

Крамская Наталья Владимировна

канд. социол. наук, доцент, профессор

ФГБОУ ВО «Тюменский государственный институт культуры»

г. Тюмень, Тюменская область

МЕТОДИКА РАЗВИТИЯ КРЕАТИВНОГО МЫШЛЕНИЯ У СТУДЕНТОВ-ДИЗАЙНЕРОВ

***Аннотация:** креативность является высокопрофессиональным навыком и как любой высокопрофессиональный навык тренируем. В статье рассмотрены методы развития творческого мышления и представлена методика развития определенных креативных навыков у студентов-дизайнеров на примере конкретных практических заданий.*

***Ключевые слова:** креативное мышление, творческое мышление, ассоциативное мышление, дизайнерская деятельность, особенности креативного мышления, методы обучения.*

На современном рынке труда в перечне требований работодателей к кандидатам все чаще встречаются критерии отбора – «креативное мышление», «креативность», то есть навыки, которые пока невозможно заменить алгоритмами. Креативность входит в тройку самых востребованных навыков. Во многих отраслях профессиональной деятельности креативность выступает как один из ведущих факторов успешности человека, обеспечивая возможность быстрой адаптации личности к стремительно изменяющейся реальности.

С началом XXI века дизайнерская деятельность окончательно выделилась в отдельную профессию, динамично развивается и проникает практически во все сферы жизнедеятельности человека. Креативность рассматривается как один из основных профессиональных навыков дизайнера.

Существует множество близких по смыслу определений понятий «творческое мышление», «креативное мышление», «креативность», хотя некоторые авторы считают, что творческое мышление первично и фундаментально, а

креативное мышление, креативность лишь вторично и является технологией организации процесса творчества [16].

Несмотря на разные точки зрения, эти понятия взаимно дополняют друг друга, а их суть заключается в создании чего-либо нового. Слово «креативность» является неологизмом, пришло в нашу речь из английского языка и одно из основных значений креативности – творчество.

Существует несколько гипотез возникновения творческих способностей у человека: одни ученые считают, что у человека разумного творческие способности возникали постепенно, на протяжении длительного времени и являются следствием демографических и культурных изменений человечества [22].

По мнению авторитетного американского психолога Абрахама Маслоу, креативность – это творческая направленность, врожденно свойственная всем, но теряемая большинством под воздействием среды [22].

Можно уверенно сказать, что творческое начало заложено в каждом человеке с рождения – дети до тех пор, пока не к ним не начинают применять какие-либо критерии отбора, понижающие их самооценку, с удовольствием рисуют, танцуют, поют и т. д. К сожалению, под воздействием жесткого «естественного» отбора дети утрачивают некоторые врожденные навыки.

Наиболее сложная задача – «разбудить» креативное мышление, развить креативность в студенте, стоит перед педагогами творческих вузов.

Прежде всего, творческое мышление имеет свои отличительные черты и не тождественно интеллекту. У людей «среднего ума» интеллект и творческие способности обычно тесно связаны друг с другом. У человека с нормальным интеллектом обычно имеются и нормальные творческие способности. Лишь на определенном этапе пути интеллекта и творчества расходятся.

Творцом, так же, как и интеллектуалом, не рождаются. Все зависит от того, какие возможности предоставит окружение для реализации того потенциала, который в различной степени присущ каждому из нас. Как отмечает Фергюсон, «творческие способности не создаются, а высвобождаются». Поэтому игровые и проблемные методы обучения способствуют «высвобождению» творческих

возможностей учащихся, повышению интеллектуального уровня и профессиональных умений [24].

Если мышление – это процесс, то «креативное мышление» это компетенция, которая обуславливает процесс генерации идей. «Умение генерировать идеи» – это в чистом виде формулировка компетенции «креативное мышление». Креативное мышление существует на стыке с другими компетенциями: критическое мышление (умение оценивать идеи), коллаборативность (умение придумывать в команде), образное мышление (умение визуализировать идеи) и т. д. [25].

