

## МЕСТО КРЕАТИВНОСТИ В ТАКСОНОМИИ Б. БЛУМА PLACE OF CREATIVITY IN B. BLOOM'S TAXONOMY

**Самохвалова  
Екатерина Игоревна**

*Кафедра семиотики и общей теории искусства  
МГУ имени М.В. Ломоносова*



**Samokhvalova  
Ekaterina Igorevna**

*Department of Semiotics and General Theory of Art,  
Moscow State University M.V. Lomonosov*

**Аннотация.** В данной статье автор акцентирует внимание на том, что вынужденные меры по переводу учебного процесса в цифровую среду породили трудности для педагогов в части дефицита необходимых компетенций. В то же время открылись новые возможности по использованию инновационных методов развития креативности. Для решения данной задачи в дистанционном формате потребовались новые подходы, работающие в онлайн-пространстве. Повысить качество такого перехода позволяет применение таксономии Б. Блума.

**Ключевые слова:** цифровая среда, креативность, креативная среда, дистанционное обучение, электронные сервисы, таксономия Б. Блума.

**Abstract.** In this article, the author focuses on the fact that the forced measures to transfer the educational process to a digital environment have created difficulties for teachers in terms of the lack of necessary competencies. At the same time, new opportunities have opened up for the use of innovative methods of developing creativity. To solve this problem in a remote format, new approaches were required that work in the online space. The quality of such a transition can be improved by using B. Bloom's taxonomy.

**Keywords:** digital environment, creativity, creative environment, distance learning, electronic services, B. Bloom's taxonomy.

Анализ научной литературы подтверждает высокий интерес ученых к пониманию креативности, ее структуры, особенностей креативного процесса и работы головного мозга в креативном процессе. Учеными Т. Амабайл, К. Робинсон, Р. Стенбергом, К. Урбаном было выявлено, что способность к творчеству

и креативности существует у каждого индивида и главной задачей является развитие данных способностей [2, 7, 8] (см. табл. 1).

Опираясь на научные труды ученых XX–XIX вв., можно сказать, что креативность — это широкое понятие, совмещающее в себе совокупность разных на-

Таблица 1

Научные подходы к изучению креативности

Подход	Авторы научного подхода	Описание подхода
Мистический	А. Ротенберг, К. Хаусман	Креативность рассматривается, как божественное
Психо-динамический	Р. Вайсберг	Креативность рассматривается как «напряжение между осознанной реальностью и бессознательными движущими силами»
Психометрический	Д. Гилфорд, Э. Торренс	Изучение творчества и креативности в ходе испытаний контрольной группой людей с помощью психометрических тестов, которые используются для измерения уровня креативности
Когнитивный	Д. Гилфорд, Г. Уоллес	Когнитивные процессы лежат в основе творческих способностей. Креативность рассматривается как понятие в мыслительном процессе
Социально-личностный	Т. Амабайл, Ф. Бэррон, А. Маслоу, Т. Любарт	Исследования включали личностные характеристики, влияние мотивации на креативность и социальный климат, стимулирующие факторы креативного процесса
Интегративный	М. Чиксент-михайи, Г. Гарднер, М. Мамфорд, Р. Стернберг	Креативность включает в себя: особенности личных черт человека, когнитивные аспекты. Особое внимание уделяется вопросам креативной среды и ее влияния на индивида

Источник: Морозов В.В. [13]

учных подходов. Российскими и зарубежными психологами было определено, что креативность является совокупностью мыслительных и личностных качеств индивида. Современные компьютерные девайсы и использование сети Интернет позволяют создавать единое образовательное пространство, совмещающее в себе интеллектуальные, мотивационные и эмоционально-волевые аспекты деятельности индивида. Наряду с этим, внедрение дистанционного обучения в образовательный процесс привело к снижению креативности в учебном процессе, что было сопряжено с неготовностью преподавательского состава к резким изменениям в формах учебного процесса.

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 [5, 6]. В то же время, дистанционное преподавание можно определить как систему методов обучения, при которой преподавание осуществляется отдельно от учебной деятельности учащегося, однако, тем не менее, включая такую учебную деятельность, которая в аналогичной ситуации осуществлялась бы в присутствии учащихся. Таким образом, общение между преподавателем и учащимся должно обеспечиваться с помощью печатных, механических, электронных или других устройств [4].

Введение дистанционного обучения поставило серьезный вопрос по обеспечению высокого качества проверки знаний студентов и получения обратной связи. Онлайн-ресурсы Google forms, Survey Monkey, Socrative и другие позволяют оперативно обрабатывать ответы студентов. Опираясь на научную модель — таксономию целей Б. Блума, обучение должно включать в себя не только запоминание фактов, но и их анализ, оценку. Таксономия Б. Блума — это педагогическая методика, позволяющая систематизировать цели и задачи обучения, а также улучшать результаты запоминания и усвоения знаний в образовательном процессе.

Педагогическая методика Б. Блума включает три сферы, которые так или иначе соприкасаются друг с другом: когнитивную (знания) психомоторную (установки) и эмоциональную (навыки). Таксономия целей Б. Блума позволяет спланировать программу обучения, спрогнозировать эффективность составленной программы обучения в разных формах: лекции, семинары, тренинги, в которых особое место занимают креативные, творческие задания.

В основании пирамиды лежит получение знаний, повторение или распознавание информации. В верхушке пирамиды — оценка, которая проводится в рамках установленных критериев [1]. Каждый последующий уровень пирамиды Б. Блума базируется на предыдущем. На рис. 1 показано место креативных заданий в таксономии Б. Блума.

