

Принципы активного
социально-психологического
взаимодействия.
Стимулирование творчества
активными методами обучения.

Понятие о методах психологического воздействия

- Главной детерминантой воздействия людей друг на друга является процесс совместной групповой деятельности. Все чисто психологические механизмы воздействия опосредованы этой деятельностью. Воздействие с помощью знаков, использование механизмов идентификации, рефлексии реализуются в ходе деятельности, в том числе учебной, в содержательном плане задаются ее характеристиками.
- Традиционным для социальной психологии можно считать выделение следующих методов (способов) воздействия в процессе общения: заражение, внушение, убеждение и подражание. Все эти способы используются при применении методов активного обучения. Рассмотрим их характеристику.

➤ **Заражение** можно определить как бессознательную, невольную подверженность индивида определенным психическим состояниям. Она проявляется не через более или менее осознанное принятие какой-то информации или образцов поведения, а через передачу определенного эмоционального состояния. Поскольку это эмоциональное состояние возникает в массе людей, действует механизм многократного взаимного усиления их эмоционального воздействия. Индивид здесь не испытывает организованного преднамеренного давления, он бессознательно усваивает образцы чьего-то поведения, лишь подчиняясь ему. При заражении большая масса людей испытывает общее психическое состояние, кроме речевого воздействия используются иные средства (восклицание, ритмы и пр.).

- **Внушение** представляет собой целенаправленное, неаргументированное воздействие одного человека на другого или
- на группу. При внушении осуществляется процесс передачи информации, основанный на ее некритическом восприятии. Предполагается, что человек, принимающий информацию, в случае внушения не способен на ее критическую оценку.
- Внушение вызывает определенное психическое состояние, не нуждаясь в доказательстве и логике, это преимущественно эмоционально-волевое воздействие. При внушении достигается не согласие, а просто принятие информации, основанное на готовом выводе.

- **Убеждение** построено на том, чтобы с помощью логического обоснования добиться согласия от человека, принимающего информацию. При убеждении выводы человеком, принимающим информацию, делаются самостоятельно. Убеждение представляет собой преимущественно интеллектуальное воздействие.
- **Подражание** относится к способам воздействия людей друг на друга в условиях преимущественно внеколлективного поведения, хотя его роль в группах также достаточно велика. При подражании осуществляется не простое принятие внешних черт поведения другого человека или массовых психических состояний, но воспроизведение индивидом черт и образцов демонстрируемого поведения.

Стимулирование творчества активными методами обучения

- **1. Средства стимулирования интеллектуальной сферы активными методами обучения**
- творческий интеллектуальный обучение мышление
- Творческое мышление развивается в ситуациях, которые своей парадоксальностью, необычностью способствуют освобождению от стереотипов (например, освобождению от мысли, что фигуры логики абсолютны). Рассмотрим несколько таких ситуаций.
- **1) Задавание «бессмысленных» вопросов,** например: «Как будет звучать хлопок одной ладони?» (Или: почему на вопрос о национальности многие люди отвечают именем существительным, а русские люди - прилагательным? Например, литовец, немец, испанец и - русский?).



- **2) Использование сокровищницы народной педагогики** (загадки, пословицы и пр.). Например, отгадывание загадок: «До каких пор заяц бежит в лес?»; «Какая женщина не смотрится в зеркало?»; «Каких камней нет на дне моря?»
- **3) Поиск нестандартных решений:** «Как можно использовать кирпич?» (Или любой другой предмет). Нужно привести как можно больше решений. Учащиеся обычно приводят их по несколько десятков. Можно модернизировать материал теста Торренса и применить его не для тестирования, а для развития интеллектуальных способностей. Например, предложить необычные способы использования пустых картонных коробок, или найти способы улучшения какого-либо предмета и пр.
- **4) Коллекционирование различных парадоксов,** например: почему, если сначала смотреть на зеленый кружок, а потом посмотреть на белый лист бумаги, то увидишь красный кружок?