В современном потоке информации и мнений не просто определить с истиной. В вопросе выявления доминирующих особенностей творческого (креативного) мышления наиболее актуален взгляд автора «концепции креативности» Джоя Гилфорда. Гилфорд выделяет четыре доминирующие особенности: первая особенность – нетривиальность и оригинальность высказываемых идей, так называемое стремление к интеллектуальной новизне; вторая, семантическая гибкость – это способность видеть объект в ином ракурсе, обнаруживать его новое использование, расширять функциональное применение на практике; третья, образная адаптивная гибкость – это способность менять восприятие объекта таким образом, чтобы видеть его новые, скрытые от наблюдения стороны; и, наконец, четвертая, семантическая спонтанная гибкость – способность продуцировать идеи в неопределенной ситуации, в частности в такой, которая не содержит ориентиров для этих идей [13].

Существует множество методов развития творческого мышления можно выделить шесть, наиболее адаптируемых к образовательному процессу дизайнеров:

1. Методика Тони Бьюзена «Ментальные интеллект-карты».

Разработана для развития креативного и ассоциативного мышления, для быстрого нахождения решения поставленной задачи.

По типу карты метро в центре листа бумаги рисуется исходная задача, от которой вокруг стрелочками (ветками) расходятся ассоциации, связанные с

решением этой задачи. От каждой ветки-ассоциации отходят более мелкие веточки, также связанные между собой посредством ассоциаций.

В процессе этого в уме происходит перебор вариантов-ассоциаций, активизирующих работу мышления. Это позволяет довольно быстро найти решение задачи [13]. Эта методика схожа, по сути, с методикой создания ассоциативных цепочек или вербально-ассоциативных рядов.

2. Мозговой штурм.

Перед участниками команды ставится определенная задача, для решения которой требуется выдвинуть как можно больше идей. Свободные ассоциации, невероятные предположения и гипотезы поощряются в процессе обсуждения. Цель – раскрепостить воображение, снять шаблоны, и в результате верное решение может найтись в совершенно неожиданном виде. После отбирают самые удачные из вариантов обсуждения и проводят детальный анализ каждого [13]. Метод брейнсторминга (мозгового штурма) один из наиболее используемых в дизайнерской деятельности.

3. Метод четырёх стадий творческого процесса Грема Уоллеса.

Первая стадия – подготовка. Стадия полной осознанности, планирования, вхождения в нужное настроение и предельной концентрации внимания. Анализ имеющихся данных задачи, проблемы. Накопление и мобилизация интеллектуальных ресурсов, которые лягут в основу решения. На стадии подготовки человек узнаёт новое, чтобы переработать впоследствии это, планирует для себя порядок работы и определяет последовательность элементов, на которые он будет обращать внимание.

Вторая стадия – инкубация. Стадия имеет две противоположные стороны: «негативные моменты» заключаются в том, что во время инкубации нет сознательного фокуса на конкретной проблеме, а «положительные моменты» приходят из сферы бессознательного, в которой в фоновом режиме происходят непроизвольные ментальные события.

На этом этапе мозг релаксирует, но подсознание продолжает по инерции искать решения для поставленной задачи. Это то, что Эйнштейн называл

«комбинаторной игрой», которая заключалась для него в свободном полёте фантазии, коллаборации впечатлений, образов, эмоций, телесных ощущений, инсайтов.

Третья стадия – озарение (инсайт). На ум внезапно приходит идея верного решения путём цепочки ассоциаций.

Четвертая стадия – проверка. Стадия анализа и расчетов для утверждения идеи в качестве действительно правильного решения, либо опровержения.

Цикличность и взаимодействие всех стадий – основное условие эффективной работы в теории творческого процесса Грема Уоллеса [13]. Этот метод, в некотором роде, напоминает процесс поэтапного проектирования.

4. Метод Эдварда де Боно «Шесть шляп мышления».

