УДК 378

Дендебер Игорь Анатольевич

кандидат педагогических наук, ведущий научный сотрудник лаборатории методов оценки качества общего образования Воронежского областного института повышения квалификации и переподготовки работников образования
editor@hist-edy.ru

Ермаков Борис Владиславович

соискатель кафедры педагогики художественного и дошкольного образования Воронежского государственного педагогического университета
editor@hist-edy.ru

ОБОГАЩЕНИЕ КРЕАТИВНОГО ОПЫТА ОБУЧАЮЩИХСЯ В УСЛОВИЯХ РАЗВИВАЮЩЕЙ СРЕДЫ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО УЧРЕЖДЕНИЯ: ВОПРОСЫ ОРГАНИЗАЦИИ И АДАПТАЦИИ

Статья посвящена одной из сложных задач образовательных учреждений – обогащению креативного опыта обучающихся. В работе представлена модель обогащения креативного опыта, выделены и описаны основные этапы данного процесса, приведен опыт использования модели, на базе Воронежского института инновационных систем.

***Ключевые слова:* адаптация, организация процесса креативной деятельности, креативность, развитие, образовательная среда.**

Dendeber Igor Anatolievich

PhD in Pedagogy, Leading Researcher of the Laboratory of Quality Evaluation Methods of General Education of the Voronezh Regional Institute of Professional Development and Retraining of Educationalists
editor@hist-edy.ru

Ermakov Boris Vladislavovich

Postgraduate Student of the Department of Pedagogy of Artistic and Pre-school Education of Voronezh State Pedagogical University
editor@hist-edy.ru

THE ENRICHMENT OF STUDENTS' CREATIVE EXPERIENCE IN THE DEVELOPING ENVIRONMENT OF EDUCATIONAL INSTITUTION: ORGANIZATION AND ADAPTATION ISSUES

The article is devoted to one of the complicated tasks of educational institutions – the enrichment of students' creative experience. The work presents the model of enrichment of creative experience, distinguishes and describes the main stages of this process, and shows the results of using the model on the basis of the Voronezh Institute of Innovation Systems.

***Key words:* adaptation, organization of the process of creative activity, creativity, development, educational environment.**

Развитие научно-технического прогресса предъявляет определенные требования как к обществу в целом, так и к образовательным учреждениям в частности. Так как именно основная нагрузка на подготовку подрастающего поколения ложится именно на них. Особые требования при этом, предъявляются к высшим учебным заведениям. Современному работодателю нужен сотрудник, не только владеющий набором знаний, умений и навыков по тому или иному направлению, но и специалист, который может в сжатые сроки и при минимуме средств решить встающие производственные проблемы и задачи. Такое требование (заказ), предполагает особый тип мышления – мышление креативное.

Развитие креативного мышления обучающихся – одна из наиболее трудных задач как школы, так и высшего учебного заведения. Сложность его формирования заключается с одной стороны, в специфике креативного мышления, с другой – в готовности педагогического коллектива заниматься его развитием у обучающихся. Кроме того, требования работодателя (потребителя выпускников образовательного учреждения) усложняют задачу. Работодателю нужен специалист не просто знающий и умеющий креативно мыслить. Им нужен специалист, обладающий опытом креативной деятельности.

Основную вопрос статьи можно сформулировать следующим образом: как в условиях учебно-воспитательного процесса образовательного учреждения развивать креативное мышление обучающихся и посредством его развития обогащать их креативный опыт?

Исследуя вопрос о сущности креативности, вслед за К.Г. Кречетниковым, мы будем понимать ее как интегральную устойчивую характеристику личности, определяющую её способности к творчеству, принятию нового, нестандартному созидательному мышлению, генерированию большого числа оригинальных и полезных идей [1].

В процессе организации образовательного процесса по развитию креативного мышления вообще и обогащению креативного опыта обучающихся, в частности, мы исходим из нескольких предварительных соображений:

1. Обучающийся юношеского возраста школьник (студент) имеет не только определенный

субъектный опыт, но и опыт креативной деятельности.

2. В силу своих возрастных особенностей он готов «творить» и обретать новые знания и опыт.

3. Немаловажное значение здесь имеет среда обучения, причем среда креативно и творчески направленная, воздействующая на когнитивную и интенциональную сферы обучающегося.

4. Обогащение опыта креативной деятельности обучающегося, и об этом говорит анализ специализированной литературы, возможно лишь при организации творчески и креативно направленной деятельности:

- если это деятельность учебная, то поиск нескольких альтернативных моделей решения задачи;
- если это деятельность внеучебная, то организация занятий, направленных на создание идеальных или материальных «продуктов», проектов и т.д., всегда носит интеллектуальный характер.

