

«Я – НЕРОБОТ»

Концепция педагогической модели для формирования и развития творческой личности

Содержание.

1. Педагогическая проблема творческой личности (ТЛ).
2. Педагогические цели.
3. Педагогические задачи.
4. Технология образовательного процесса.
5. Заключение.

Педагогическая проблема Творческой Личности (ТЛ)

Феномен Творческой Личности волнует человечество с давних пор. Кто это и откуда они берутся? Наиболее распространённая точка зрения состоит в том, что способность к творчеству – это «ДАР БОЖИЙ». Он или есть, или его нет, а искусственно воспитать или развить этот дар невозможно.

Рассмотрим, как ученые искали корни формирования творческой личности.

Во-первых, начали исследовать органические и физиологические параметры: кровь, размер головы, количество извилин в полушариях мозга, темперамент и др. Существенных отличий найдено не было.

Во-вторых, рассмотрели, есть ли отличия в способностях? Если есть, то как выявить творческие способности? Дж. Гилфордом было предложено разделить два типа мышления – конвергентное (основанное на стратегии точного использования алгоритмов) и дивергентное – ориентированное на поиск большого числа разнообразных решений. Считается, что дивергентный тип мышления определяет творческие способности.

А. Лук в своей работе «ТВОРЧЕСТВО» («Наука и Жизнь», №1,2, 1973г.) определяет следующие творческие способности:

- Зоркость в поисках проблем.
- Способ кодирования информации нервной системой. (Наверное, речь идёт о моделировании).
- Способность к свёртыванию.
- Способность к переносу.
- Способность к «сцеплению».
- Боковое мышление.
- Цельность восприятия.
- Готовность памяти.
- Лёгкость ассоциирования.
- Гибкость мышления.
- Спонтанная гибкость.
- Лёгкость генерирования идей.
- Способность к оценочным действиям.

<https://jlproj.org>

- Беглость речи.
- Способность к доведению дел до конца.

В последнее время для обозначения творческих способностей употребляют термин «креативность». Вопрос: *все ли высококреативные люди становятся Творческими Личностями?* Ответ скорее «НЕТ», чем «ДА». Возможно, «креативность» - это необходимое условие, но не достаточное.

В-третьих, исследовали, есть ли что-то общее в жизненных историях известных Творческих Личностей? Г.С. Альтшуллер и И.М. Вёрткин изучили огромное количество биографий выдающихся людей и выявили события, которые повторялись у большинства из них. На основании этого ими была описана «Жизненная Стратегия Творческой Личности» (ЖСТЛ)ⁱ

Выстроенная как шахматная партия, которую играет Личность с «Внешними Обстоятельствами», ЖСТЛ показывает, как нужно действовать Творческой Личности, чтобы «Внешние обстоятельства» обыграть, но она не даёт ответа, как стать Творческой Личностью, т.е. приобрести соответствующие качества:

- способность смело выбирать Достойную Цель;
- способность видеть проблемы, решение которых приведёт к цели;
- способность работать планомерно;
- высокая работоспособность;
- хорошая техника решения задач;
- умение «держать удар».

Собственно, к качествам здесь можно отнести только «работоспособность», остальное правильнее будет назвать видами деятельности, которыми должны владеть люди, ориентированные на получение крупных творческих решений.

Итак, возникает педагогическая проблема: **«Каким должен быть образовательный процесс, чтобы на выходе появилась Творческая Личность?»**

Камень преткновения в том, что конечная цель – Творческая Личность – плохо описывается в педагогических параметрах. Критерии оценки разнообразны, варьируются виды творческих способностей, а их количественные показатели чаще всего отсутствуют или имеют неопределённые границы. Зафиксируем две проблемы.

Проблема 1: «Творческие способности не превращаются в деятельность Творческой Личности».

Проблема 2. «Какие качества личности необходимы для творческой деятельности, описанной в теории Г.С. Альтшуллера и И.М. Верткина?»

Давайте посмотрим с другой стороны на конфликтующую пару: **«Творческая Личность – Внешние обстоятельства»**. Если так трудно найти параметры Личности, то может быть это можно сделать для «Внешних обстоятельств»? Спроектируем образ «Внешних Обстоятельств», создавая которые для ученика, мы увеличим вероятность вырастить из него Творческую Личность.

Предлагаемое решение.

Образовательный процесс – это искусственно созданные «Внешние обстоятельства», которые формируют качества Творческой Личности.

«Внешние обстоятельства» должны обеспечить творческую деятельность по теории развития творческой личности (ТРТЛ).

Педагогическая цель

Надо разработать образовательную модель искусственно созданных «Внешних обстоятельств», обеспечивающих творческую деятельность, которая сформирует нужные качества Творческой Личности.

Чтобы сделать такую модель, обратимся к деятельностному подходу в педагогике. Для начала попробуем разделить деятельность по признаку ТВОРЧЕСКАЯ / НЕТВОРЧЕСКАЯ. Сделать это практически невозможно, так же, как и с качествами Творческой Личности. Как же быть?

Посмотрим на носителей творческой деятельности. Кто это? Учёные, художники, актёры, писатели и т. д. Здесь опять неопределённость. А что же с носителями нетворческой деятельности? Здесь определённости больше. Есть основной признак такой деятельности – выполнение одних и тех же действий по заданной программе.

Предлагаемое решение: в качестве элемента «Внешних обстоятельств» использовать носителей **НЕТВОРЧЕСКОЙ** деятельности – **роботов.**

Прототипами взять известные образы: ТЕРМИНАТОР, МАТРИЦА, ЗОМБИ.

В процессе учёбы и повседневной жизни человек сравнивает себя с роботами и решает, обыгрывает он их или нет, может ли он сделать лучше, чем они, и что именно.

Под ТЕРМИНАТОРОМ подразумеваются все технические средства, улучшающие физиологические способности человека: машины, самолёты, катера, и т.д. Они сильнее, быстрее, точнее. Надо очень постараться, чтобы определить, где с ними можно соревноваться.

Можно ли обыграть МАТРИЦУ? Её представители на сегодняшний день – это компьютеры, вычислительные машины, различные программы. Они умнее, если обыгрывают чемпиона мира по шахматам? Они быстрее и точнее считают, грамотнее пишут, у них лучше память и они пунктуальны.