Это групповой метод, основывающийся на наличии модератора, управляющего процессом и следящего за дисциплиной, который всегда находится под синей шляпой, ведёт записи и резюмирует полученные результаты. Данный метод включает в себя шесть разных видов мышления:

а) научный – белая шляпа, анализируются факты, данные, определяются «пробелы», которые нужно восполнить, происходит поиск недостающей информации;

б) интуитивный – красная шляпа, эмоциональная оценка ситуации, догадки и чувства по поводу интересующей проблемы без разъяснения того, почему дело обстоит именно так, кто является виновником и что нужно предпринимать;

в) критический – черная шляпа, включение режима критического мышления и оценки ситуации, выявление «подводных камней», недостатков и возможных рисков;

г) оптимальный – желтая, шляпа перспектив и конкретных целей, определяет плюсы, достоинства и выгоды решения проблемы;

д) креативный (творческий) – зеленая, нестандартное и альтернативное мышление, полет фантазии и воображения;

е) управленческий (административный) – синяя, шляпа модератора для управления всем процессом работы и реализации замысла, определяет общий

алгоритм решения конкретной задачи, систематизирует все высказанные ранее точки зрения и объединяет в одну логическую цепочку [13]. Базовые принципы каждого из видов мышления лежат в основе стадий проектного анализа.

5. Арт-терапия.

Арт-терапия – это союз творчества и психотерапии.

Это один из современных методов психотерапевтической деятельности, ориентированный на исследование разнообразных содержаний внутреннего мира людей и системы их отношений. Он включает в себе использование разных техник и подходов с учетом конкретных условий жизни людей, их проблем и психического опыта. Предполагает использование психотерапевтом или тренером определенных приемов, помогающих клиенту осознать отраженное в его «изобразительной продукции» содержание своего внутреннего мира [13]. Проектирование на стыке междисциплинарных связей – это возможный вариант адаптации данного метода для студентов-дизайнеров.

6. Метод инверсии.

Инверсия – это не поиск хорошего решения, а поиск анти-решения для того, чтобы понять, чего нужно избегать, а чего не хватает для успеха. Цель этого метода состоит в том, чтобы представить себе негативные вещи, которые могут произойти в жизни. Это тип обратной логики, которая изменяет привычный статус-кво [13]. Этот метод практически не используется, хотя может иметь место в процессе поэтапного проектирования.

Развитие креативного мышления у студентов-дизайнеров наиболее продуктивно происходит в процессе последовательного выполнения практических заданий, формирующих следующие навыки: создание вербально-ассоциативных рядов и их визуализация; стремление к интеллектуальной новизне; способность обращать внимание на то, на что не обращают внимания все остальные; ежедневное генерирование образов и идей; создание визуальной истории на основе вербального контента:

1. Вербально-ассоциативные ряды и их визуализация.

Основной навык необходимый каждому студенту-дизайнеру – это создание вербально-ассоциативных рядов и их визуализация. Развитие ассоциативного мышления – базис креативности.

Одно из первых заданий для студентов 1 курса по дисциплине «Проектирование» – «Ассоциации в дизайне»: передать в линии, форме/фигуре, текстуре/фактуре, цвете, сочетании вышеперечисленных элементов следующие слова: бамбуковый, бархатистый, вязкий, гофрированный, дефективный, закопченный, изящный, кованный, линючий, литой. Для выполнения задания нужно рассмотреть каждое слово по разным параметрам, проанализировать, предложить вербальные варианты, а затем подобрать к каждому вербальному варианту наиболее выигрышный визуальный эквивалент. Создание вербально-ассоциативных рядов, визуальных ключей для дизайнеров – это как чистописание для первоклассников. Работа над проектом любой сложности всегда начинается с поиска образа, например, посредством цепочки ассоциаций. Это своеобразная «интеллектуальная гимнастика» от простого к сложному, «оттачивание» профессионального навыка.

2. Задания в игровой, нетривиальной, оригинальной форме.

Формирование интереса к профессии начинается с мелочей, деталей, например, текст задания сформулирован в игровой, нетривиальной, оригинальной форме – задание «Камуфляж для «городских животных»: выберите трех «городских животных» и на основе собственных наблюдений разработайте для них маскировочную окраску для городской среды. Задания, сформулированные в нетривиальной форме, способствуют стремлению к интеллектуальной новизне у студентов. Например, «Разработать обои для космонавтов», «Создать рисунок вашего отпечатка пальца, отражающий ваше жизненное кредо», «Создать новый символ бесконечности» и т. д.

