

РАЗДЕЛ I. ЕСТЕСТВЕННО-НАУЧНАЯ ПРОЕКТНО-ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ В УЧЕБНОМ ЗАВЕДЕНИИ

КЛЮЧЕВЫЕ ДЕТЕРМИНАНТЫ КРЕАТИВНОСТИ И МЕТОДЫ ЕЕ РАЗВИТИЯ В УСЛОВИЯХ ДИСТАНЦИОННОГО ОБУЧЕНИЯ



Самохвалова Екатерина Игоревна

Факультет искусств, кафедра семиотики и общей теории искусства
МГУ имени М.В. Ломоносова

Аннотация. В условиях стремительно развивающихся цифровых технологий система образования оказалась в зоне активной трансформации. Перевод большинства учебных заведений мира на дистанционное обучение в период пандемии, заставили не только изменить структуру образовательного процесса и сделать ее более гибкой, но и применить новейшие инструменты для передачи информации, получения новых и оценки полученных знаний. На первый план вышла проблема развития важнейших компетенций обучающихся, таких как: инновационность, командообразование, лидерство. Особое внимание в статье уделено развитию креативности.

Ключевые слова: креативность, креативная среда, дистанционное обучение, компетенции, дистанционное образование, онлайн-инструменты.

Abstract. In the context of rapidly developing digital technologies, the education system has found itself in a zone of active transformation. The transfer of most educational institutions of the world to distance learning during the pandemic forced not only to change the structure of the educational process and make it more flexible, but also to apply the latest tools for transferring information, obtaining new and assessing the knowledge gained. The problem of the development of the most important competencies of students, such as: innovativeness, team building, leadership, came to the fore. Particular attention in the article is paid to the development of creativity.

Keywords: creativity, creative environment, distance learning, competencies, distance education, online tools.

Потребность в креативных сотрудниках, по мнению К. Роджерса (С. Rogers), диктуется ситуацией в мире. Культурно ограниченный человек не в состоянии справиться с потоком новой информации и поставленных перед ним проблем. Креативность (от лат. – creation – созидание) – это способность порождать нестандартные идеи, отклоняться от традиционных схем мышления [1, 4, 5, 9]. Пандемия COVID-19 обострила проблему поиска новых методов и инструментов развития креативности в условиях дистанционного обучения. Дистанционное обучение – это форма обучения, основанная на информационных и телекоммуникационных технологиях, таких как заочное и очное обучение, которое включает в себя лучшие традиционные и инновационные методы, средства и формы обучения [10, 11].

Область исследования креативности расположена на стыке различных отраслей знания о человеке – психологии, социологии, философии [6, 7]. Интегративный подход к креативности, основоположниками которого являются М. Чиксентмихайи,

Г. Гарднер, М. Мамфорд, Р. Стернберг, указывает на то, что креативная среда имеет непосредственное влияние на развитие креативности. Автором было выявлено, что креативная среда должна включать в себя комфортную, непринужденную обстановку, а также должен быть достигнут психологический комфорт индивида. Во многих образовательных системах принцип психологической комфортности определяется педагогом.

На рис. 1 представлена, построенная автором, интеллект-карта, раскрывающая ключевые детерминанты креативности, без учета которых ее развитие может давать слабый результат.

Фактор «сверхчувственный способ познания истины» присутствует в таких детерминантах, как интуиция и инсайт. Он опирается на теории А. Ротенберга и К. Хаусмана, которые рассматривали креативность как нечто мистическое и божественное, не подчиняющееся научному объяснению. Уровень развития креативности во многом зависит от личностных черт индивида: креативная и творческая