Процесс обогащения опыта креативной деятельности обучающихся юношеского возраста отражен на рис. 1.

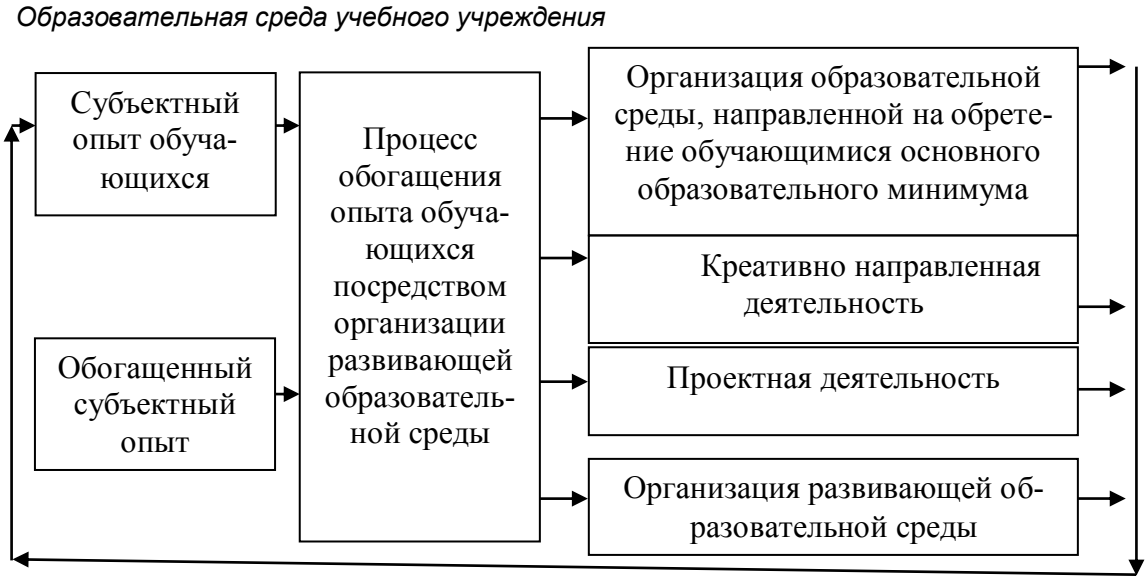


Рис. 1. Модель обогащения креативного опыта обучающихся в условиях развивающей учебно-воспитательной среды образовательного учреждения

Как видно на рис. 1, опыт креативной деятельности обучающихся обогащается посредством организации развивающей среды [2] в образовательном учреждении и состоит из 4-х этапов:

1. Этап организации образовательной среды, направленной на обретение обучающимися основного образовательного минимума, является начальным в развитии опыта креативной деятельности. Для него характерна спонтанная и несистематическая мыслительная деятельность по созданию упрощенного, схематичного образа реального объекта или явления, работа по алгоритму. На данном этапе формирование образа может осуществляться по методу проб и ошибок. Внимание обращается в основном на внешние, материальные свойства предметов (форма, цвет). Обучающимися используется единственная точка отсчета «по схеме тела».

2. Этап организации развивающей образовательной среды является следующим шагом в развитии креативного мышления, на его основе которого происходит становление опыта креативной деятельности обучающихся. Обогащение креативного мышления обучающихся базируется на основе восприятия с активным включением мнемических процессов. Когнитивные процессы приобретают осознанность и целесообразность. Когда обучающиеся выполняют *работу на первых порах по алгоритму, а затем, используя алгоритмы в других учебных ситуациях*. Алгоритмы, используемые при решении стандартных учебных задач, могут быть как выработанными обучающимся на личном опыте, так и усвоенными в учебном процессе, что создает дидактическую базу для дальнейшего целенаправленного развития креативного мышления и опыта креативной деятельности. Выделение обучающимся промежуточных этапов при создании

фреймов позволяет ему провести оценивание результативности на каждом из них, сравнивая свою схему решения задачи с основным предлагаемым алгоритмом решения. Это активизирует их рефлексивную деятельность, повышает скорость и результативность мыслительных процессов по созданию схем и моделей решения задачи.

3. Этап организации креативно направленной деятельности (деятельности, направленной на обогащение креативного опыта обучающихся на учебных занятиях и внеучебной деятельности в процессе обучения в школе, ссузе, вузе), может выражаться в двух взаимодополняемых вариантах: наглядно-образная и внутри-образная стадия. Данный этап характеризуется свободным владением когнитивными процессами по созданию схем и моделей, их свертыванием во времени, легкой сменой одних форм мышления другими, видением наиболее рационального пути для достижения результата. Такая деятельность может осуществляться как с опорой на наглядность, так и во внутреннем плане обучающегося, основываясь только на личном опыте.

