

Галиуллина Эльмира Ринатовна

Galiullina Elmira Rinatovna

аспирант кафедры социально-культурной
деятельности и педагогики
Казанского государственного института культуры

PhD student, Social and Cultural Activities
and Pedagogics Department,
Kazan State Institute of Culture

РАЗВИТИЕ КРЕАТИВНОСТИ СТУДЕНТОВ СПЕЦИАЛЬНОСТИ «ДИЗАЙН» НА КУРСЕ «CREO»

DEVELOPMENT OF CREATIVITY IN STUDENTS MAJORING IN DESIGN DURING THE CREO COURSE

Аннотация:

Креативность как важнейшее свойство личности дизайнера возможно развить с помощью специальных методов и упражнений. В статье представлены характеристика и результаты практического применения разработанного автором курса развития креативности «CREO». В рамках курса участники осваивали следующие методы генерации идей: шесть мыслительных шляп Эдварда де Боно, бионический метод проектирования, антропотехника, инверсия, метод ПРО (провокационных идей), мозговой штурм. Участниками курса стали студенты 1–3-го курса Казанского государственного института культуры, обучающиеся по профилям «Текстильный дизайн» и «Художественная керамика». Произошедшие изменения в уровне креативности были отслежены с помощью адаптированного теста Э.П. Торренса, в ходе которого производилась оценка четырех параметров: беглости, гибкости, разработанности и оригинальности. После прохождения курса развития креативности «CREO» выявлены небольшая положительная динамика показателей участников контрольной группы и более ощутимая положительная динамика показателей участников экспериментальной группы, что доказало эффективность выбранных методов в развитии креативности дизайнеров.

Ключевые слова:

креативность, методы генерации идей, шесть мыслительных шляп Эдварда де Боно, бионический метод проектирования, антропотехника, инверсия, метод ПРО (провокационных идей), мозговой штурм, тест Э.П. Торренса.

Summary:

Creativity as an essential property of the designer's personality can be developed with the help of special methods and exercises. This article presents the characteristics and the results of the practical implementation of creativity development course originated by the author. Within the CREO course, the participants mastered the following idea generation methods: six thinking hats by Edward de Bono, bionic design method, anthropotechnics, inversion, PO (provocative ideas) method, brainstorming. The participants of the course were the first-third-year students of Kazan State Institute of Culture who were majoring in Textile Design and Artistic Ceramics. Changes in creativity development were revealed by an adapted version of E.P. Torrance test, which evaluated four parameters: fluency, flexibility, elaboration and originality. After completing the CREO course of creativity development, a slight positive dynamics in the control group and a tangible positive dynamics in the experimental group were revealed that proved the effectiveness of the chosen methods in the development of creativity in designers.

Keywords:

creativity, idea generation method, six thinking hats by Edward de Bono, bionic design method, anthropotechnics, inversion, PO (provocative ideas) method, brainstorming, E.P. Torrance test.

Профессия дизайнера является одной из самых динамичных и востребованных. Среди основных качеств, необходимых современному дизайнеру, работодатели называют креативность. По нашему мнению, в институциональном российском образовании дизайнеров предусмотрено недостаточное ознакомление студентов с методами генерации идей, владение которыми влияет на уровень креативности специалистов в области дизайна.

В 2016 г. для развития креативности дизайнеров нами был разработан курс «CREO», участники которого познакомились с методами генерации идей и научились использовать их в профессиональной деятельности. Участниками курса стали студенты 1–3-го курса Казанского государственного института культуры, обучающиеся по профилям «Текстильный дизайн» и «Художественная керамика».

На первом занятии участники познакомились с **инверсией**, которая называется методом проектирования «от противного». Это кажущаяся абсурдная перестановка: «переворот» заключается в перестановке элементов, в результате которой получается новое парадоксальное решение. Рассматриваемый метод предполагает сознательное преодоление психологического бездействия, отказ от прежних взглядов на объект или явление и принятие новой позиции по отношению к этому предмету [1].

Заданием первого проектного дня было сделать проект светильника, главная функция которого заключается в том, чтобы объект проектирования освещал некое пространство. Участница курса Анна Б. спроектировала светящийся вход в подвал. Она оттолкнулась от своих эмоциональных переживаний, связанных со страхом спуска в подвал как в темное и мрачное место, и поэтому осветила его. Александра М. спроектировала светильник гротескной, волшебной формы. Участницей были описаны воспоминания из детства, связанные со сказками, поэтому светильник напоминает волшебное существо.