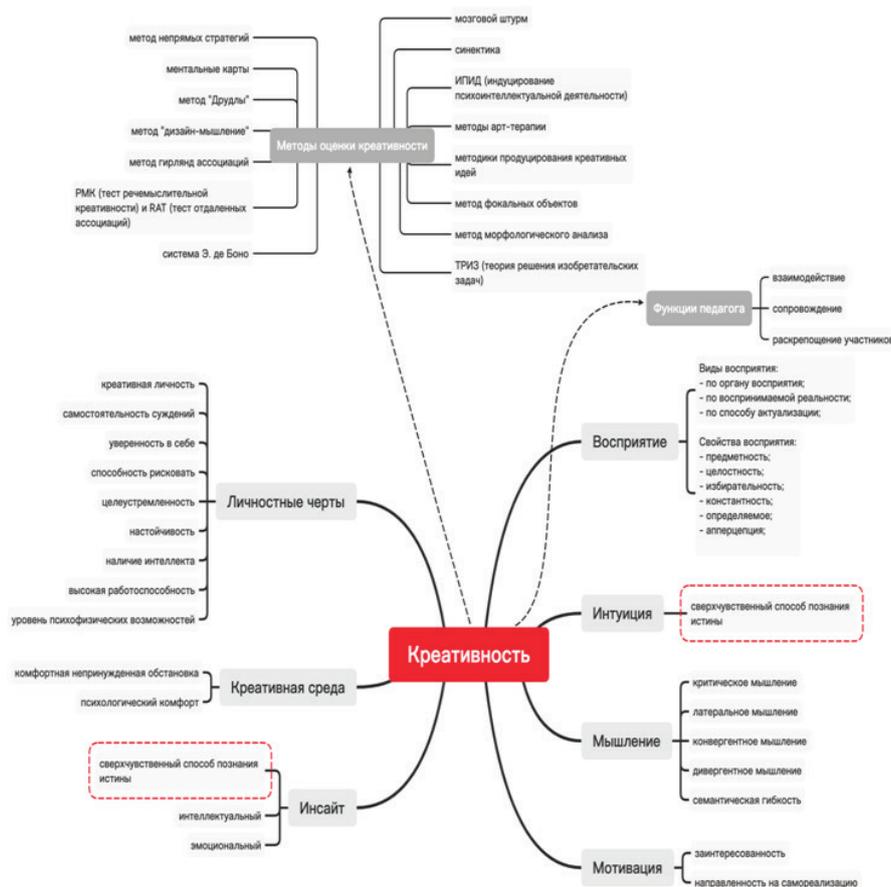


Рис. 1. Интеллект-карта ключевых детерминант креативности

Источник: составлено автором

личность, с самостоятельностью суждений, индивид должен быть уверен в себе и своих решениях, целеустремленным, настойчивым, с отсутствием страха перед риском. Для результативного развития креативности индивид должен иметь образование, а также высокую работоспособность и определенный уровень психофизических возможностей.

Автором были выявлены два типа методов оценки и развития креативности: коллективные и индивидуальные. К коллективным методам творчества можно отнести: мозговой штурм (А. Осборн), синектику (У. Гордон), ИПИД – индуцирование психоинтеллектуальной деятельности (Ч.М. Гаджиев) [14]. К индивидуальным методам оценки креативности относят:

1. Методы арт-терапии и импровизации (Н.В. Рождественская);
2. Методики продуцирования креативных идей (Р.А. Финке, Т.Б. Орда, С. Смит);
3. Метод фокальных объектов (Ч. Вайтинг);
4. Метод морфологического анализа (Ф. Цвикки);
5. ТРИЗ (теория решения изобретательских задач) (Г.С. Альтшуллер);
6. Система Э. де Боно. Решение творческих задач «Шесть шляп мышления»;
7. РМК или RAT (тест речемыслительной креативности) (Дж. Гилфорд, П. Торренс);
8. Метод гирлянд ассоциаций (Г. Буш);
9. Метод «Дизайн-мышление» (Г. Саймон);

10. Метод «Друдлы» (Р. Пройсон);
11. Ментальные карты (Т. Бьюзен);
12. Метод не прямых стратегий (Б. Эно, П. Шмидт) [3, 13].

Также применяются способы тренировки творческого мышления и креативного действия, методики продуцирования креативных идей (Р. Финке, Н. Варда, С.М. Смит «Креативное познание») [4, 6, 8, 12].

В условиях стремительно развивающихся технологий и потребностей современного поколения Z, в использовании современных решений в процессе обучения, необходимо интегрировать в образовательный процесс интерактивные онлайн-ресурсы. Студенты поколения Z, родившиеся в период с 2000 по 2020 гг., привыкли коммуницировать через портативные устройства, планшеты, смартфоны и т.д. Для представителей данного поколения необходимо гибридное образование с использованием онлайн и оффлайн каналов.

Использование онлайн-ресурсов позволяет создать неформальную, богатую информацией среду, позволяющую раскрыть индивидуальный потенциал обучающихся, что способствует развитию у них креативности [2]. По мнению В. И. Томилина, важным вопросом в дистанционном образовании является создание такого интерфейса электронного ресурса, в котором при коммуникации преподавателя и студента не возникают барьеры, что особенно

важно при творческой работе. Анализ онлайн-сервисов, проведенный автором, показал, что доски совместного использования Miro, Conceptboard и GroupBoard подходят для развития креативности в процессе группового мозгового штурма. VR технологии, сервисы создания интерактивных видео-квестов, видеоскрайбинга (рисованного видео) способны ускорить развитие креативности, в том числе и у студентов творческих вузов (табл. 1).

В следующую группу онлайн-сервисов для развития креативности при индивидуальной работе обучающихся можно отнести: подкастинг, сервисы для

создания таймлайнов, кроссвордов, викторин, интерактивных заданий (табл. 2).

Возможность быстрой разработки онлайн-опросов и тестов помогает оперативно проверять уровень знаний студентов по тому или иному предмету. Платформа Kahoot может быть встроена в образовательный процесс как в режиме онлайн, так и оффлайн. Она позволяет создавать викторины со множественным выбором правильных ответов, интерактивные презентации со встроенными викторинами.