Наглядно-образная стадия как творческая работа проявляется в представлении и придумывании. *Представление* создает субъективный образ реального объекта или явления на основе ранее воспринятых эмоционально и когнитивно значимых произведений искусства. *Придумывание* заключается в создании уникального образа как через мысленное изменение самого реального объекта, или явления, так и через свободную трансформацию уже имеющегося опыта индивида участвующего в продуктивном мышлении.

Внутри-образная стадия проявляется в динамическом соединении элементов образа и в создании готового образа. Результатом динамического соединения элементов зачастую является подвижный, изменяемый во времени образ: это может быть некий теоретический процесс, химическая реакция, многоступенчатое действие или закономерность его изменения. Такой образ создается из элементов ранее созданных образов посредством их многофакторной трансформации, а также с помощью преобразования готового образа. В этом случае нахождение закономерности изменения образа и является результатом образного мышления.

4. Этап проектной деятельности как способность обучающегося создавать готовый образ, схемы, модели проявляется, главным образом, в умении видеть весь процесс мышления как бы с высоты «птичьего полета». Что позволяет мгновенно дифференцировать все этапы когнитивного процесса, осознавать микроцель на каждом этапе в контексте макроцели, а также осуществлять необходимую корректировку. Это невозможно без лабильности мышления и богатого опыта индивида. Образы получаются многогранными, целостными, законченными, с проработанной внешней стороной и глубоким внутренним содержанием. Результирующим образом в этом случае является целостная система образов (статичных, динамичных или комплексных).

Перечисленные этапы обогащения креативного мышления и на его основе этапы обогащения опыта креативной деятельности обучающихся невозможно освоить без формирования умений оперирования образами, то есть той дидактической основы формирования мыслительной деятельности, на которой базируется весь когнитивный и мета-когнитивный комплекс человека [3].

Работу представленной модели можно рассмотреть на следующем примере работы со студентами по организации творчески направленной, креативной деятельности в ходе учебного процесса вуза.

Необходимо отметить, что организация традиционного образовательного процесса и образовательной среды в вузе мало предполагает использование элементов как креативной деятельности, так и творчества. Соответственно, (и это показывает практика работы в вузе), образовательная среда, основанная на креативной и творческой деятельности, является для участников образовательного процесса, инновационной. Организация деятельности студентов в такой среде имеет свою специфику.

Важным моментом в организации творчески направленной, креативной деятельности является понимание того факта (и это принципиальный момент), что заниматься творчеством и креативной деятельностью невозможно, не владея деятельностью (видом деятельности) в котором предполагается «творчество». При организации творческой деятельности, необходимо учитывать как условия, так и факторы, влияющие на процесс адаптации учащихся к новому для них виду деятельности.

Такими факторами являются:

1. Наличие опыта деятельности в новой среде – как максимум, функциональной грамотности в данном направлении – как минимум. При попадании в новую интеллектуальную среду человек основывается на своем опыте и его наличие – предпосылка адаптации к ней: если опыт

деятельности в новой среде есть, то адаптация проходит в режиме ассимиляции; если опыт деятельности в новой среде отсутствует или его недостаточно, то адаптация проходит в режиме аккомодации.

2. Наличие мотивации. От нее зависит как скорость адаптации, так и психологическое самочувствие человека. При этом необходимо учитывать два условия:

- сопротивление человека новому виду деятельности, новой образовательной среде;
- риски, связанные с организацией деятельности в новой среде.

3. Наличие адаптационной среды. От того, как будет организована эта среда, зависит скорость адаптации, ее качество, продуктивность.

Воздействие выделенных факторов на адаптацию учащихся к творческой деятельности было рассмотрено при организации процесса адаптации к творчески направленной, креативной деятельности студентов – будущих системных администраторов (5-й курс, ВИИС).

Необходимо учесть, что данная специальность предполагает систематическое занятие креативно-творческой деятельностью, то есть, студенты, занимающиеся компьютерными технологиями, не просто имеют общее представление о креативности, творческая деятельность – одна из их будущих профессиональных обязанностей. Тем не менее, при вхождении в новую для них инновационную образовательную среду вопросы адаптации стали на повестку дня. При подготовке данной работы, мы постарались учесть опыт как российской, так и зарубежной школ. В первую очередь, идеи В.С. Выготского (зона ближайшего развития учащихся) и идеи Дальтон-технологии, учитывающие фактор мотивации и позволяющие более полно организовать творческо-креативный процесс.