Можно ли в обществе быть НЕ ЗОМБИ? Кто и насколько поддается манипуляциям или силе убеждения политиков, рекламы, средств массовой информации, знакомых, шарлатанов и мошенников?

Если представить образовательные ситуации в свете обозначенных соперников, становится ясно – то, чему и как учат в садах, школах, ВУЗах, не даёт никаких шансов выиграть у РОБОТА. **Считать, писать, знать, выполнять физическую работу РОБОТ будет лучше, быстрее и больше.**

Вопрос. **В каких видах деятельности ЧЕЛОВЕК будет успешнее РОБОТА?**

Начнём работать над проблемой с выяснения, в чём же отличие РОБОТА от ЧЕЛОВЕКА. Как правило, предлагают внешние и внутренние отличия. Например, у человека есть мозги и душа, а у робота нет. Но мы знаем, что наличие мозгов и души не гарантируют от превращения человека в ЗОМБИ. Исходя из этого, давайте искать отличия по действиям. Разберемся, что может делать робот, а что человек.

1. Достижение результата.

Робот работает по приказу или программе.

Человек может САМ давать задания себе и другим.

Сразу вспоминается наш замечательный фильм «Его звали Роберт». Там показано, как робот Роберт ждёт приказы, которые надо выполнять и как он ломается, когда не понимает задания. Человек может работать без приказов и указаний, в случае, если он САМ умеет себе их давать. Отсюда зафиксируем необходимое качество Творческой Личности – **САМОСТОЯТЕЛЬНОСТЬ**.

Самостоятельность в поиске проблем, в постановке целей, в способе достижения цели, в оценке полученного результата. Каждый человек умеет что-то делать самостоятельно: есть, одеваться, делать покупки и др. Как он этому научился? Ему показали, объяснили и потренировали, т. е сформировали умение и превратили его в навык.

Вывод. Надо уметь видеть проблемы, ставить цели, находить способы решения задач, оценивать результат; превращать эти действия в **самостоятельные** умения и навыки, ориентируясь на цепочку:

ПРОБЛЕМА - ЦЕЛЬ – ЗАДАЧА - РЕЗУЛЬТАТ.

Каверзный вопрос:

- Если можно эту цепочку превратить в умение и навык, то тогда и РОБОТ сможет стать самостоятельным и делать это лучше, чем ЧЕЛОВЕК?

- Да, если эта цепочка когда-то и кем-то была пройдена. Но если она имеет вид:

«Новая ПРОБЛЕМА - Новая ЦЕЛЬ – Новая ЗАДАЧА – Новый РЕЗУЛЬТАТ»,

то РОБОТ проиграет, т. к. он не знает, откуда берутся **новые проблемы** и **новые цели** и как **получаются новые задачи** и **новый результат**.

Откуда же ЧЕЛОВЕК это может узнать? ЧЕЛОВЕК, в отличие от РОБОТА, – социальное существо. Новые проблемы, цели, критерии решения и результата приходят извне: из общества, его культуры, окружающего мира. ЧЕЛОВЕК и РОБОТ по-разному реагируют на это.

2. Реакция на окружающий мир

Робот работает по схеме: «известно – неизвестно» и дает сбой, если факты, события, явления не совпадают с заложенной программой.

Человек при несовпадении его представлений с фактами, событиями, явлениями окружающего мира – **удивляется**.

Это его качество описано в книге В.Г. Березиной, И.Л. Викентьева, С. Ю. Модестова «Встреча с чудом» (С-Петербург, 1995г.). Назовём это качество **УДИВЛЯЕМОСТЬ**. **УДИВЛЯЕМОСТЬ** – это эмоциональная составляющая **ЛЮБОЗНАТЕЛЬНОСТИ**, которая двигает человека к познанию неизвестного. Если человек встретился с чем-то ему неизвестным (фактом, событием, явлением) то стремление узнать это неизвестное гораздо сильнее, когда он удивлён. А если человек не удивлён, то может просто не заметить новое, неизвестное.

3. Отношение к внешнему миру

У работа – пассивное, т.к. он не социален. Есть задание – нет задания.

У человека – активное. Есть желание улучшать и изменять окружающий мир.

Из деятельности человека, который меняет, улучшает, преобразует окружающий мир вытекает следующее качество ТЛ – **ИНИЦИАТИВНОСТЬ**.

Сразу вспоминается расхожая фраза - «ИНИЦИАТИВА НАКАЗУЕМА». Чаще всего так оно и есть. Если система, в которую вносятся какие-либо изменения, инерционна и устойчива, то она старается удалить эти изменения или не реагировать. Г. Альтшуллер и И. Верткин в «Жизненной стратегии творческой личности» подробно описали, как действуют «Внешние Обстоятельства» в отношении творческих инициатив.

4. Отношение к сопротивлению окружающего мира

У работа – безразличное, нет социальных критериев хорошо-плохо, значимо-незначимо.

У человека – страх.

В ЖСТЛ описано умение «держать удар», не бояться отстаивать свои идеи, идти наперекор общепринятым правилам, находиться в отчуждении. Если перевести данное умение в качество Творческой Личности, то оно называется **СМЕЛОСТЬ**.

По поводу ИНИЦИАТИВЫ есть ещё известное высказывание: «Дурная голова ногам покоя не даёт». Это говорят о тех очень деятельных людях, которые своей активностью могут сделать ситуацию хуже, чем она была до их инициативы. Вспомним проект «Поворот северных рек», который бы мог привести к экологической катастрофе.

Для устранения этого вредного эффекта ИНИЦИАТИВЫ есть такие виды деятельности как ПРОГНОЗИРОВАНИЕ и ЭКСПЕРИМЕНТ. Какое качество Творческой Личности позволяет выполнять такую деятельность?

Здесь хочется процитировать строки из воспоминаний кораблестроителя академика А. Н. Крылова о способностях его учителя и друга Петра Акиндиновича Титова.

«И не раз Петр Акиндинович говорил мне:

<https://jlproj.org>

— Ну-ка, мичман, давай считать какую-нибудь стрелу или шлюпбалку.