Таблица 1

Цифровые ресурсы для развития креативности у студентов творческих направлений на основе VR-технологий

Название ресурса	Возможности ресурса	Ссылка на ресурс
Artefact	Виртуальное искусство. Гид по музеям России с дополненной реальностью	https://ar.culture.ru
Adventr	Сервис создания интерактивных видео-квестов	https://adventr.io
Sparkol	Сервис создания видеоскрайбинга (рисованного видео)	https://www.sparkol.com/en
Thinglink	Создание визуальных историй. Возможность превращать статические произведения искусства в интерактивные объекты. Для каждого объекта есть возможность установки ссылки на веб-страницу, презентацию, видео и др.	https://www.thinglink.com

Источник: составлено автором

Таблица 2

Ресурсы для развития креативности при индивидуальной работе

Название ресурса	Возможности ресурса	Ссылка на ресурс
Подкастинг		
SoundCloud	Возможность выкладывать дополнительные материалы, аудио лекции	https://soundcloud.com
Au		https://podcasts.apple.com
Audacity		https://www.audacityteam.org
Google Podcasts		https://podcasts.google.com
Spotify		https://www.spotify.com/ru-ru/
CastBox		https://castbox.fm
Яндекс музыка		https://music.yandex.ru
Сервисы для создания таймлайнов		
Timeline JS	Создание легкого визуального восприятия материала в исторической последовательности	https://timeline.knightlab.com
Sutori		https://www.sutori.com
myHistro		http://www.myhistro.com
Создание кроссвордов		
Фабрика кроссвордов	Возможность создания кроссвордов онлайн, а также сохранение готового кроссворда в pdf, word	https://www.puzzlecup.com/crossword-ru/
Online Test Pad		https://onlinetestpad.com
Cross		https://cross.highcat.org/ru_RU/
Hot potatoes (стационарное приложение)		https://bestsoft.club/razrabotka/hot-potatoes.html

Название ресурса	Возможности ресурса	Ссылка на ресурс
Создание викторин, интерактивных заданий		
Kahoot	Многофункциональная платформа по созданию викторин, облаков слов, презентаций с элементами викторины и др. Возможность проведения опросов	https://kahoot.com
Factile		https://www.playfactile.com
Educaplay		https://www.educaplay.com
ProProfs		https://www.proprofs.com
Quizlet		https://quizlet.com/ru
Flippity		https://www.flippity.net
H5P		https://h5p.org
Quizizz		https://quizizz.com

Источник: составлено автором

Список литературы

1. **Акимова М.К.** Психологическая диагностика: учеб. для вузов / М.К. Акимова, К.М. Гуревич. – СПб.: Питер, 2003.
2. **Базарова Г.** Теория и практика создания тренинга. Конструктор для тренера / Г. Базарова. – М.: Олимп-Бизнес, 2020. – 310 с.
3. **Боно де Э.** Гениально! Инструменты решения креативных задач. / Э. де Боно; пер. с англ. – 4-е изд. – М.: Альпина Паблишер, 2018. – 381 с.
4. **Вудраф Ч.** Центры оценки и развития. Определение и оценка компетенций / Ч. Вудраф. – М., 2005.
5. **Голованова И.И.** Саморазвитие и планирование карьеры: учеб. пособие / И.И. Голованова. – Казань: Казан. ун-т, 2013. – 196 с.
6. **Конран Т.** О цвете / Т. Конран; пер. с англ. Д. Халиковой. – М.: КоЛибри: Азбука-Аттикус, 2018. – 224 с.
7. **Лерер Д.** Вообрази. Как работает креативность / Д. Лерер; пер. с англ. Е. Щербаковой. – М.: АСТ: CORPUS, 2013. – 304 с.
8. **Меерович М.** Технология творческого мышления / М. Меерович, Л. Шрагина. – 3-е изд., испр. и доп. – М.: Альпина Паблишер, 2017. – 506 с.
9. **Негус К.** Креативность. Коммуникация и культурные ценности / К. Негус, М. Пикеринг; перс. с англ. – Х.: Изд-во Гуманитарный Центр, 2011. – 300 с.
10. **Туник Е.Е.** Тест Торренса: Лучшие тесты на креативность. Диагностика творческого мышления / Е.Е. Туник. – СПб.: Питер, 2013. – С. 152–312.
11. **Эшонкулов Х.И.** О преимуществах дистанционного образования / Х.И. Эшонкулов.
12. **Яньшин П.В.** Эмоциональный цвет / П.В. Яньшин. – Самара, 1996. – 74 с.
13. **Arbeitskreis Assessment Center t.V.** (2004). Standarts der Assessment Center Technik Hamburg, Deutschland.
14. **Osborn A.** How to think up. McGraw hill book company, Inc., New York, London, 1942.

ЦИФРОВАЯ ПЛАТФОРМА ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ПРОГРАММ



Биленко Павел Николаевич

Руководитель образовательных программ Индустрии 4.0
Московской школы управления СКОЛКОВО



Говоров Анатолий Григорьевич

Руководитель ИТ-проектов Академической Платформы
Московской школы управления СКОЛКОВО