

Петров Валерий Анатольевич

учитель

МБОУ «Шимкусская СОШ»

с. Шимкусы, Чувашская Республика

ТРЕНИРОВКА ТВОРЧЕСКОЙ УВЕРЕННОСТИ В ПРОЕКТНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ НА УРОКАХ ТЕХНОЛОГИИ

Аннотация: в статье рассматривается проблема в обучении проектной деятельности учащихся основной школы с использованием современных технологий. Актуальность данной проблемы обусловлена необходимостью развития у учащихся креативного мышления, творческой уверенности в условиях обновления федеральных государственных образовательных стандартов, призванных к уверенной адаптации выпускников школы в торгово-экономическую среду с жесткой внутренней и внешней конкуренцией. Цель работы состоит в обобщении опыта применения методов решения творческих задач на уроках труда (технологии). Описаны приемы применения метода дизайн-мышления, метода фокальных объектов, метода мозгового штурма с учетом возрастных особенностей обучающихся, определены технические, наглядные и интерактивные средства обучения. Также отмечены основные отличия работы по решению творческих задач на занятиях проектной деятельности и рекомендации педагогам.

Ключевые слова: проектная деятельность, дизайн-мышление, генерация идей, проблемная ситуация, исходный объект, нестандартные признаки, устойчивые группы, фокальный объект, корзина информации.

Недавно мне довелось познакомиться с методом дизайн-мышления, который был разработан американским ученым-практиком Дэвидом Келли и активно используется в последнее время в проектной деятельности. По утверждению Келли креативность – это не особый дар, которым обладают редкие счастливики, а абсолютно естественная часть человеческой природы и поведения. То есть, креативность не данность, а действие, «деятельность с использованием вооб-

ражения для создания чего-то качественно нового в мире... И главное, что должен иметь каждый человек, чтобы быть креативным – это творческая уверенность, которую, как мышцу, можно накачать и развить»¹. И мне кажется, что развитие творческой уверенности в детях является главной задачей современной школы. И не только учителей технологии и изобразительного искусства. Я хочу поделиться некоторыми своими находками, используемыми мной в обучении проектной деятельности учащихся основного звена.

Итак, что мы имеем в виду, когда говорим о дизайн-мышлении? Дизайн-мышление – это способ обнаружить потребности людей и принять новые решения, используя свои методики и приемы. Оно опирается на способность человека быть интуитивным, находить закономерности и придумывать идеи. Но когда мы делаем вместе с детьми первые шаги в проектной деятельности, ученику 5–6 класса важно, чтобы он понимал, о чем идет речь в этом по-взрослому сформулированном определении. Для этого я использую простые жизненные примеры, которые понятны и доступны каждому ребенку. Например, такой кейс.

Жил-был малыш. Он очень хотел игрушку-машинку. Родители ему купили уже несколько штук, но ни одна ему не нравилась. А какая именно машина ему была нужна – он не мог объяснить в силу своего возраста. Мальчик нервничал, капризничал, был невыносим. Возникла проблема, которую взялась решить группа детей. Что они делают? В первую очередь, изучают пользователя, т. е. малыша. Здесь важна каждая мелочь: во что он любит одеваться, какую обувь носит, какой цвет предпочитает, какими животными больше всего интересуется, где любит играть и т. д. В результате у них получается некая корзина информации: ребенок любит играть в песочнице, из животных больше всего любит крокодилов и черепах, предпочитает оранжевый цвет, любит одеваться свободно, бегать в кроссовках и т. д. Детям предлагается обсудить проблему, изучить внимательно корзину информации, выдвигать идеи и поработать на клаузуре.

Обычно метод дизайн-мышления применяют в первой, поисковой части проектной деятельности. Как мы знаем, она состоит из пяти этапов: эмпатия, фокусировка, генерация идей, прототипирование и тестирование. На мой

2 <https://interactive-plus.ru>

взгляд, самым важным из них является третий – этап генерации идей. Для генерации идей в проектной деятельности используются множество разных методов: начиная с метода мозговой атаки кончая синектикой и методом фокальных объектов. Главное здесь – никакой критики, высказываться по одному, не бояться ошибок. Лучше всего, когда эта работа детей превращается в увлекательную игру. Для работы на этом этапе также можно подготовить множество кейсов. Здесь я хочу привести пример с методом фокальных объектов. Цель – совершенствование объекта за счет получения большого количества оригинальных

преобразований с неожиданными свойствами. Преимущество этого метода – простота освоения любым учеником, неограниченные возможности решения проблемной ситуации, нестандартность идей и универсальность.