Студентам было предложено задание: самостоятельно разработать дизайн сайта коммерческой фирмы. При этом дана возможность реализовать свои «задумки» при выборе графического редактора, цветового и компоновочного дизайна (*этап организации развивающей образовательной среды).* Вмешательство преподавателя полностью исключалось. То есть, была реализована спонтанная и несистематическая мыслительная деятельность по созданию упрощенного, схематичного образа реального объекта или явления и работа по алгоритму. Дальнейшая работа со студентами представляла собой ряд взаимосвязанных между собой действий преподавателя, ставящих целью выделение студентами при создании фреймов промежуточных этапов, оценивание результативности каждого из них, сравнивая свою схему решения задачи с основным предлагаемым алгоритмом решения и решениями своих коллег (*этап организации развивающей образовательной среды*). После этого, осуществляется выход на свободное владение когнитивными процессами предыдущего опыта и опыта своей группы по созданию схем и моделей, их свертыванием во времени, легкой сменой одних форм мышления другими, видением наиболее рационального пути для достижения результата по проекту. Наглядно-образная стадия сменяется внутри-образной, проявляясь в динамическом соединении элементов образа и в создании готового образа *(этап организации креативно направленной деятельности).* Таким образом, проект получается многогранным, целостным, законченным, с проработанной внешней стороной и с внутренним практическим содержанием. Результатом становится принятый заказчиком конечный продукт в виде примененного сайта *(этап проектной деятельности)*. В результате появляется возможность закрепить у обучающихся понимание возможности практического применения творческо-креативной свободы и способность использования креативного мышления даже в рамках жесткой задачи. А именно:

1. Повторить формулировку поставленной задачи.
2. Представить полный информационный ряд компьютерного дизайна сайта.
3. Выделить критерии, отражающие образ, тематику сайта данной коммерческой фирмы. Зафиксировать выбранные критерии.
4. Сделать вывод о соответствии: тема – реальный «продукт».
5. Свериться с «кейсом», содержание которого отражает сущность деятельность фирмы.
6. Провести корректировку компьютерного дизайна сайта.
7. Сделать вывод, свидетельствующий о соответствии: задача – креативное решение – рефлексия на выполненную работу – прием предполагаемым заказчиком.

Оценка выполненной работы проводилась на основе следующих показателей:

- не соответствует выбранным критериям;
- соответствует частично;
- соответствует;
- превышает требования.

Необходимо отметить, что с первой попытки никто из студентов с данной работой не спра-

вился. Сказалось отсутствие в достаточной мере опыта деятельности в новой для них образовательной среде. Фактором, решающим эту проблему, стала организация адаптационной среды. Учитывая, что адаптация – это аналитико-рефлексивная деятельность человека, направленная на познание новой для них среды (информационной, функциональной, социальной и т.д.), то последующая работа со студентами и была основана на идеях адаптации учащихся к новой для себя образовательной среде. Ее организация явилась тем условием, которое позволило добиться приемлемого результата: у одних учащихся со второй попытки, у других – с третьей. В ходе анализа полученных результатов выявилась еще одна проблема, требующая дальнейшего изучения: наличие опыта деятельности в новой образовательной среде (владение основными общеучебными умениями: анализ, синтез и т.д.) не гарантирует строго фиксированного результата. То есть, ход решения сделан верно, но ответ не соответствует планируемому результату. По-видимому, здесь оказывает влияние сформированность других умений: производить расчеты, учитывать форму представления материала, внимательность и т.д.

Обобщая изложенное, можно констатировать, что креативно-творческая деятельность – одна из приоритетных видов деятельности в образовательном процессе как школы, так и вузов, направленная на создание новых по замыслу ценностей: объектов, предметов, моделей, систем, продуктов интеллектуального труда. Как показала практика нашей работы, продуктивность креативно-творческой деятельности зависит от того, какие факторы оказывают влияние на ее продуктивность. А именно: наличие у субъекта опыта деятельности, мотивация, образовательная среда. Та же практика показала, что одним из важнейших условий развития умения к креативно-творческой деятельности является интеллектуальная адаптация. Учет перечисленных факторов, использование опыта как российских, так и зарубежных школ позволяет избежать множество рисков в организации креативно-творческой деятельности, делая ее продуктивной как в создании конечного продукта, так и в реализации личностных ожиданий.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЕ ССЫЛКИ

1. *Кречетников К.Г.* Проектирование креативной образовательной среды на основе информационных технологий в вузе: монография. М., 2002.
2. *Кречетников К.Г.* Креативная образовательная среда на основе информационных и телекоммуникационных технологий как фактор саморазвития личности. URL: http://www.eidos.ru/journal/2004/0622-10.htm (дата обращения 22.06.2012).
3. *Рубинштейн С.Л.* Основы общей психологии. М., 1989.