5) **Использование технологии интерактивного обучения**, основанной на явлении интеракции (от англ. interaction - взаимодействие, воздействие друг на друга). В процессе обучения происходит межличностное познавательное общение и взаимодействие всех его субъектов. Развитие индивидуальности каждого студента и воспитание его личности происходит в ситуациях общения и взаимодействия людей друг с другом. Адекватной, с точки зрения сторонников этой концепции, и наиболее часто применяемой моделью таких ситуаций является учебная игра. М.В. Клариным, Ю.С. Тюнниковым и др. изучены образовательные возможности игры, применяемой в процессе обучения: игры предоставляют педагогу возможности, связанные с воспроизведением результатов обучения (знаний, умений и навыков), их применением, отработкой и тренировкой, учетом индивидуальных различий, вовлечением в игру учащихся с различными уровнями обученности. Вместе с тем игры несут в себе возможности значительного эмоционально-личностного воздействия, формирования коммуникативных умений и навыков, ценностных отношений. Поэтому применение учебных игр способствует развитию индивидуальных и личностных качеств студента. Применение технологии интерактивного обучения позволяет соединить деятельность каждого обучающегося (возникает целая система взаимодействий: преподаватель - обучающийся, преподаватель - учебная группа, обучающийся - учебная группа, обучающийся - обучающийся, группа - группа), связать его учебную деятельность и межличностное познавательное общение.



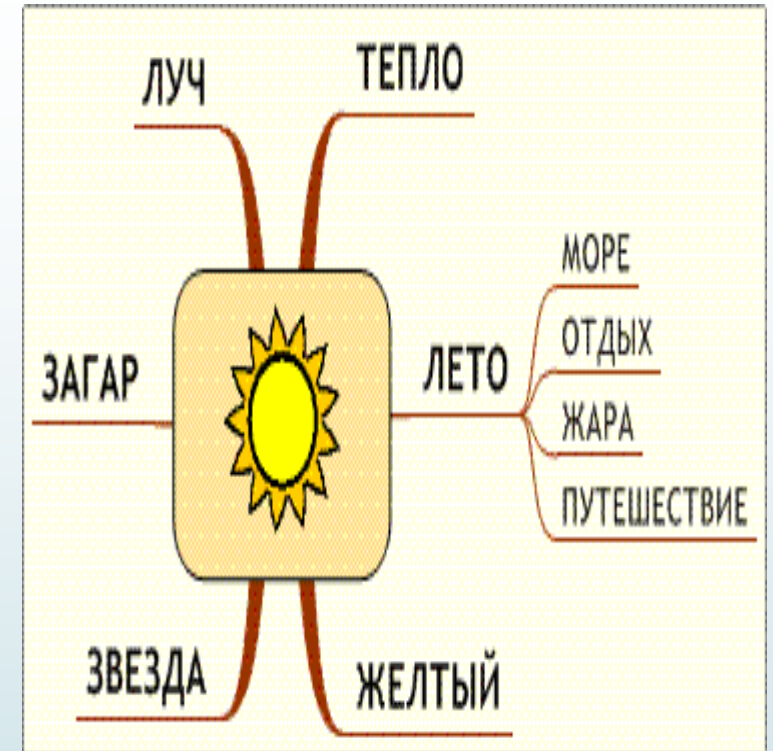
- 6) **Проведение сократовских бесед.** Например, задайте детской аудитории вопрос: «Можно ли солить пищу?» Тут же получите ответ - одни будут говорить «Да», другие - «Нет». Это не есть сократовская беседа. Сократ говорил: «Дурак дает ответ, а мудрец ищет истину». Поэтому надо не стремиться тут же дать ответ, а пытаться размышлять, задавая все новые и новые вопросы. После такой информации, представленной детям в виде шутки, посыпятся вопросы: для чего солят пищу? для кого солят пищу? нужно ли солить пищу для животных? все ли люди солят пищу? зачем нужна соль в пище? и т.д. После этого можно переходить к решению учебных проблем по предмету. Например, на уроке физики: Будет ли гореть свеча в искусственном спутнике Земли? Учащиеся уже не сразу дают ответ, а стараются размышлять: при каких условиях осуществляется горение? что еще необходимо кроме кислорода? будет ли он поступать к горячей свече? при каких условиях он может поступать? и т.д.



