

Творческий проект и метод СИНЕКТИКИ

Татарина Ольга Александровна
Учитель изобразительного искусства
МБОУ Политехнический лицей
г. Хабаровск



Требования к учебному проекту

- Достаточно высокий уровень сложности педагогической деятельности
- 1. Необходимо наличие социально значимой задачи (проблемы)
- 2. Планирование действий по разрешению проблемы
- 3. Поиск информации (наличие элементов исследовательской деятельности учащихся)
- 4. Наличие результата работы (продукт)
- 5. Презентация
- 6. Портфолио

Структура проекта:

**Проблема – проектирование
(планирование) – Поиск информации
-Продукт – Презентация**

**(Каждый этап работы имеет свой
продукт)**

Классификация проектов

- **Существующие типы проектов:**

1. **По числу учащихся:** индивидуальный, парный, групповой.
2. **По доминирующему методу (деятельности):** игровой (ролевой), исследовательский, творческий, практико-ориентированный, информационный.
3. **По предметным областям:** монопредметный (в рамках одного предмета, области знаний : исторические, экологические и др.), межпредметный, надпредметный.
4. **По продолжительности:** кратковременный, средней продолжительности, долгосрочный.

В области ИЗО учебно-творческий проект имеет место быть и обуславливается тем, что:

Опирается на специфику образовательной области «Искусство» – отражает не только видимые явления, но и фантазирует, приукрашивает существующую среду.

3. Имеет заранее выработанные представления о

- конечном продукте деятельности (рисунке, аппликации и др.),

- этапов проектирования (выработка концепции, определение целей и задач проекта, доступных и оптимальных ресурсов деятельности, создание плана, программ и организация деятельности по реализации проекта) и

- реализации проекта, включая его осмысление и рефлексию результатов деятельности.

Учебно-творческая деятельность на уроках изобразительного искусства состоит из двух видов деятельности: **познавательной и созидательной**

Предназначение познавательной и созидательной деятельности – **восприятие, прочтение и создание художественного образа.**

Художественный образ рассматривается как способ и форма освоения действительности в искусстве, характеризующаяся нераздельным единством субъективных и объективных начал художественного творчества, его чувственных и смысловых аспектов. Как специфическая для искусства форма познания и оценки мира, выражения духовного содержания, идеи художественной, созидания новых эстетических объектов.

Что необходимо знать и чем владеть при ведении проектной (художественно-творческой) деятельности:

- **Особенности композиции**
- **Сущность стилизации**
- **Основами цветового решения**
- **Художественными техниками.**

Вышеперечисленные компоненты являются основой проектной деятельности на уроках ИЗО.

Примерный план проекта

- 1. Идея и результат
- 2. Сюжет (поиск композиции, поиск образов)
- 3. Цветовое решение (эскиз)
- 4. Подбор материала
- 5. Практическая часть
- 6. Оформление

Успешность реализации проектного метода зависит не только от желания детей получить те или иные знания и умения, а от организации изодеятельности, опирающейся на следующие приоритетные принципы:

- а) Свободный выбор ребенком композиционного решения
- б) Возможность свободного самоопределения и самореализации стилевого решения
- в) Единство обучения воспитания и развития
- г) Целостная организация познавательной и созидательной деятельности
- д) Практико-деятельностная основа образовательного процесса

В области ИЗО учебно-творческий проект имеет свою специфику

Созидательная (учебно-творческая) деятельность на уроке ИЗО и во вне строится на основе двух базовых процессов творчества:

- превращение **неизвестного** (незнакомого) в **известное** (знакомое);
- превращение **известного** (знакомого) в **неизвестное** (незнакомого).

Результатом проектной деятельности являются полученные новообразования: **определённого уровня развитые творческая интуиция, воображение, образное мышление, мастерство и другие.**

В содержательном плане проектируется в детском продукте **художественный образ**

Согласно **синектики** рассмотрение **известного как неизвестное – основа творчества.**

Продуктом проектной деятельности в ИЗО является **художественный проект** – детский рисунок, аппликация, мозаика, коллаж и др.

Синектика как метод в развитие креативности



Синектика

В 1961 г. в США вышла книга Уильяма Гордона «Синектика: развитие творческого воображения».

Книга открыла новую главу в истории методов поиска новых решений.

Идея синектики состоит в объединении отдельных творцов в единую группу для совместной постановки и решения конкретных задач.