На первом занятии важно было создать хороший эмоциональный климат, атмосферу взаимной поддержки, уважения и признания [2, с. 337], так как непринужденная дружественная обстановка дает возможность открытой коммуникации, при которой участники могут говорить о том, что происходит с ними [3, с. 22].

На втором занятии курса участники познакомились с **бионическим методом проектирования**, который заключается в анализе биологических систем и процессов конкретных объектов бионики и их интерпретации в продуктах дизайнера [4].

В результате индивидуальной проектной деятельности участницей курса Аделиной С. был изобретен передвижной дом на ножках, которые при необходимости выдвигаются и переносят дом на небольшие расстояния. Шесть ножек похожи на лапы паука, а раскрывающаяся крыша для созерцания звезд, оснащенная солнечными батареями, напоминает крылья жука, которые раскрываются при полете.

Екатерина Ч. придумала мобильный автомобиль, прообразами которого являются божья коровка и гусеница. Автомобиль может передвигаться в труднодоступных местах и совершать перелеты на небольшие расстояния.

Диана Д. изобрела чемодан, который самостоятельно ползет за владельцем, как улитка. Он ориентируется на датчики, расположенные на запястье хозяина в виде браслета.

Третье занятие было посвящено **методу шести мыслительных шляп**, изобретенному Эдвардом де Боно (Six Thinking Hats). Достоинством метода является возможность мгновенно переключать мышление для быстрого исследования предмета [5]. Этот метод одновременно прост и эффективен. Он заключается в том, чтобы каждый участник надел на себя виртуальную шляпу, которая влияет на ход рассуждений ее хозяина [6].

Участник курса в белой шляпе должен был фокусироваться только на фактах, не приводя никаких аргументов и не предлагая решения. То есть в обсуждении он выдавал только фактическую информацию. Красный цвет обозначает огонь, тепло и относится к чувствам, интуиции, прозрениям, эмоциям, поэтому участник в красной шляпе в процессе обсуждения был свободен в выражении чувств [7, с. 77]. Участник курса в черной шляпе предостерегал других участников от глупостей, совершения ошибок и нарушения законов. Желтая шляпа оптимистична и позитивно смотрит на вещи. Но иногда участнику курса в желтой шляпе нужно было хорошо присмотреться, чтобы увидеть преимущества [8, с. 78]. Зеленая шляпа является шляпой творческого мышления. Участник курса в зеленой шляпе занимался поиском возможностей. Синяя шляпа предназначена для управления процессом, поэтому синюю шляпу надел ведущий курса.

Метод шести шляп позволил полностью отойти от бесполезных аргументов, чтобы сделать обсуждение более продуктивным. Вместо разговора, основанного на противопоставлении, мы получили совместное исследование.

Для использования метода шести шляп была предложена тема об образовании дизайнеров. Насколько прикладной должна быть профессия дизайнера, должны ли компетенции, получаемые в вузе, отвечать современному состоянию области, в которой работает дизайнер, либо проекты должны быть футуристичны и предугадывать предстоящие тенденции в мире? В результате обсуждения с использованием метода шести шляп участники курса пришли к выводу, что дизайнер может вдохновлять инженеров на технологические разработки, поэтому он должен смотреть вперед.

Описанный метод может использоваться в проектной деятельности на стадии генерации или выбора идеи, и чем больше участники курса будут им пользоваться, тем более эффективным будет для них этот метод.

На четвертом занятии была изучена **антропотехника** – метод, предполагающий привязку свойств проектируемого объекта к удобству человека, его физическим возможностям [9]. Форма и функциональные размеры всей предметной среды, ее объемно-пространственных структур неразрывно связаны с антропометрическими параметрами тела человека, поэтому они служат основой при нормообразовании функциональных параметров предметно-пространственной среды, создании ее объемно-пространственных структур [10].

Антропотехника была изучена участниками курса в рамках группового макетирования. Перед проектированием участникам курса рассказали о параметрах человеческого тела, влияющих на дизайн.

Участникам курса было дано задание спроектировать стол для художника-дизайнера. Перед его выполнением в первую очередь были обозначены существующие проблемы, связанные с рабочим местом. В результате анализа были выявлены проблемы, связанные со статичностью существующих столов, неудобными отделениями для хранения, отсутствием встроенного освещения и т. д.