По окончании расчета он открывал ящик своего письменного стола, вынимал эскиз и говорил:

— Да, мичман, твои формулы верные: видишь, я размеры назначил на глаз — сходятся.

Лишь восемнадцать лет спустя, занимая самую высокую должность по кораблестроению, я оценил истинное значение этих слов Титова. Настоящий инженер должен верить своему глазу больше, чем любой формуле; он должен помнить слова натуралиста и философа Гексли: «Математика, подобно жернову, перемалывает то, что под него засыпают», — и вот на эту-то засыпку прежде всего инженер и должен смотреть.

5. Видение проблем и конечного результата

Робот – расчёт параметров конечного результата, последовательности действий. Сбой при незапланированных проблемах.

Человек – представление образа конечного результата, причин и следствий проблем.

Назовём эту способность – **ПРОЗОРЛИВОСТЬ (проницательность)**.

Эта способность базируется на качествах человека – **ВООБРАЖЕНИИ** и работа – знаниях об окружающем мире и его законах, которое иногда называют **КОМПЕТЕНТНОСТЬЮ**.

6. Техника решения задач

Робот – быстро и без ошибок решает задачи с достаточными условиями.

Человек – решает творческие (открытые) задачи.

Способность человека решать нестандартные задачи – **КРЕАТИВНОСТЬ**.

Эта способность также базируется на **ВООБРАЖЕНИИ** и **КОМПЕТЕНТНОСТИ**.

7. Путь к поставленной цели

Робот – движение непрерывное, вектор ориентирован на конечный результат.

Человек – смена направлений, целей, другие увлечения.

По Жизненной Стратегии Творческой Личности - это «Способность работать планомерно. Продвижение к Цели всё время должно давать частичные конкретные результаты». Я бы назвал это умение – удержание цели. Если перевести данное умение в качество Творческой Личности, то оно называется - **ЦЕЛЕУСТРЕМЛЁННОСТЬ**.

Итак, мы перевели деятельность Творческой Личности в следующие качества:

1. **САМОСТОЯТЕЛЬНОСТЬ** – способность выполнять действия без посторонней помощи.

2. **ЛЮБОЗНАТЕЛЬНОСТЬ (УДИВЛЯЕМОСТЬ)** – стремление к приобретению новых знаний.
3. **ИНИЦИАТИВНОСТЬ** – побуждение к новым формам деятельности.
4. **СМЕЛОСТЬ** – способность преодолевать чувство страха и неуверенности.
5. **ПРОЗОРЛИВОСТЬ** – предвидение результата деятельности.
6. **КРЕАТИВНОСТЬ** – способность решать нестандартные задачи
7. **ЦЕЛЕУСТРЕМЛЁННОСТЬ** – способность к достижению поставленной цели.

Соотнесём выявленные качества с «качествами творческой личности», описанными в работе Г.С. Альтшуллера и И.М. Верткина

- *Способность смело выбирать Достойную Цель. Самостоятельность, смелость, инициативность.*
- *Способность видеть проблемы, решение которых приведёт к цели. Прозорливость. Самостоятельность.*
- *Способность работать планомерно. Целеустремлённость.*
- *Высокая работоспособность.*
- *Хорошая техника решения творческих задач. Креативность.*
- *Умение «держат удар». Смелость.*

Видим, что в ЖСТЛ не прописана ЛЮБОЗНАТЕЛЬНОСТЬ, а в качествах – РАБОТОСПОСОБНОСТЬ.

Используя критерий ЧЕЛОВЕК – РОБОТ видим, что качества: ЛЮБОЗНАТЕЛЬНОСТЬ, САМОСТОЯТЕЛЬНОСТЬ, ИНИЦИАТИВНОСТЬ – способности ЧЕЛОВЕКА, СМЕЛОСТЬ, ЦЕЛЕУСТРЕМЛЁННОСТЬ, РАБОТОСПОСОБНОСТЬ – способности РОБОТА, а ПРОЗОРЛИВОСТЬ и КРЕАТИВНОСТЬ способности и человека и робота, которые опираются на присущее человеку ВООБРАЖЕНИЕ (представление) и присущую роботу КОМПЕТЕНТНОСТЬ.

Вывод. Чтобы стать Творческой Личностью, надо уметь быть и ЧЕЛОВЕКОМ, и «РОБОТОМ», уметь переходить из одного состояния в другое.

Педагогические задачи

Необходимо развить качества: ЛЮБОЗНАТЕЛЬНОСТЬ, САМОСТОЯТЕЛЬНОСТЬ, ИНИЦИАТИВНОСТЬ, ПРОЗОРЛИВОСТЬ, КРЕАТИВНОСТЬ, воспитать СМЕЛОСТЬ, ЦЕЛЕУСТРЕМЛЁННОСТЬ, РАБОТОСПОСОБНОСТЬ и дать необходимую КОМПЕТЕНТНОСТЬ для САМООБРАЗОВАНИЯ.

1. ЛЮБОЗНАТЕЛЬНОСТЬ (УДИВЛЯЕМОСТЬ)

Как показано в книге «Встреча с чудом», события, вызывающие удивление, случайны и зависят от Наставника.

Нужно сделать их регулярными и мало зависящими от личности учителя. На самом деле люди, а особенно дети, часто удивляются, только это не приводит к последующим активным действиям, а тем более к появлению целей. Задача учителя не упускать эти моменты удивления и планировать их в каждом уроке или занятии.

Например, я услышал, как 6-летняя Настя рассказывает сверстнику про отдых на юге. Её выражение: «Солнце падает за море», говорит о том, что девочка испытала удивление. Можно пройти мимо таких разговоров, а можно спланировать занятие с публичным рассказом автора – ребёнка и с последующим показом сути явления с крайними значениями движения Солнца на экваторе и за полярным кругом.

Другой источник удивлений – это представления детей или взрослых. Наши представления, а особенно детские, часто не соответствуют действительности, и когда человек осознает это, происходит удивление.

Приведем пример. Многие шестилетние дети думают, что дома начинают строить с крыши, потому что они рисуют дома, начиная с крыши. Если им дать детали дома и попросить построить дом, комментируя свои действия, они удивятся.