Метод включает в себя практические подходы к сознательному решению и использованию бессознательных механизмов, проявляющихся у человека в момент творческой активности.

Метод синектики

Синектика – (с греческого) соединение воедино различных несовместимых элементов, метод решения творческой задачи на основе двух базовых процессов:

- превращение незнакомого в знакомое,
- превращение знакомого в незнакомое

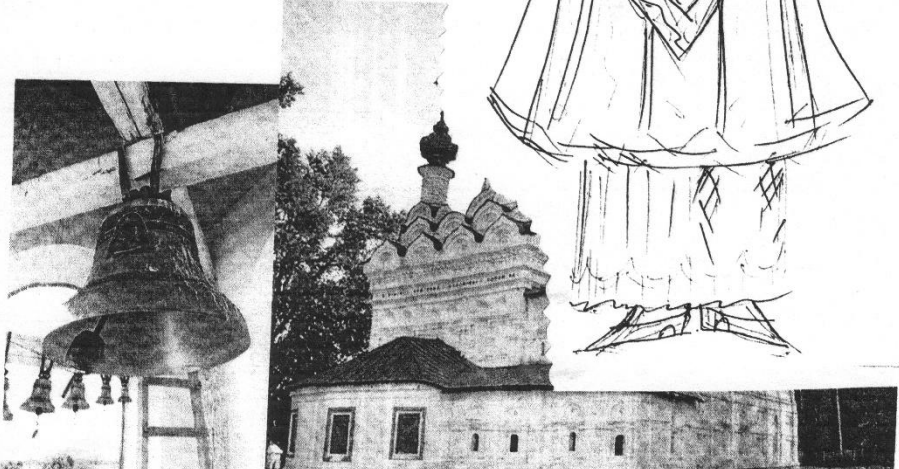
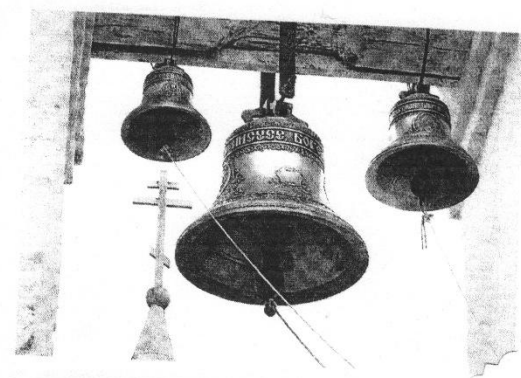
Согласно синектики рассмотрение знакомого (известного) как незнакомого (неизвестное) – основа творчества.

В основе синектики лежат ряд представлений о природе творческой деятельности и возможностях целенаправленного управления ею.



Это:

- ключевая, преобладающая роль *иррациональных*, эмоционально окрашенных мыслительных процессов как движущей силы творческого поиска;
- их осознанное и упорядоченное использование индивидом и группой,
- последующий рационально-логический анализ и отбор найденных решений, аналитическое осмысление полученных результатов.



Синектика (Synectics) — метод стимулирования творческой активности, в котором создаются особые условия, стимулирующие выдвижение неожиданных и нестандартных аналогий и ассоциаций к поставленной задаче.
Автор У. Гордон.

Синектика определяет творческий процесс как умственную активность в ситуации постановки и решения творческой задачи, где продуктом является художественное или техническое открытие (изобретение).

Суть – активизировать сложные психологические состояния.

Ключевым моментом синектики, отличающим ее от метода мозгового штурма, является подход к процессу решения и подбора членов группы.

- В синектике, по мысли Гордона, результаты решения проблемы – рациональны, процесс же, приводящий к решению, - иррационален.

Основа – абстрактные образы. Именно образы служат источником идей.

Решения, которые предлагают синекторы, часто представляются оригинальными, иногда рядовыми, обычными, но следует иметь в виду, что основа и наибольший **объем работы синекторов** заключается не в решении проблемы, а **в её постановке, в возможности увидеть неожиданный ракурс, поворот, акцент.**

Можно определить синектику как средство для постановки задач. Собственно нахождение решения есть следствие широко известного положения о том, что правильная постановка задачи есть половина решения.

Блок-схема синектического процесса

1. Постановка задачи
2. Перевод задачи, «как она поставлена» в задачу, «как она понимается».
3. Выявление вопроса, вызывающего аналогии.
4. Работа по поиску аналогий.
5. Использование аналогий:
 - Личностная аналогия
 - Прямая аналогия
 - Символическая аналогия
 - Фантастическая аналогия
6. Поиск возможностей перевода найденных аналогий и образов в предложения по решению поставленной задачи.