Для развития креативности, выполнения креативных, творческих заданий, на уровнях таксономии Б. Блума «анализ», «синтез», «оценка» как в очном, так

и в дистанционном обучении целесообразно использовать инновационные цифровые платформы и онлайн-сервисы. Например, широкий функционал сервисов досок совместного использования Conceptboard, Miro, GroupBoard позволяют оставлять комментарии с отметкой конкретных учеников, использовать стрелки соединения объектов во время работы над проектом (см. табл. 2).



Рис. 1. Место креативных заданий в таксономии Б. Блума

Источник: составлено автором на основе таксономии Б. Блума

Таблица 2

Доски совместного пользования для развития креативности обучающихся при групповой и индивидуальной работе

Название ресурса	Возможности ресурса	Ссылка на ресурс
Доски совместного использования Miro	Шаблоны для рисования, составление интеллект-карт, ведение групповых проектов, планирование по технологиям agile, онлайн-чат с участниками группы, бесконечное рабочее пространство	<a href="https://miro.com">https://miro.com</a>
Conceptboard	Ведение проектов, назначение задач для участников проектов	<a href="https://conceptboard.com">https://conceptboard.com</a>
GroupBoard	Совместное использование доски с возможностью встраивания на сайт, управления доступом к изменениям на доске	<a href="https://www.groupboard.com/products">https://www.groupboard.com/products</a>

Источник: составлено втором

Возможна загрузка файлов с компьютера, по ссылке, из открытых библиотек и т.д. Уже сформированные проект на доске совместного использования могут быть запущены в режиме презентации без необходимости компьютерной верстки в других программах. Коммуникация членов команды возможна

через встроенный чат на платформе. Выполнение любого задания благодаря внутреннему таймеру может быть ограничено по времени по желанию преподавателя. На подобных платформах также может быть организована и индивидуальная работа студентов как во время аудиторной работы, так и внеаудиторного времени. Также они эффективны для проверки промежуточных знаний по учебным дисциплинам.

Наряду с досками совместного пользования среди онлайн-инструментов, легко встраиваемые в учебный процесс, и способствующие развитию креативности у обучающихся, можно выделить: онлайн-сервисы на основе использования VR-технологий (Thinglink, Artefact); сервисы создания интерактивных видео-квестов и видеоскрайбинга (рисованного видео) (Adventr, Sparkol); подкастинг (SoundCloud, Google Podcasts, Яндекс музыка); сервисы для создания таймлайнов (Timeline JS, myHistro); кроссвордов (Cross, Фабрика кроссвордов); викторин, интерактивных заданий (Kahoot, Factile, Flippity) и др.

#### Список литературы

1. Абдуллаев С.Г. Оценка эффективности системы дистанционного обучения. Телекоммуникации и информация образования / С.Г. Абдуллаев. — С. 85.
2. Лун А.Н. Мышление и творчество / А.Н. Лун. — М.: Политиздат, 1976.
3. Морозов В.В. Обзор зарубежных теорий креативности / В.В. Морозов // Вестник Оренбургского государственного университета. — 2016. — №12(200). — С. 35–41.
4. Небылицын В.Д. Основные свойства нервной системы / В.Д. Небылицын. — М.: Медгиз, 1966. — 363 с.
5. Туник Е.Е. Тест Торренса / Е.Е. Туник // Лучшие тесты на креативность. Диагностика творческого мышления. — СПб.: Питер, 2013. — С. 152–312.
6. Эшонкулов Х.И. О преимуществах дистанционного образования / Х.И. Эшонкулов.
7. Keegan, D. Foundations of Distance Education. 2013. — 240 p.
8. James C. Kaufman, Ronald A. Beghetto. Beyond Big and Little: the Four C Model of Creativity. Review of General Psychology 2009, Vol. 13, No. 1, 1–12.

## MICROSOFT TEAMS КАК СРЕДСТВО ОРГАНИЗАЦИИ КЕЙС-СТАДИ ПРИ ДИСТАНЦИОННОМ ОБУЧЕНИИ

## MICROSOFT TEAMS AS A TOOL FOR ORGANIZING CASE STUDIES IN DISTANCE LEARNING

**Ярных  
Юлия Анатольевна**

*Кандидат технических наук, доцент кафедры социально-гуманитарных, экономических и естественно-научных дисциплин ИПНБ РАНХиГС*



**Yarnykh  
Yuliya Anatol'evna**

*Candidate of Technical Sciences, Associate Professor of the Department of Social, Humanitarian, Economic and natural sciences IPNB RANEPА*

**Аннотация.** В статье анализируется программный продукт Microsoft Teams. Выделяются достоинства и недостатки данного программного продукта. Приводится пример проведения занятия по дисциплине «Статистика» с применением Microsoft Teams.

**Ключевые слова:** дистанционное обучение, Microsoft Teams, кейс-стади, статистика, методика преподавания.

**Annotation.** This article analyzes the Microsoft Teams software product. The advantages and disadvantages of this software product are highlighted. An example of conducting a lesson in the discipline "Statistics" using Microsoft Teams is given.

**Keywords:** distance learning, Microsoft Teams, case studies, statistics, teaching methods.

В настоящий момент мировое сообщество переживает настоящий цифровой бум. Толчком к всемирной цифровизации стала пандемия COVID-19, которая коснулась всех сфер профессиональной деятельности и жизнедеятельности в целом. Необходимость работать удаленно, обучаться удаленно, получать официальную информацию и государственные услуги удаленно, пользоваться развлекательными и жизнеобеспечивающими сервисами удаленно — все

это вызвало резкую трансформацию подходов и методов работы всех предприятий, бизнеса и органов управления.

Во многих госструктурах, начавшаяся и вялотекущая трансформация к информатизации и цифровизации, началась с новой силой. Произошло ускорение внедрения новых государственных сервисов и государственных услуг. Конечно, такой резкий переход вызвал и негативную реакцию в обществе, связанную