Класс делится на группы по 5–6 человек в каждой. На самое видное место выставляется несколько предметов: например, тарелка, фонарик, перчатки, ножницы, игрушечная машина и т. д. Командам предлагается выбрать предметы как фокальные объекты. На экран или на флипчарт выставляется алгоритм действий:

- выбрать любой предмет из предложенных учителем;
- выбрать 3–4 случайных имен существительных (открыв наугад учебник);
- выписать для каждого из них несколько имен прилагательных, определяющих его характерные признаки;
- полученные признаки перенести на исходный объект;
- выбрать самые интересные идеи и записать как промежуточное решение проблемы.

Например.

В качестве фокального объекта команда выбирает *тарелку*. Случайные имена существительные с учебника: *кирпич, нож, колесо*. Команда выписывает характерные признаки каждого случайного объекта:

- кирпич – облицовочный, красный, твердый;
- нож – кухонный, стальной, складной;
- колесо – зубчатое, резиновое, обзорное.

Механически получаем новые нестандартные признаки фокального объекта: тарелка облицовочная, тарелка красная, тарелка твердая, тарелка кухонная, тарелка складная, тарелка стальная, тарелка зубчатая, тарелка резиновая, тарелка обзорная.

Финальная часть метода должна содержать обсуждение полученных сочетаний и развитие их путем свободных ассоциаций. В данном примере промежуточным решением проблемы могут быть следующие идеи: тарелка для украшения стен, тарелка складная резиновая, тарелка стальная с зубчатыми краями.

Также для тренировки творческой уверенности и креативности можно предложить метод мозгового штурма. Известно, что дети лучше всего работают в группе. Со временем в каждом классе появляются устойчивые группы, со своими лидерами, дизайнерами, генераторами идей, экспертами, исполнителями и т. д. Для более эффективной работы каждой группе необходимо предоставить максимум возможных инструментов, материалов и оборудования: фломастеры, краски, цветную бумагу, клей, ножницы, маркеры, стикеры, листы ватмана для клаузуры или флипчарты на каждую команду и т. д.

Мозговой штурм состоит из двух этапов. Первый этап можно условно назвать «мечтатель», второй – «реалист». Важно, чтобы на первом этапе дети смогли зафиксировать любые, самые нереальные, фантастические, на первый взгляд бессмысленные идеи. Для этого всем участникам необходимо отказаться от любой реакции. Идеи можно записать на стикеры и прикрепить на флипчарты или нанести на клаузуру. Их можно группировать, ставить в ряд по уровню сложности исполнения и т. д. На втором этапе проводится детальный анализ каждой идеи, чтобы не пропустить самую незаметную изюминку через сито. Для дальнейшей работы оставляются самые интересные по мнению членов команды несколько идей.

Основным отличием этих занятий от привычного образовательного процесса является совсем иное отношение к ошибкам. На обычных школьных уроках за ошибки наказывают, а за правильные ответы или решения – хвалят. Поэтому ученики четко знают, что они сделали неправильно, но далеко не всегда

понимают почему. Это приводит к тому, что они концентрируются на оценках, и почти никак – на самих знаниях и содержании. Здесь же ребенок должен знать, что в неудаче нет ничего страшного. Чем быстрее он сделает что-то не так, тем быстрее сможет найти верное решение. На собственных ошибках можно учиться, и это совсем не страшно, а иногда даже очень увлекательно. И здорово, если педагог умеет выстроить учебный процесс таким образом, что ребенок может учиться на собственных ошибках, анализировать промахи и делать выводы.

Список литературы

1. Келли, Т. Креативная уверенность. Как высвободить и реализовать свои творческие силы / Т. Келли, Д. Келли. – Москва : Азбука Бизнес, 2015.
2. Земсков, Ю. П. Основы проектной деятельности : учебное пособие / Ю. П. Земсков, Е. В. Асмолова. – 2-е изд., стер. – Санкт-Петербург : Лань, 2020. – 184 с.
3. Байбородова, Л. В. Проектная деятельность школьников в разновозрастных группах : пособие для учителей общеобразовательных организаций / Л. В. Байбородова, Л. Н. Серебренников. – Москва : Просвещение, 2013. – 175 с.
4. Петров, В. М. Теория решения изобретательских задач – ТРИЗ : учебник по дисциплине «Алгоритмы решения нестандартных задач» / В. М. Петров. – Москва : Солон-пресс, 2017. – 364 с.