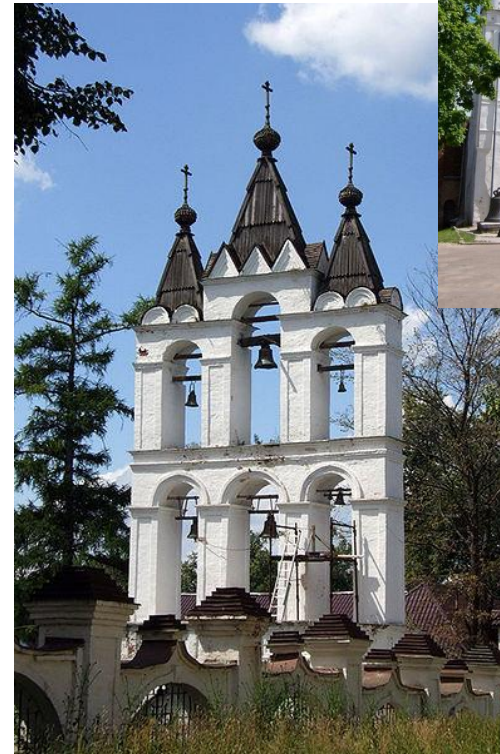
Три типа действий:

1. Игра со словами, со значениями и дефинициями.

Включает в себя преобразование специфической проблемы в ее определение с помощью обобщающего слова или высказывания. В этот механизм включена «инверсия» – как еще один метод обыгрывания уже принятых значений.

2. Игра с отрицанием какого-либо основного закона, научного понятия.

В рамках этих действий группа задает себе ситуацию, в которой нарушен один из законов природы и пытается ответить на вопрос: «Каким образом мы можем добиться этого в действительности?»



3. Игра с метафорой.

Используются метафоры, основанные на явных или подразумеваемых сравнениях, как между похожими, так и явно несоответствующими друг другу объектами.





Обыгрывание метафоры – один из плодотворных механизмов, когда нужно *знакомое сделать незнакомым, а незнакомое – знакомым.*



Сюда же относится и механизм персонификации, с его основным вопросом: «Как бы себя чувствовала та или иная вещь, если бы она была человеческим существом и могла бы на все реагировать? Как бы я себя чувствовал, если бы был этой вещью?».

Превращение незнакомого в знакомое



Связано с проблемой взаимодействия подсознательного и сознательного, которое в основе своей консервативно и способно отвергать любые странные и оригинальные решения.

Необходим новый механизм (анализ), который помог бы подвести новую странность под уже известную базу, дать объяснение оригинальной идеи в рамках привычной для сознания модели.

Базовый процесс превращение неизвестного в известное является данным механизмом дающим огромное разнообразие творческих решений. Данный процесс связан с непременным в творчестве требованием новизны предлагаемых решений – требований новой точки зрения, взгляда на предметы и явления окружающей действительности.

Превращение знакомого незнакомое

Суть данного базового процесса – перевернуть, переменить, исказить общепринятый взгляд и реакцию на вещи.

Основа – разные люди могут видеть один и тот же объект со своей точки зрения иногда даже неожиданного для других.

Синектика рассмотрение известного как неизвестного определяет как основу творчества.



Четыре механизма превращения известного в неизвестное:

Личная аналогия.

Прямая аналогия.

Символическая аналогия.

Фантастическая аналогия.

Согласно У. Гордона без данных механизмов (операторов) невозможны никакие попытки постановки и решения творческих задач. Они являются «специальными орудиями активизации творческого процесса». Благодаря их использованию можно творческую активность рассматривать как результат сознательных усилий.



Личная аналогия в творчестве

Предполагает способность личности поставить себя на место рассматриваемого предмета – войти «в образ» - найти в себе какой-то отзвук на то, что «делает» этот предмет или образ, понять его трудности, достоинства и недостатки как свои собственные.



**Личная
идентификация с
элементами
проблемы
освобождает
человека от
следов и
продуктов ее
механического,
внешнего
анализа.**





... «Творческий человек может представить себя движущейся молекулой, полностью вовлекаясь в ее активность. Тогда он сам как бы подвержен всем молекулярным силам, которые его тянут во все стороны. Он чувствует всем своим существом, что в тот или иной период происходит с молекулой».