Другой пример. Спросите у школьников, как мельница превращает зёрна в муку. Думаю, что большинство ответят, что зёрна бросают на крылья мельницы.

Детские представления формируются до школы, когда каждый ребёнок превращается в «Почемучку». В зависимости от своего опыта или объяснений взрослого у него создаётся картина окружающего мира. Задача учителя увидеть, как устроен мир по версии ребенка, и найти те несоответствия, которые могут удивить.

Ещё один кладёз удивлений – это постановка проблем и их решение, особенно, если решения неожиданные. Проблемы и решения желательно искать в обыденном учебном материале.

Например, изучаем таблицу умножения. Казалось бы, что тут удивительного? Но многим школьникам неизвестно, что умножать можно только **одинаковые по количеству объекты**. Если у нас пять домов сделаны из кирпича и известно, сколько кирпича пошло на один дом, то определить, сколько кирпичей пошло на все дома, можно лишь при условии, что дома эти совпадают по числу этажей, квартир, их размерам.

Удивлять можно на самых простых бытовых вещах и действиях. Присмотритесь к тому, что ежедневно делаете, как правило, не фиксируя на этом внимания. Действия и предметы, над которыми они совершаются, настолько нам привычны, что если мы их изменим, то сами можем удивиться, а окружающие – тем более.

Удивляйте неожиданными вопросами, изменением организационных действий, расстановкой столов, видом тетрадей, необычным использованием канцелярских принадлежностей. Дети будут брать с вас пример.

Самое главное, чтобы дети почувствовали важность и значимость способности удивляться, сделайте это удивление публичным, выделите на него время. Лично я завёл «Дневник удивлений», куда вношу замеченные мной моменты удивлений разных людей, расспрашиваю учеников и коллег. Предлагаю каждому ученику завести такой дневник и заносить туда вопросы и наблюдения, которыми он удивил учителя и одноклассников.

Подведём итог по качеству **ЛЮБОЗНАТЕЛЬНОСТЬ** («УДИВЛЯЕМОСТЬ»). Определим, где брать условия для развития этого качества и как его развивать.

1. События и разговоры детей, учащихся, взрослых.
2. Представления, кажущиеся неправильными или спорными.
3. Проблемы и неожиданные решения (желательно – в учебном материале).
4. Изменение обыденных действий и предметов.
5. Публичность и фиксация удивлений.

2. САМОСТОЯТЕЛЬНОСТЬ

Самостоятельно искать проблемы, самостоятельно ставить цель, самостоятельно находить способы решения задач, самостоятельно оценивать результат.

1. Поиск проблем

Учитель должен показать, как выглядят проблемы и где их искать.

Проблема возникает, когда мы заметили что-то отрицательное: какое-то свойство или действие.

Важно научиться формулировать проблемы коротко с одним объектом. *Например*, ученик говорит: «У меня проблема, я потерял ручку и записать задание не смогу». Тут, как минимум, три проблемы:

- я растеряша,
- потеря ручки,
- незаписанное задание.

От того, какую проблему мы выберем, зависят цели и задачи. Можно поставить цель стать аккуратным, можно – чтобы не терялась ручка, а по третьей проблеме будем решать задачу, как записать задание без ручки.

Проблемы можно брать из повседневной жизни, как в предыдущем примере, но для познания окружающего мира лучше их находить в различных предметах и устройствах. Например, есть школьная доска. Какая проблема была решена с её помощью? Большинство созданных человеком вещей решали какие-либо проблемы. Нужно суметь воссоздать их.

Много проблем «поставляет» нам учебный материал. *Например*, вопрос к курсу русского языка: какие проблемы решают три склонения существительных и зачем они нужны?

Мы разобрали, где брать решённые проблемы, а где брать **новые**? **Новые** проблемы можно найти, если мы захотим что-то улучшить или поменять условия эксплуатации. Например, есть различные виды **свистков**, каждый создан под определенные требования и условия. Новые требования и условия создавали проблемы для прототипа. Если мы захотим свистеть под водой, то не сможем сделать это с помощью обычного свистка. Возникнут проблемы, какие?

Подведем итог. Источниками для поиска проблем являются

- **Жизненные ситуации**
- **Назначения окружающих вещей**
- **Учебный материал**
- **Улучшение или изменение условий и требований для прототипа.**

<https://jlproj.org>

2. Постановка целей

Здесь учитель должен показать, что из себя представляет цель, и как её ставить. Цель должна быть описана в параметрах и условиях, если результатом является объект. Если результатом запланировано какое-то событие, то цель должна описать конкретную ситуацию по действиям.

Вернёмся к примеру из раздела о постановке проблем. «**Я потерял ручку и записать задание не смогу**». Тут мы обозначили три проблемы.

- я растеряша,
- потеря ручки,
- незаписанное задание.

По первой проблеме многие ставят такую цель: «Я хочу стать аккуратным». Это не цель, а желание, его реализацию нельзя проверить. Поставим цель более конкретно. Надо описать объект и ситуацию, по которой стало бы видно, что я становлюсь более аккуратным по отношению к ручке. Объектом – **человек**, характеристика – у него есть **ручка перед каждым выходом в школу**.

По второй проблеме целью будет **ручка** с параметрами: её наличие, место (класс, дневник, тетрадь), работоспособность, время (на уроке).

По третьей проблеме целью является **задание** с параметрами: наличие и комплектность, место (дневник, тетрадь), время (во время выполнения задания дома).

Подведем итог. Откуда появляются цели?

- **Из описания конечного результата с конкретными параметрами объекта, условий и действий.**
- **Из любознательности.**
- **Из проблем.**
- **Из оценки результата.**

3). Решение задач.

Решению творческих задач посвящено большинство книг по ТРИЗ. Хочется напомнить, что по каждой цели можно получить несколько задач, которые зависят от способа достижения результата, а по каждой задаче несколько решений.

4). Оценка результата.

Мало кто в школе умеет самостоятельно оценить результат работы.

- Во-первых, потому, что этому не учат.
- Во-вторых, нет критериев оценки. А их нет потому, что не были поставлены цели в конкретных параметрах.