В результате групповой проектной деятельности участники курса спроектировали прямоугольный стол с полукруглой выемкой для удобного сидения и перемещения к разным рабочим зонам. При необходимости можно мобильно перемещаться, используя разные части стола, при одновременной работе с разными материалами. В центральной части стола располагается зона с подъемным механизмом, которая позволяет писать акварелью или рисовать, используя плоскость стола под наклоном. В правой части стола находится настольное отделение для хранения бумаг. Под столешницей помещен выдвижной ящик с художественными инструментами для работы. По периметру стола напротив сидящего человека располагается лампа, создающая естественное освещение. Сам стол имеет удобные ножки, регулируемые под рост человека.

На пятом занятии был изучен **метод ПРО** – провокационных идей, цель которых состоит в генерации казалось бы невозможных идей и дальнейшей их трансформации в более жизнеспособные [11, с. 143]. Примерами провокационных идей являются «сухая вода», «самолеты не летают», «еда несъедобная» и т. д.

У каждого участника была индивидуальная тема для проектирования. Например, у Юлии Д. была тема «Видимый цветной звук», который она представила в виде звуковых волн, проецирующих в голове у человека определенный цвет, который может разбудить, напомнить о чем-либо или успокоить.

По итогам занятия участники отметили сложность в понимании метода ПРО, но именно этот метод побудил участников быстрее думать и выдавать провокационные идеи, которые затем были переработаны в реальные эффективные концепции.

На шестом занятии участники курса познакомились с **мозговым штурмом**. Цель метода – организовать коллективную мыслительную деятельность для поиска неординарного решения проблемы [12]. При этом для получения более продуктивного результата желательно, чтобы проблема, формулируемая на занятии, вызывала активный интерес обучающихся. Исходя из этого, для мозгового штурма была выбрана актуальная тема – «Информационная война», где участники курса должны были обсудить влияние СМИ на мышление людей.

В процессе защиты и презентации проектов участниками курса проводилась оценка результатов, после чего происходило коллективное обсуждение и групповая рефлексия. Участники почувствовали пользу от анализа своей работы, взгляда на нее со стороны, разбора своих и чужих ошибок, при этом отметили, что, «несмотря на то что работа у каждого своя, чувствуется важность мнения остального коллектива». По словам участников, задачи, которые были поставлены, вызвали интерес и желание их решать. При этом многие подчеркнули, что вначале было тяжело перестроить свое мышление, но после некоего переломного момента стало проще. В целом на всех занятиях была дружеская и рабочая атмосфера, участники чувствовали себя свободно, что, однако, не мешало рабочему процессу и создало особое настроение.

Произошедшие изменения в уровне креативности были отслежены с помощью адаптированного теста Э.П. Торренса, в ходе которого производилась оценка четырех параметров: беглости, гибкости, разработанности и оригинальности.

По результатам констатирующего эксперимента были выявлены следующие усредненные баллы по показателям (рис. 1): контрольная группа: беглость – 3,8 балла, гибкость – 3,1, оригинальность – 4,2, разработанность – 4,4 балла; экспериментальная группа: 4; 4,4; 5,6 и 4,4 балла соответственно.

После прохождения курса развития креативности «CREO» участниками экспериментальной группы в 2016 г. был проведен формирующий эксперимент для оценки уровня креативности в контрольной и экспериментальной группах, который выявил небольшую положительную динамику показателей участников контрольной группы и более ощутимую положительную динамику показателей участников экспериментальной группы (рис. 2). Так, контрольная группа: беглость – 4,5 балла, гибкость – 3,7, оригинальность – 5,5, разработанность – 5,4 балла; экспериментальная группа: 4,9; 5,6; 7,7 и 5,2 балла соответственно.