Здесь хорошо видно, что сделать проблему неизвестной – означает увидеть новые аспекты, грани, не воспринимаемые до этого.

Прямая аналогия в творчестве

Оператор, который обеспечивает процесс сравнения уже существующих образов, творческих решений в близких (или аналогичных) областях (орел или лев – символы могущества).

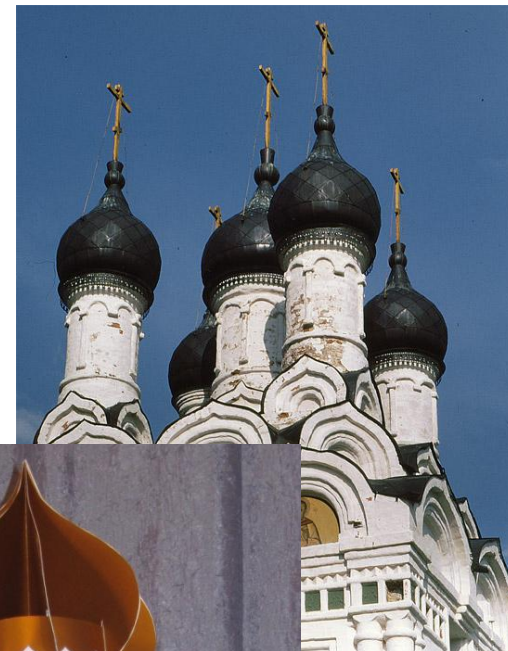
Прямая аналогия – сильный как лев.

Прямая аналогия требует от синекста активизации его памяти, включение механизмов аналогии и выявления в чужом или предшествующем творческом опыте или в жизни в природе.

Прямая аналогия – это фактически свободный **ассоциативный поиск** в огромном внешнем мире, основанный на родстве выполняемых в различных областях жизни функций, процедур.

Прямая аналогия требует от синекта активизации его памяти, включение механизмов аналогии и выявления в чужом или предшествующем творческом опыте или в жизни в природе.

Прямая аналогия –это фактически свободный **ассоциативный поиск** в огромном внешнем мире, основанный на родстве выполняемых в различных областях жизни функций, процедур.



Для человека не труд является необходимостью, а поиск «образца» для подражания стал первичной потребностью.

Человек в поиске образца учится у природы в полном смысле этого слова.

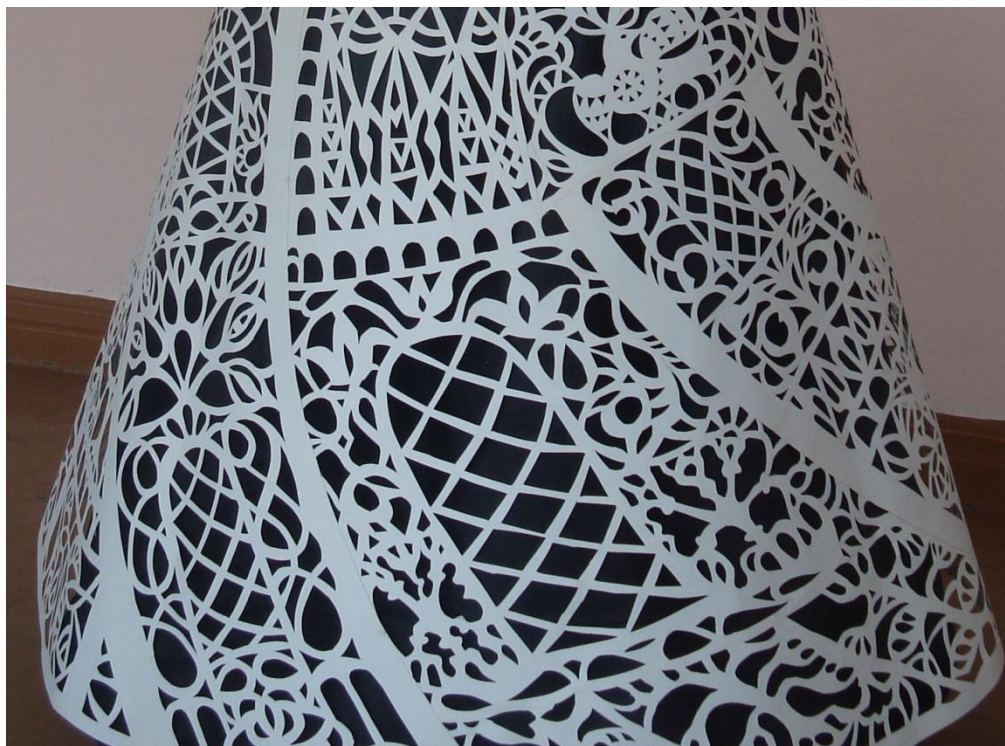
Поиск образца и порождает творчество как специфическую активность по преодолению первоначального отчуждения человека и Природы, которое не устранимо никакими целенаправленными актами.