Важно, как оценка влияет на мотивацию. Сегодняшняя система оценки в виде отметок мало стимулирует интерес к учёбе и повышению образовательного уровня. Она скорее работает по

схеме: «Будут ругать родители за отметки или нет». Поэтому многие учителя разрабатывают разные виды оценок: награждения, уровни, бонусы в виде отмены домашнего задания и др.

Совет. Стройте систему оценок с опорой на учебный материал таким образом, чтобы содержание, которое ученику нужно присвоить, само превращалось в оценку. Приведу пример из своей программы «**Безбуквенное чтение**».

Детям трудно запоминать буквы. Поэтому буквы были переведены в систему оценок и на начальном этапе не участвовали в процессе чтения. («Звуковые ребусы, Сборник «Педагогика + ТРИЗ» № 5—2000). Они выдавались, как награда за выполненные задания. Единственным условием получения такой награды было выбрать и правильно назвать букву. В такой ситуации запоминание букв идёт гораздо быстрее даже у детей с плохой звуковой памятью.

Что же должен уметь делать человек на пути к Творческой Личности по навыку оценки результата?

- Увидеть разницу между результатом и целью в конкретных параметрах.
- Найти причину этой разницы, то есть выявить учебную проблему.
- Поставить новую цель.
- Изменить соответствующим образом систему оценок результата или разработать новую систему.

3. ИНИЦИАТИВНОСТЬ

ИНИЦИАТИВА, в отличие от САМОСТОЯТЕЛЬНОСТИ, направлена на внешний мир. Она даёт толчок к превращению желаний и мечты в цели. Эта способность движет человеком, когда он хочет сделать весь мир счастливым и справедливым.

Чтобы переделать мир, надо его знать. Иначе можно наломать много дров и разочароваться в своих начинаниях. Обычно в этих случаях говорят: «Я им всё сделал(а), а они неблагодарные ...»

В школе есть учебный предмет «Окружающий мир». Он вырос из курса «Естествознание» и предлагает детям информацию о вещах, которые людей уже почти не окружают. А учащихся сейчас окружают искусственный и социальный мир. Например, ученики проводят много времени в школе. Спросите их про школу, много они о ней знают, об её устройстве, структуре, взаимоотношениях? Ещё меньше они знают о других социальных учреждениях, таких как магазин, милиция, ЖКХ, банк, транспорт, ресторан, театр, библиотека и др. Какие люди там работают и что делают, какие у них потребности?

Пробудить в людях инициативу можно **свободой выбора** и наличием **поля творческой деятельности**, а также **поощрением** за неё. В качестве примера приведу работу И. П. Волкова «Учим творчеству» (Сборник «Педагогический поиск», М., 1989г.). Его организация работ и творческие дневники учащихся развивают инициативу.

Подведем итог. Инициативность обеспечивается следующими знаниями, умениями и способностями.

- Умение находить проблемы в окружающем мире.

- **Компетентность по объекту инициативы** – знание о том, чьи интересы затрагивает твоя инициатива, какие неудобства она может причинить, что нужно предусмотреть, чтобы свести их к минимуму.

Условия формирования инициативы:

- **Свобода выбора.**
- **Создание ресурсов для творческой деятельности.**
- **Педагогическая поддержка (инициатива не наказуема, а поощряема).**

4. ПРОЗОРЛИВОСТЬ

Это качество опирается на **ВООБРАЖЕНИЕ** и **ИНТЕЛЛЕКТ**. Для их развития существует множество программ и методик. Так почему же прозорливых людей так мало? Могу предположить, что это происходит от того, что эти два процесса идут параллельно, каждый сам по себе. Воображение развивают без опоры на конкретные знания и законы. Логические знания дают отдельно от воображения, а чаще всего люди получают голые знания без логики и воображения.

Обратимся к работе Л. С. Выготского «Воображение и творчество в детском возрасте» к главе «Воображение и действительность». В ней описаны четыре формы связи фантазии и реальности.

1. Первая форма: ресурс воображения – это **личный опыт** человека. Продукт воображения **не совпадает** с действительностью.
2. Вторая форма: ресурс воображения – это **общечеловеческие** знания и опыт. Продукт воображения **совпадает** с действительностью».
3. Третья форма: ресурс воображения – это **эмоциональное состояние** человека.
4. Четвёртая форма. Здесь продукт воображения становится **реальным**, но совершенно **новым**, не существовавшим до этого.

Проанализировав эти формы, можно увидеть, что человек, получив импульс **ЛЮБОЗНАТЕЛЬНОСТИ**, стремится найти ответ двумя путями – через свою фантазию и через знания. Путь **ФАНТАЗЁРА** и путь **РОБОТА**. Здесь побеждает **РОБОТ**, т.к. общечеловеческий опыт и знания гораздо богаче фантазии одного человека. Воображение первой формы не развивается. Не развивается и воображение 2-й формы, т.к. знания даются в виде готовой информации, а в настоящее время информация еще и хорошо визуализирована, то есть представлена готовыми картинками.

Когда в жизни всплывают реальные факты или требования, не укладывающиеся в известную модель, возникает конфликт. У Робота происходит сбой – отказ от работы, большинство людей просто этого не замечают, а у Творческой Личности «проскакивает искра», возникает эмоциональный отклик (3-я форма связи фантазии и реальности по Выготскому) и появляется новая реальная цель, которую можно достичь только с помощью **ВООБРАЖЕНИЯ** (по Выготскому – 4-я форма).

ПРОЗОРЛИВОСТЬ - это способность видеть конечный результат творчества в реальных параметрах. 4-я форма – это образ конечного результата, доведённый до параметров с помощью интеллекта и законов материального мира и воплощённый в реальный продукт. Творец уже знает, что хочет получить. А это знание происходит от поставленной **цели**.

Отличительный признак 4-ой формы – это наличие у творца образа **ЦЕЛИ**. А эмоциональная составляющая воображения – это двигатель, толкающий человека к цели.

<https://jlproj.org>

Воображение работает на **Фантазёрство**.

Интеллект помогает приобретать **Компетентность**.

Итак, мы вышли на задачу: *«Совместить деятельность воображения и интеллекта, развивая фантазёрство и приобретая компетентность».*

Какие виды работ помогут решить данную задачу?