3. Новые скрытые стороны вещей.

Один из секретов креативности заключается в способности обращать внимание на то, на что не обращают внимания все остальные или в образной

адаптивной гибкости. Примером является следующее задание – создание календаря на основе авторской фотоподборки на тему «Культурная жизнь города». «Ничто не существует до тех пор, пока кто-то не начинает за ним наблюдать. Художник заставляет объект существовать, наблюдая за ним», – говорил Уильям Берроуз [6].

4. Ежедневное генерирование образов и идей.

В программе по дисциплине «Проектирование» задания варьируются по степени сложности и продолжительности исполнения, например, есть задания, которые нужно выполнить в течение 1 часа, а есть и длительные «Марки на каждый день» – 365 дней. Это своеобразный тренинг – ни дня без визуального образа – генерирование образов – генерирование идей. Фрагмент задания: создать почтовые миниатюры (марки) на тему «Марки на каждый день: декабрь». Необходимое условие – все художественные образы должны быть выполнены вручную с минимальной компьютерной обработкой и в различных техниках исполнения (например, коллаж, акварель, трафарет, фотоизображение, каллиграфия, смешанные техники и т. д.).

5. Визуальная история.

Дизайнеры – это люди с большим багажом визуальной информации, порой единственным средством выражения эмоций и идей становится визуальный образ. Как рассказать историю, не сказав ни слова? Это еще один из вариантов заданий для студентов-дизайнеров – на основе вербально-ассоциативного ряда, например, на слово «апельсин» и его визуализации, а также вербально-визуального сценария создать книгу, повествование в которой ведется только посредством образов.

6. Жеребьевка.

Задания из года в год не повторяются, а видоизменяются под воздействием различных культурных, экономических, социальных и т. д. факторов, в соответствии с современным контекстом, при этом суть остается неизменной. Еще один из важных игровых моментов, используемых в процессе выдачи темы задания – жеребьевка. Индивидуальную тему студенты получают в процессе жеребьевки,

это своеобразная имитация работы с клиентом, ты просто получаешь конкретное техническое задание и дальше проявляешь себя максимально, но в заданных рамках.

7. Итоговый проект.

Мы постоянно упускаем возможности, спрятанные в окружающих нас совершенно потрясающих объектах, историях, ... помещая повседневные вещи в неожиданные места, мы высвобождаем невероятно мощный потенциал – обычные вещи могут иметь значение, выходящее за пределы практической функции. В весеннем семестре у студентов 2 курса глобальный итоговый проект, где они могут проявить все свои навыки, полученные за два года обучения. Это обычно «Выставка» или «Инсталляция», проект может быть групповым, например, создать цельный выразительный образ на основе буквы, используя ее строение и структуру, материальность объекта должна соответствовать характеру образа.

В качестве эпилога к статье уместна фраза «Творческий учитель ничему не учит, а создает среду для обучения», данная фраза наиболее ярко раскрывает суть представленной методики развития креативного мышления у студентов-дизайнеров посредством системного выполнения заданий по дисциплине «Проектирование».

Список литературы

1. Боно Э. Гениально! Инструменты решения креативных задач / Э. Боно. – М.: Альпина Паблишер, 2018. – 380 с.
2. Боно Э. Шесть шляп мышления / Э. Боно. – Минск: Попурри, 2006. – 208 с.
3. Бьюзен, Т. Супермышление / Т. Бьюзен, Б. Бьюзен / пер. с англ. П. Самсонов. – Минск: Попурри, 2014. – 132 с.
4. Вейнер Э. География гениальности. Где и почему рождаются великие идеи / Э. Вейнер. – М.: Альпина Паблишер, 2016. – 338 с.