Прямая аналогия и стилизация в орнаменте



Любые орнаментальные композиции представляют собой упорядоченные и закономерные построения в которых большую роль играют разрабатываемые мотивы. Из них выстраиваются орнаменты.



Символическая аналогия в творчестве

Цель символической аналогии – обнаружить в привычном явлении парадокс, удивительное противоречие.

Поэтому для описания предметов, явлений данный оператор использует объективные и неличные образы, состоящие, как правило, из двух слов в определении предмета. Эти слова характеризуют предмет и одновременно создают противоречие т. е. они являются противоположностями.





Фантастическая аналогия в творчестве

Фантастическую аналогию можно охарактеризовать как «творческий бред». Например, «летающие слоны».

Суть данной аналогии – создать художественный образ некоего идеала с помощью сказочных, запредельных фантастических средств и аналогии.



Суть этой аналогии в том, чтобы использовать в художественной реализации идеи сказочные и фантастические.



Лев -
фантастическая аналогия и
стилизация форм

Фантастическая аналогия и декоративная композиция



ПРЕЗЕНТАЦИЯ

Видео







КОНКУРС ДИЗАЙНА КОСТЮМА
**ТЕРРИТОРИЯ
ТВОРЧЕСТВА 2011**

ДАЛЬНЕВОСТОЧНЫЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ГУМАНИТАРНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ФАКУЛЬТЕТ ИЗОБРАЗИТЕЛЬНЫХ ИСКУССТВ И ДИЗАЙНА
СТУДЕНЧЕСКИЙ ТВОРЧЕСКИЙ ЦЕНТР

ДИПЛОМ

награждается

Политехнический лицей
(Хабаровск)

УЧАСТНИК
КОНКУРСА ДИЗАЙНА КОСТЮМА
"ТЕРРИТОРИЯ ТВОРЧЕСТВА - 2011"

КОСТЕНКО М.И.
ректор ДВГТУ
доктор физико-
математических наук,
профессор

LIM IIP
(Республика Корея)
почетный
профессор искусств ДВГТУ

Kiyoshi Hori
(Япония)
почетный
профессор ДВГТУ

ВАСИЛЬЕВА Т.В.
председатель жюри, дизайнер,
креативный директор фестиваля
"Амурский калейдоскоп",
директор магазина-салона
"Красный квадрат"

Александр

堀清

Татьяна Васильева

ХАБАРОВСК
2011

Управление образования
администрации города Хабаровска

ДИПЛОМ

I СТЕПЕНИ
награждается

Архитектурное
кружево

МОУ "Политехнический
лицей Матарникова О.А.

Лауреат

Городского фестиваля
Детского творчества
"АМУРСКИЕ ЗОРИ"

В номинации
"Мода и конструирование"
("От замысла к воплощению")
конкурс эскизов)

Начальник
управления образования *О.Я.Тен* О.Я.Тен

Хабаровск
2011

АМУРСКИЕ ЗОРИ 2011

АМУРСКИЕ ЗОРИ 2011

Управление образования
администрации города Хабаровска

ДИПЛОМ

**I СТЕПЕНИ
награждается**

*„Архитектурное
кружево“*

*МОУ „Технический
лицей“ Татарникова О.А.*

Лауреат

**Городского фестиваля
Детского творчества
“АМУРСКИЕ ЗОРИ”**

**В номинации
“Мода и конструирование”
(этностиль)**

Начальник
управления образования  О.Я.Тен

Хабаровск
2011

АМУРСКИЕ ЗОРИ 2011



ИСТОЧНИКИ

1. Презентация «Развитие проектной деятельности детей на уроках изобразительного искусства». II часть. В.Н.Андреев, канд. пед. наук., доцент кафедры ИЗО ТОГУ
2. Андреев В.Н. Восприятие и создание художественного образа в изобразительном искусстве: философский и психолого-педагогические аспекты: Монография. Хабаровск: ХК ИППК ПК, 2008.
3. <http://vikent.ru>