1. Текущие **реальные** проблемы, о которых мы говорили в разделе **«Постановка цели»**.
2. **Воображаемые** проблемы. Лучше брать их из учебного материала. Интересно придумывать проблемы по решению и описанию учебной задачи. Это хорошо развивает ситуативное воображение. Например, возьмём задачу начальной школы (Математика, 1-й класс). «Купили 6 билетов в кино и 4 билета в театр. Сколько всего билетов купили?» Надо придумать ситуацию по данной задаче. Кто и зачем будет узнавать, сколько всего билетов? Какую проблему можно решить или получить с этими знаниями?
3. **Предварительные** заказы на конечный результат по какому-либо заданию. Например, нужно выполнить домашнее задание – решить уравнения. Перед началом работы надо ученику самому выбрать критерии конечного результата: количественные и качественные.
 - количественные: сколько уравнений и время выполнения,
 - качественные: правильность решения, количество исправлений.

4. **Системный анализ**. Не буду здесь описывать, что это такое, только рассмотрим вид заданий, которые помогут продвинуться к нужному нам качеству Творческой Личности.

По линии **часть – целое**. Упражнения на нахождение частей целого обычно не вызывают затруднений, а вот нахождение целого по его части более вариативно. Например, даётся объект **СТОЛ**. Нужно найти для него целое или по родовому признаку – например **МЕБЕЛЬ**, или по ситуативному, например, **КУХНЯ**. Вроде бы для таких ответов воображение не нужно, но если мы обозначим параметры этого стола, то чтобы отойти от стереотипов, надо будет включать воображение.

СТОЛ – прямоугольный, столешница размером 2м 74 см на 1м 52 см, только для 2-х или 4-х человек. Целым для такого стола будет уже не мебель и не кухня.

По линии **причина – следствие**. Даётся ситуация и надо определить её причину и следствие. Можно использовать игру в детективов. Есть два ярко выраженных способа раскрытия тайн описанных А. К. Дойлом и Г. К. Честертоном. Шерлок Холмс использует логический путь в разгадках преступлений, а патер Браун идёт к истине через воображение и представление.

Итак, **ПРОЗОРЛИВОСТЬ** определим следующим набором умений и способностей.

- **Постановка конкретных целей по реальным проблемам.**
- **Создание воображаемых проблем по реальным фактам и параметрам.**
- **Планирование параметров результата на основе текущей ситуации и образа будущей работы.**
- **Системный анализ объектов и ситуаций.**
- **Прогнозирование по законам развития систем.**

5. СМЕЛОСТЬ

Это качества даны РОБОТУ от рождения. Ему неведом страх, т.к. он не боится смерти. Он не боится общества и его оценок, т.к. не социален.

СМЕЛОСТЬ. Можно ли её воспитать в человеке? Страх смерти – врождённое качество, т. к. смысл существования человека – это жизнь. А вот со страхом перед обществом можно побороться.

1). Во-первых, можно научиться не бояться своих ошибок. Страх ошибиться убивает инициативу. Человек должен платить за свои ошибки не страхом, а временем и ресурсами. Задача учителя превращать **ошибки в цель**, а не в страх. Для этого нужно знать следующее:

- Практически любую ошибку можно исправить.
- Ошибки зависят от критериев конечного результата.
- Ошибки зависят от психофизиологических качеств человека.

Пример. Даю задание первоклассникам: «Написать цифру 1». Критерии и условия выполнения: «Нос» единицы не ниже пояса. «Голова» и «нога» дотрагиваются до клеточки, но не пересекают её. Количество правильных цифр не менее 10-ти. Время выполнения – 1 мин. Количество написанных единиц – не ограничено.

В итоге некоторые ученики написали только 8 цифр, но все правильные, а другие написали 25 единиц, но правильных тоже только 8.

Если учитель превратит тех, кто не справился с заданием в плохих учеников высказываниями типа: «Ну, что за черепахи у нас в классе, написали только 8 цифр», или «Поспешешь – людей насмешишь, настрогали 25 штук, а нормальных цифр – кот заплакал», результатом таких оценок для тех, над кем посмеялись, будет **негатив к данному заданию и обида**, а для тех над кем не посмеялись – **страх перед ошибками**.

А можно превратить данные ошибки в цель и дать новые задания. Для тех, кто пишет медленно, но правильно, оставим те же критерии, но количество написанных цифр увеличим до 15-ти. Для тех, кто пишет быстро, но неправильно, зададим количество цифр не более 13-ти, т.е. они получат только три права на ошибку. Задание превращается в подобие игры, где крайние критерии задают «неуспешные» по первому заданию учащиеся. Их учитель отмечает, как создателей условий игры. Победителем становится тот, кто напишет больше всех цифр и большинство из них правильные.

При таком подходе развивается самоконтроль над своими навыками, появляется инициатива расширить предельные критерии, не рождается страх за невыполненное задание.

2). Во-вторых, необходимо устранить боязнь выглядеть смешным в глазах окружающих или не соответствовать своими публичными навыками уровню «отличников».

Одно наблюдение. Большинство первоклассников с удовольствием хотят выйти к доске и говорить, а в средней школе и старших классах практически не найти тех, кто бы добровольно отвечал публично.

Причин здесь несколько. Про страх за ошибку мы уже говорили. Многие просто не умеют выступать и организовать свою речь. В таких случаях нужна формализация ответов, как по построению речи с обязательными фразами, так и по содержанию изучаемого материала.

Другой вариант, когда ученик знает материал и не боится выступать, но ему не интересно это делать. Тут поможет театрализация, но не просто шоу, а выступление в тех же формальных и временных рамках. Выступающему придётся решать много творческих задач для подготовки такого ответа. Для повышения статуса докладов можно вводить оценку, как у фигуристов, «за технику» и «за артистичность».

Итак, СМЕЛОСТЬ проявляется в том, что человек не боится ошибиться и выглядеть смешным.

