. Укрепление умения работать в команде.
4. Отработка компетенций в сфере реализации проектов.

«Найденное искусство» также является простым путем урбанистического исследования. Игра позволяет по-настоящему увидеть окружающую реальность, подойти к практикам смотрения и видения осознанно. Процесс арт-поиска помогает снять возможные оценочные стереотипы в отношении представлений о том, каким должно быть «настоящее» искусство. Бетонные блоки, штукатурка, кора деревьев, листья, трещины на асфальте превращаются в потенциальные объекты *contemporaryart*. «Найденное искусство» воспринимается как путь формирования уважительного и бережного отношения к существующим архитектурным формам, где руинированные осколки советского прошлого прочитываются как самоценные художественные артефакты. Дважды (2015, 2016 гг.) проект проводился на территории микрорайона Уралмаш. Спроектированный как соцгород, он сохранил ценное наследие конструктивистской архитектуры. Учебная исследовательская игра «Найденное искусство» – пример воплощения совместной преподавательской и ученической деятельности, построенной на креативных и аналитических началах.

Защитным механизмом преподавателя, срабатывающим в ответ на внешние управленческие вызовы, зачастую становится мимикрия, превращающая работу в формальную имитационную рутину. Однако если рассматривать эти вызовы как ресурс для развития и роста, можно вернуть преподаванию его изначальный смысл живого и проактивного творческого взаимодействия.

## Список литературы

1. *Абрамов Р. Н.* Рабочее время и ролевые напряжения сотрудников современного российского университета / Р. Н. Абрамов, И. А. Груздев, Е. А. Терентьев // Вопросы образования. 2017. № 1. С. 88–111.

2. *Микалко М.* Взлом креатива: как увидеть то, чего не видят другие / М. Микалко. Москва: Манн, Иванов, Фербер, 2016. 320 с.

УДК 784.077–052.63

**А. С. Ефремова, Н. И. Буторина**

**A. S. Efremova, N. I. Butorina**

*ФГАОУ ВО «Российский государственный профессионально-педагогический университет», Екатеринбург  
Russian state vocational pedagogical university, Yekaterinburg  
anaztazy@mail.ru, nainnrgppu@mail.ru*

### **ОРГАНИЗАЦИЯ ВОКАЛЬНОГО АНСАМБЛЯ ДЛЯ РАЗВИТИЯ ИСПОЛНИТЕЛЬСКИХ НАВЫКОВ СТУДЕНТОВ**

### **THE ORGANIZATION OF VOCAL ENSEMBLE FOR THE DEVELOPMENT OF EXECUTIVE SKILLS OF STUDENTS**

**Аннотация.** Формулируются понятия «вокальный ансамбль», «вокальный навык», «организация вокального ансамбля». Обосновывается актуальность и раскрываются возможности организации вокального ансамбля для развития исполнительских навыков студентов.

**Abstract.** In the article the notions «vocal ensemble», «vocal skill», «organization of the vocal ensemble» are formulated. The urgency and possibilities of the vocal ensemble organization for development of performing skills of students are justified.

**Ключевые слова:** вокальный ансамбль, вокальный навык, организация вокального ансамбля, студенты, культурно-образовательный центр.

**Keywords:** vocal ensemble, vocal skill, organization of the vocal ensemble, students, cultural and educational center.

В развитии отечественной культуры огромную роль играет музыкальное искусство, которое возвышает и окрыляет человека, обогащает его духовный мир, помогает формировать его мировоззрение и эстетический вкус. Музыкальное искусство тесно связано с жизнью людей, оно оказывает большое влияние на их умы и души. Особый интерес к музыке проявляет молодежь. Однако свои предпочтения молодые люди отдают, в большей степени, популярной и электронной музыке, не всегда позитивно влияющей на психоэмоциональное и нравственное развитие личности.

В то же время сегодня в отечественной музыкальной культуре остается актуальной традиция вокального ансамблевого исполнительства, особенно поддерживаемая в последние годы СМИ и положительно воздействующая на музыкальное воспитание молодежи.

Музыкальным ансамблем называют «несколько исполнителей, являющихся единым художественным коллективом, реализующих общую цель – создание художественного продукта, а также слаженное исполнение музыкального произведения несколькими музыкантами» [1]. Вокальный ансамбль – это коллектив, созданный для исполнения музыкальных произведений, где каждую его партию исполняет один или несколько певцов [2].