- 7) Близкими по назначению к сократовской беседе являются **эвристические приемы активизации творческого мышления**. Потребность в эффективных приемах и методах активизации творческого мышления возникла очень давно, хотя еще до недавнего времени, например, инженерный труд рассматривался как процесс, носящий исключительно рациональный характер, лишенный эмоциональной окраски. Вместе с тем эффективность труда инженера, конструктора, исследователя, разработчика определяется не только уровнем знаний и опыта (необходимое условие), но и богатством воображения, развитостью фантазии, умением абстрагироваться, «видеть в обычном необычное и в необычном обычное». «Воображение, - по словам А. Эйнштейна, - важнее знания, ибо знание ограничено. Воображение же охватывает все на свете, стимулирует прогресс и является источником его эволюции». **Воображение (фантазия)** - психический процесс, состоящий в создании образов на основе переработки прошлых восприятий.
- Развитие этих качеств при проведении этой техники является важным фактором в преодолении инерционности мышления и ускорения поиска решений поставленных задач. С этой целью используются различные эвристические приемы в виде ассоциаций, аналогий, контрольных вопросов, приемов устранения технических противоречий. Рассмотрим наиболее распространенные приемы активизации творческого мышления и устранения технических противоречий.



- 8) Ассоциативные приемы активизации творческого мышления. Под ассоциацией понимается отражение в сознании человека взаимосвязи между предметами, явлениями действительности и психическими восприятиями, ощущениями, двигательными актами, представлениями и т.д. Ассоциации, как правило, появляются без активного восприятия. Оригинальность, сочность и яркость ассоциаций зависят от интересов человека, его индивидуальных особенностей, реакций и моментального направления сознания. Например, установите ассоциативный переход между понятиями «древесина» и «мяч»; или между понятиями «небо» и «чай». (Учеными доказано, что между двумя любыми понятиями (словами) можно установить ассоциативный переход длиной в четыре-пять шагов: небо - земля; земля - вода; вода - пить; пить - чай.)



- Исследования психологов показали, что возможности человека **генерировать ассоциации** ограничиваются лишь фактором времени, поэтому ассоциации можно рассматривать как источник дополнительной информации, которую можно использовать в творческом процессе. Основная же цель генерирования ассоциаций заключается в том, чтобы «расшатать» стереотипные представления о совершенствуемом объекте, активизировать фантазию и воображение. Ассоциации различают по сходству, контрасту и смежности. Ассоциации по сходству могут быть использованы как исходные данные для приемов эвристической аналогии; ассоциации по контрасту - для приемов эвристической инверсии (обращения, поиска от конца к началу); ассоциации по смежности - для приемов преобразования в пространстве и во времени.

- **9) Приемы аналогий.** Аналогия в творческом процессе выступает в двух основных аспектах: как средство освоения знаний об объекте и как средство синтеза нового знания об объекте и окружающей среде. Наибольший интерес при активизации творческого мышления представляет второй аспект как продуцент нового знания, догадок, гипотез, принципов.
- Эффективность использования аналогий в творческом процессе будет выше, если на этапе поиска новых идей и решений абстрагироваться от ограничений и условий решаемой задачи, - основным критерием на данном этапе должна являться цель изобретения или совершенствования объекта. Анализ использования приемов аналогии в практике отдельных изобретателей показал, что, чем отдаленнее аналогия от совершенствуемого объекта, тем более неожиданный, неочевидный результат получен при решении задачи. Однако не надо думать, что главное - это найти что-то сверхнеобычное, создать оригинальное ради оригинальничания. Необычное, оригинальное, фантастическое, иррациональное полезно в период творческого поиска и в дальнейшем претерпевает критическую оценку с учетом всех условий и ограничений решаемой задачи. По словам Цицерона, всякое добросовестное мышление содержит изобретательство и доказательство. Уместно в данном случае привести выражение



- **10) Контрольные вопросы как приемы активизации творческого мышления.** Списки (перечни) контрольных вопросов по изобретательскому творчеству известны с 20-х годов нашего столетия. Эти перечни содержат вопросы как специальные, так и общего характера. Указанные перечни бывают общетехническими (для решения общих задач);
- тематическими (для решения конкретных задач)
- общими - для тренировки воображения и психологической активизации мышления.
- В техническом творчестве контрольные вопросы обычно применяются как эвристические приемы с целью облегчения поиска новых технических решений. В соответствии с этими вопросами изобретатель идет к новому решению, идее. Контрольные вопросы используются как в индивидуальном творчестве, так и при коллективном решении задач. Например, в виде серии вопросов, задаваемых руководителем прямой мозговой атаки членам группы «генерации идей». Наиболее широкое распространение в литературе по техническому творчеству получили списки контрольных вопросов А. Осборна, Т. Эйлоарта, Д. Пойа.
- **Приведем в качестве примера вопросы А. Осборна:**
- . Какое новое применение техническому объекту вы можете предложить?
- . Возможно ли решение изобретательской задачи путем приспособления, упрощения, сокращения? Что напоминает вам данный технический объект? Вызывает ли аналогия новую идею? Имеются ли в прошлом аналогичные проблемные ситуации, которые можно использовать?
- . Какие модификации технического объекта возможны? Возможна ли модификация путем вращения, изгиба, скручивания, поворота? Какие изменения назначения (функции), цвета, движения, запаха, формы, очертаний возможны? Другие возможные изменения?