Перечислим условия для формирования этого качества:

- **Превращение ошибки в цель.**
- **Смена критериев конечного результата.**
- **Анализ конечного результата.**
- **Показ и пример наставника.**
- **Развитие публичных навыков.**
- **Выявление и огласка положительных качеств.**
- **Наказание в виде расплаты ресурсами и временем, а не здоровьем.**

6. ЦЕЛЕУСТРЕМЛЁННОСТЬ

Когда говорят про воспитание целеустремлённости, то представляют волевые качества человека. Волевой человек может делать то, что делать не хочется, может заставить себя работать «через силу». Приведем условия формирования ЦЕЛЕУСТРЕМЛЁННОСТИ и обсудим возможность их реализации в учебном процессе.

1). Умение выполнять действия, необходимые для достижения цели.

Часто движение к цели останавливает отсутствие необходимого навыка. Хочется делать то, что умеешь, а то, чего не умеешь, делать не хочется.

С другой стороны, есть такие навыки, которые доставляют удовольствие человеку, т. е. процесс нравится больше, чем результат. Педагог может использовать это при постановке учебных целей. Например, ребёнок любит раскрашивать картинки. Поставьте цель, обосновав требуемый результат – раскрасить только кружочки, чтобы было легче их сосчитать. Здесь ограничения выступают как воспитательная цель – научить сознательно отказываться от удовольствия.

2). Долг или «НАДО»

Чувство долга и ответственность – редкие качества для учащихся, т. к. за словом «НАДО» чаще всего стоят абстрактные пожелания из будущего, («надо хорошо учиться, чтобы потом...»), а за ответственностью – наказание за невыполненную работу.

Давайте превратим абстрактное «НАДО» в конкретную цель, а ОТВЕТСТВЕННОСТЬ перенесем из области наказаний в социальную сферу.

<https://jlproj.org>

Учитель определяет слабые ЗУНы (знания, умения, навыки) конкретного ученика, договаривается с ним, что он покажет одно своё неумение публично (не побоятся выглядеть смешным) и ученик при всех сделает заказ (обещание) на улучшение навыка в конкретных параметрах и времени.

Такое выступление лучше фиксировать на видео. Учитель помогает ученику достичь поставленной цели, давая рекомендации и упражнения. Чтобы снять страх с учащихся, учителю целесообразно начать с себя, показать какое-то своё неумение и взять обязательство получить соответствующие навыки, описав его в конкретных параметрах (результат, время достижения).

3). Результат.

Конечная цель заставляет быть целеустремлённым, если результат будет **эффектным и вызывает удивление**. Задача учителя – представить поставленную цель в виде эффективного и удивительного результата.

Другое качество результата для целеустремлённости – это его **нужность** для коллективной работы. Если учащийся будет знать, что от результата его работы зависит общее дело, то у него появляется **чувство долга**.

4). Награда за результат, как материальная, так и личностная (лучший, первый и др.)

Это самый известный и часто используемый стимул для развития целеустремлённости.

Условия для развития ЦЕЛЕУСТРЕМЛЁННОСТИ можно объединить в три группы: характеристика предлагаемых ученикам действий, характеристика результата, на достижение которого эти действия ориентированы, виды наград за выполнения действий.

Характеристика действие:

- Совмещение действий.
- Заказы и планирование.

Характеристика результата:

- Нужный.
- Публичный.
- Удивительный.
- Краткосрочный.

Виды наград:

- Материальная.
- Личностная.

7. КРЕАТИВНОСТЬ

Для развития креативности существуют много программ и упражнений, разработанных как в ТРИЗ, так и в других педагогических системах. Для примера приведу проект А. Гина – [«Креативное Время»](#).

Технология образовательного процесса

Как же организовать обучение для достижения поставленных целей по качествам Творческой Личности?

Первый шаг, который сделали ТРИЗовцы – это преподавание ТРИЗ как предмета в образовательных организациях. Каковы преимущества такого шага?

- ТРИЗ – не основной предмет, обычно занятия реализуются через дополнительное образование. То есть обучаются не все дети, а большей частью заинтересованные.
- Новизна, необычность предмета хорошо воспринимается учениками.
- Преподавание идёт, в основном, через раздел РТВ (Развитие Творческого Воображения), без отметок, с созданием собственных творческих продуктов.

Попав в разряд основных предметов, ТРИЗ потеряет свои преимущества и станет в ряд с нелюбимыми школьными уроками. В качестве примера могу привести ситуацию из личного опыта работы. Папа одного ребёнка хотел научить его ТРИЗ. Для этого он вывесил в ванной приёмы разрешения противоречий. В результате ребёнок с испугом выбежал из ванной с криком «Там ТРИЗ живёт!» Я попытался изменить отношение ребенка к ТРИЗ, привел аргумент - ТРИЗ помогает решать задачи. Но получил ответ: «Нет, тот в душевой, страшный».

Налицо противоречие: «ТРИЗ должна быть в учебном процессе, чтобы сформировать способности и умения, необходимые Творческой Личности – и её не должно быть, чтобы не превратиться в нелюбимый предмет и не перегружать детей ещё дополнительными уроками».

Решение. Совершать виды творческой деятельности с использованием инструментов ТРИЗ в стандартных учебных предметах.

Для решения этой задачи реализует ТРИЗ-педагогика.

Как же переделать школьную учебную деятельность со старым содержанием под новую цель? Или может быть сменить содержание под требуемую творческую деятельность?

У автора этих строк был эксперимент с новым содержанием для детского сада и начальной школы в начале 90-х годов. Программа называлась «Признаки открытий» и заменяла все школьные предметы (чтение, математику, русский язык, окружающий мир). Эксперимент показал возможность совмещения такой замены с выполнением государственных стандартов образования, но оказался непередаваемым из-за отсутствия методических описаний учебного процесса и готовности родителей и образовательных учреждений к столь кардинальным переменам.

Технологии внедрения творческой деятельности в существующее содержание описаны в учебно-методическом пособии для педагогов А. Нестеренко «Мастерская знаний», Петрозаводск 2013 г. Там дан огромный набор инструментов с методическим описанием для организации проблемно-ориентированного обучения. Этот фундаментальный труд многих ТРИЗ-педагогов даёт возможность включать творческую деятельность практически любому учителю на любом уроке. Книга собрала в себя опыт многих людей из разных городов за последние 20 лет.