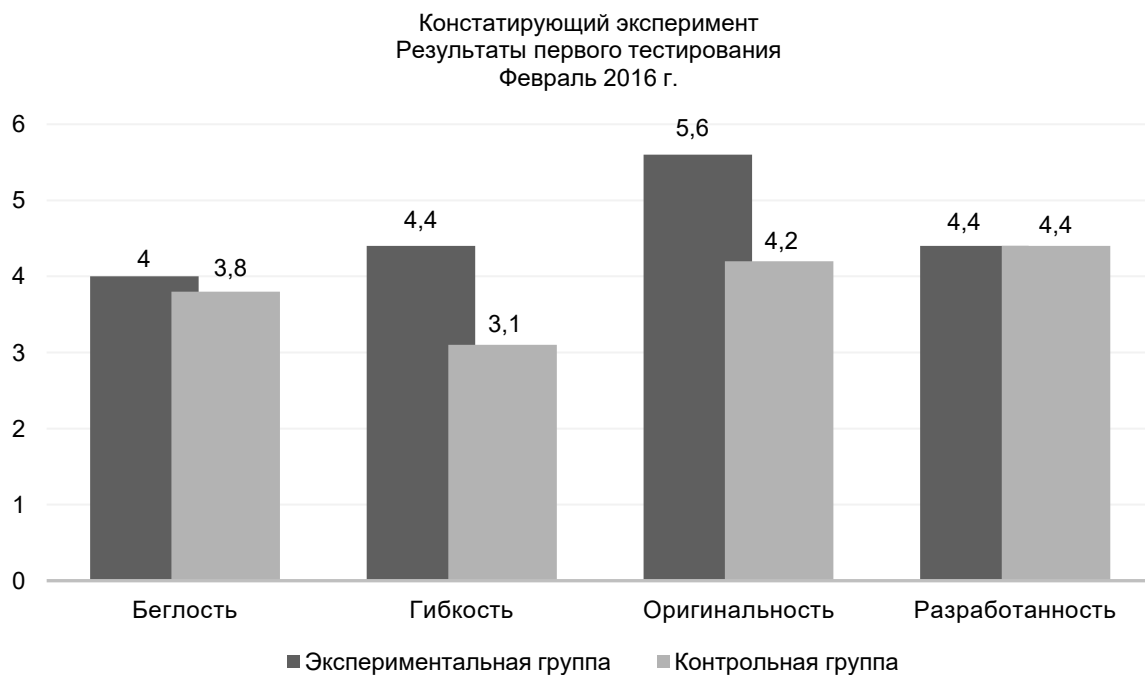


Рисунок 1 – Уровень креативности студентов-дизайнеров контрольной и экспериментальной групп по результатам первого тестирования



Рисунок 2 – Уровень креативности студентов-дизайнеров контрольной и экспериментальной групп по результатам второго тестирования

В курсе «CREO» были использованы несколько методов проектирования, которые наиболее полно тренируют дивергентное мышление, отвечающее за креативность. Кроме того, на курсе развития креативности «CREO» мы имели возможность реально наблюдать становление проектной компетентности, которая выражалась в умении участников курса выявлять и формулировать проблему, понимать ее практическую значимость, обозначать для себя цели проектной деятельности, последовательно организовывать свою работу, представлять и защищать результаты своей деятельности и заниматься рефлексией.

В завершение описания экспериментальной части исследования отметим, что без обучения заложенные природой творческие данные дизайнеров останутся неразвитыми и надеяться только на природный талант и вдохновение – значит отказаться от огромного потенциала. Если приложить усилия и научиться целенаправленно применять специальные методы и упражнения, развивающие креативность, можно добиться повышения общего уровня творческих возможностей будущих специалистов в сфере дизайна [13, с. 211].

Ссылки:

1. Свинцова Е.В. Перспективные методы проектирования костюма // Сервис в России и за рубежом. 2014. № 1 (48). С. 123–128. <https://doi.org/10.12737/2566>.
2. Жарков А.Д. Теория и технология культурно-досуговой деятельности : учеб. для студентов вузов культуры и искусств. М., 2007. 480 с.
3. Фопель К. Психологические принципы обучения взрослых. М., 2010. 360 с.
4. Био-тек [Электронный ресурс] // Библиотека научно-технического портала «Технар». URL: <http://tehlb.com/arhitektura/bio-tek/> (дата обращения: 12.05.2017).
5. Bono E. Six Thinking Hats: An Essential Approach to Business Management. Boston ; L. ; N. Y., 1999. 192 p.
6. Милехина О.В., Захарова Е.Я. Латеральное мышление как фактор обеспечения успешности работы // Вестник Томского государственного университета. Экономика. 2012. № 4 (20). С. 28–35.
7. Боно Э. Серьезное творческое мышление / пер. с англ. Д.Я. Онацкая. Минск, 2005. 416 с.
8. Там же. С. 78.
9. Сергеев И.С. Как организовать проектную деятельность учащихся : практ. пособие для работников общеобразоват. учреждений. 3-е изд., испр. и доп. М., 2006. 80 с.
10. Антропометрические требования [Электронный ресурс]. URL: <http://mestiere.ru/02/25/v-ergonomike/> (дата обращения: 17.04.2017).
11. Боно Э. Указ. соч. С. 143.
12. Фишер Н.В. Инновационные технологии в профессиональном образовании // Вестник Адыгейского государственного университета. Серия 3: Педагогика и психология. 2010. № 1. С. 113–118.
13. Боно Э. Указ. соч. С. 211.