2.Метод «Мозговой атаки»

- ▶ Наиболее известным методом психологической активизации мышления является "мозговой шторм", предложенный А. Осборном (США) в 40-х годах.

"Мозговой шторм" является коллективным методом поиска изобретательских решений и новых бизнес идей, основная особенность которого заключается в разделении участников на критиков и "генераторов", а также разделение процесса генерации и критики идей во времени. Кроме этого "мозговой шторм" предусматривает выполнение ряда правил:

- 1) Нельзя критиковать предлагаемые идеи, споры и обсуждения запрещаются.
- 2) Приветствуются любые идеи, в том числе фантастические. Нет плохих идей.
- 3) Поощряется развитие, усовершенствование и комбинирование чужих идей.
- 4) Идеи следует излагать кратко, не прерывать эстафету идей.

Главная цель – получить как можно больше идей.

- **Обязательными условиями проведения "мозгового штурма"** является создание благоприятных условий для преодоления психологической инерции и боязни высказывать нелепые идеи из-за боязни их критики, привлечение в группу специалистов различного профиля, склонность их к творческой работе. Руководителем группы (ведущим) должен быть специалист по методам технического творчества.

"Мозговой штурм" достаточно универсальный метод, применение которого возможно в научной, технической, административной, торговой, рекламной деятельности, как для поиска нестандартных решений в технике, так и для поиска новых бизнес идей.

^

3. Мозговой штурм

- **Мозговой штурм** – один из наиболее известных методов коллективного поиска решений. Применяется при поиске решений в различных областях человеческой деятельности при недостатке информации.

Мозговой штурм



► Цель метода

Стимулировать группу к быстрому генерированию большого количества разнообразных идей.

Суть метода

- Разделение во времени процесса генерации идей и процесса их оценки.
- Групповой процесс выдвижения идей.
- Процессом управляет профессиональный ведущий, который способен обеспечить соблюдение всех условий и правил.
- **Идеи** – это еще не решение проблемы, а зарождение направления ее решения.
-

► План действий

- Отобрать группу лиц для генерации идей и группу лиц для оценки идей (по 4-8 человек).
- Ознакомить участников с правилами мозгового штурма.
- Четкое формулирование проблемы и представление ее в форме, наиболее удобной для участников.
- Строго выполнять правила мозгового штурма.
- После окончания заседания "генераторов" идеи рассматриваются группой экспертов-специалистов в данной области.

► **Правила проведения мозгового штурма**

- Количество идей предпочтительнее качества.
- Критика идей на этапе генерации запрещена.
- В группе генерации идей не должно быть начальства.
- Нет плохих идей! Приветствуются любые идеи.
- Любая идея должна быть развита, даже если ее уместность кажется в данный момент сомнительной.
- Поощрение шуток, каламбуров, фантастических идей.
- Оказание поддержки и поощрение для освобождения участников заседания от скованности.
- Идеи излагайте кратко.
- Все выдвинутые идеи фиксируются и затем редактируются.

Этапы мозгового штурма

➤ 1.Подготовка

- Назначение ведущего.
- Подбор участников для рабочих групп.
- Подбор фактического материала.
- Обучение и инструктаж участников.
- Обеспечение деятельности участников.

➤ 2.Выдвижение идей

- Уточнение задачи.
- Генерация идей.
- Проработка и развитие наиболее ценных идей.
- Запись предложений.
- Редактирование списка идей.

➤ 3.Оценка и отбор идей

- Уяснение проблемы.
- Определение критериев оценки.
- Классификация и оценка идей.
- Развитие идей на основе анализа.

➤ Недостатки

- ·Решение относительно простых задач.
- ·Отсутствие критериев, дающих приоритетные направления выдвижения идей.
- ·Нет гарантии нахождения сильных идей.