5. Джадкинс Р. Идея – твоя самая твердая валюта / Р. Джадкинс, пер. с англ. Н. Галактионова. – М.: Азбука бизнес, 2017. – 240 с.
6. Джадкинс Р. Искусство креативного мышления / Р. Джадкинс; пер. с англ. П. Миронов. – М.: Азбука-Аттикус; Азбука Бизнес, 2016. – 432 с.
7. Леви М. Гениальность на заказ / М. Леви; пер. с англ. О.Мацака. – М: Манн, Иванов и Фербер; Эксмо, 2013 – 224 с.
8. Маэда Д. Законы простоты / Д. Маэда; пер. с англ. И. Окунькова. – М.: Альпина Паблишер, 2018. – 118 с.
9. Михалко М. Рисовый штурм / М. Михалко; пер. с англ. С. Комаров, Л. Царук. – М: Манн, Иванов и Фербер, 2015 – 416 с.
10. Флорида Р. Креативный класс. Люди, которые создают будущее / Р. Флорида; пер. с англ. Н. Яцюк. – М: Манн, Иванов и Фербер, 2016 – 141 с.
11. Афонин И.Д. Психология и педагогика высшей школы: учебник / И.Д. Афонин, А.И. Афонин. – М.: Русайнс, 2016. – 244 с. – 978–5–4365–0891–7 [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://www.iprbookshop.ru/61648.html>
12. Голубева М. Творческое мышление: особенности и проблемы / М. Голубева [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://psychologist.tips/220-tvorcheskoe-myshlenie-osobennosti-i-problemy.html>. (дата обращения: 05.11.2018).
13. Козак М. Творческое мышление / М. Козак [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://psychologytoday.ru/stories/tvorcheskoe-myshlenie/> (дата обращения: 05.11.2018).
14. Кручинин В.А. Психология и педагогика высшей школы: учеб.-метод. пособие. Ч. 1 / В.А. Кручинин, Н.Ф. Комарова. – Нижний Новгород, 2013. – 197 с – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/20793.html>
15. Кручинин В.А. Психология и педагогика высшей школы: учеб.-метод. пособие. Ч. 2 / В.А. Кручинин, Н.Ф. Комарова. – Нижний Новгород.
16. Купер Л. Креатив на 100%. Как развить творческое мышление / Л. Купер [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://velib.com/read_book/kuper_leks-10 <https://interactive-plus.ru>

litagent_kreativ_dzhob/kreativ_na_100_kak_razvit_tvorcheskoe_myshlenie/. – (дата обращения: 05.11.2018).

17. Маджугина М.А. Особенности развития креативности студентов дизайнеров в процессе обучения в высшей школе / М.А. Маджугина // Международный студенческий научный вестник. – 2017. – №2 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://eduherald.ru/ru/article/view?id=17137> (дата обращения: 05.11.2018).

18. Меерович М. Технология творческого мышления / М. Меерович, Л. Шрагина [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://avidreaders.ru/read-book/tehnologiya-tvorcheskogo-myshleniya.html> (дата обращения: 05.11.2018).

19. Роулинг С. Я хочу больше идей. Более 100 техник и упражнений для развития творческого мышления / С. Роулинг [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://readli.net/ya-hochu-bolshe-idey-bolee-100-tehnik-i-uprazhneniy-dlya-razvitiya-tvorcheskogo-myishleniya/> (дата обращения: 05.11.2018).

20. Творческое мышление как уникальная способность мозга [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://fb.ru/article/37649/tvorcheskoe-myishlenie-kak-unikalnaya-sposobnost-mozga> (дата обращения: 05.11.2018).

21. Шарипов Ф.В. Педагогика и психология высшей школы: учебное пособие / Ф.В. Шарипов. – М.: Логос, 2016. – 448 с. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/66421.html>

22. Будь креативным! [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.becreative.com.ua>

23. Интеллектуальный клуб 4brain – развивающие тренинги онлайн [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://4brain.ru/tvorcheskoe-myshlenie/igry.php>

24. Студопедия – лекционный материал для студентов [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://studopedia.su/11_2090_tvorcheskoe-mishlenie-ili-kreativnost.html

25. метод развития креативности [Электронный ресурс]. – Режим доступа:
<http://creativity.vetas.ru/>

26. Энциклопедия экономиста [Электронный ресурс]. – Режим доступа:
<http://www.grandars.ru/college/psihologiya/tvorcheskoe-myshlenie.html>