Творческой деятельностью можно заниматься не только в школе, но и дома. А в качестве ресурса использовать школьные домашние задания. Как это делать, родители могут прочитать в моей книге «Дневник занятий с Ирой Яковенко», Москва 2012 г.

Ещё одно направление ТРИЗ-педагогике – это создание учебников и задачников, в которых подобраны открытые задачи для тренировки навыков изобретательского и исследовательского мышления. Например, для предмета «Окружающий мир» подойдет книга А. Гина и И. Андржевской «150 творческих задач, о том, что нас окружает», Москва, 2010 г.

Мы видим, что у нас уже большой набор инструментов для развития качеств Творческой Личности. Чего же не хватает? Приведу высказывания школьников.

- Мне нравится делать так же, как все, тем более, если это нравится учителю.

- Мозги развивать не надо. Надо знать правильный ответ.

Эти высказывания говорят, что целевая учебная установка толкает детей к превращению в РОБОТОВ.

Не хватает личного мотива становиться НЕРОБОТОМ и долгосрочной творческой цели, хотя бы на один год, а лучше на весь школьный период.

Можно сделать интересный урок, а нужно сделать интересной учебную школьную жизнь с движением к значимой для ребёнка цели.

К сожалению творческие цели для большинства школьников, да и взрослых людей не мотивируют к их достижению результатов по следующим причинам:

- предлагаемые цели не совпадают с внутренними потребностями и желаниями,
- цели даются другими людьми, а не самостоятельно,
- дети и взрослые не знают, как ставится цель и не умеют делать этого,
- дети и взрослые не владеют способами достижения цели.

У меня была гипотеза, что **если научить человека самостоятельно ставить творческую цель, и научить способам достижения, то она станет мотивом и потребностью личности.**

Для её проверки в 2010 году был начат учебный эксперимент под названием «Я – НЕРОБОТ» для школьников и взрослых. Суть учебной программы была в том, что надо было суметь сделать то, что не может сделать РОБОТ. Это было подобие соревнования, в котором участник побеждает РОБОТА, если достигает самостоятельно поставленных творческих целей. Содержанием обучения были способы постановки и достижения цели на обычном материале средней школы.

Гипотеза не подтвердилась. Для большинства людей собственная творческая цель не становится ведущей потребностью.

Проявились два фактора, которые сильно влияют на мотивацию достижения цели.

1. Двойственность творческого процесса. Когда человек понимает, что движение к цели – это, как минимум, 90% рутинной работы и только небольшая часть творческой, то он

начинает соотносить свои затраты с конечным результатом, и чаще всего сравнение получается не в пользу цели.

2. Социальная составляющая творчества. Мотив гораздо сильнее, когда творческая цель полезна или интересна другим людям.

Отсюда вытекает задача – **выбрать наиболее мотивированный вид деятельности для школьников**. Он уже известен – это игровая деятельность.

Раньше нам говорили, что учёба – это не игра и надо к ней относиться как к тяжёлой работе. Потом, для создания интереса, стали вводить в учебные занятия разнообразные развивающие игры.

Сделаем наоборот. Не будем превращать учёбу в игру, а превратим ИГРУ в УЧЁБУ. Есть ли разница в такой перестановке? Учимся, играя, или играем, обучаясь? Приведу пример из своей программы «Безбуквенное чтение». Мама 5-ти летней девочки взяла рабочую тетрадь «Слогарь» и сказала дочери, что она будет учиться читать, для чего надо отгадать интересные загадки в картинках. На что получила ответ:

- Я не умею читать, не знаю буквы и отгадывать загадки не буду.

Мама пишет мне: «Что делать?»

Отвечаю: «Надо ничего не говорить о чтении и заучивании букв. Скажите, что будете заселять домики и зарабатывать призы в виде букв, отгадывая и рисуя интересные картинки».

И дело пошло. Девочка и не заметила, как самостоятельно научилась читать.

Вывод. Для учащихся нужно обозначать игровую цель, а её реализацию наполнять учебной деятельностью.

Вернёмся к нашей задаче о мотивации творческой деятельности.

Нужна игра с долговременной игровой целью, требующая использование качеств Творческой Личности. При этом должен выполняться ФГОС (федеральный государственный стандарт).

Ищем прототип. По Жизненной стратегии творческой личности (ЖСТЛ) – стратегия. По компьютерным играм – ролевые игры. Нам по параметрам подойдёт долговременная ролевая стратегия. Стратегия – это долговременная цель. Роли – личностный мотив.

Чтобы найти стратегическую творческую цель сформулируем ИКР (идеальный конечный результат) образовательного процесса: *учителя нет, а человек сам ставит образовательные цели для себя и других и достигает их. Т. е. происходит самообразование класса, группы, личности.*

Но это цель образования, а нам надо превратить её в цель игры для учащегося. В играх это делается достижением каких-либо статусных уровней. Сегодняшние статусные уровни: «отличник», «хорошист», «троечник», «двоечник» потеряли значимость, даются вне игры, а самое главное не несут в себе бонусы, т. е. права и привилегии для носителей этих статусов. Можно брать названия для статусной градации из разных областей жизни или даже из популярных игр и передач, но если у нас ориентир на самообразование, то желательно названия уровней брать из этой же обла-

сти. Например, дошкольник, ученик, гимназист, абитуриент, студент, специалист, подмастерье, мастер, учитель, творец.

Роли. Они должны быть такими, в которых видны качества Творческой Личности: ЛЮБОЗНАТЕЛЬНОСТЬ, САМОСТОЯТЕЛЬНОСТЬ, ИНИЦИАТИВНОСТЬ, СМЕЛОСТЬ, ЦЕЛЕУСТРЕМЛЁННОСТЬ, ПРОЗОРЛИВОСТЬ, КРЕАТИВНОСТЬ.

Играя эти роли, ребёнок самостоятельно проходит путь от осознания проблемы, постановки цели до конечного результата и его оценки. При этом педагогическая цель выглядит так:

«Каждый ребёнок проходит этот путь несколько раз. В идеале - каждый урок».

Автором в 2016 году был начат эксперимент по организации такой ролевой игры с группой разновозрастных детей от 7 до 10 лет. Для развития качеств Творческой Личности были предложены следующие роли.

ФАНТАЗЁР – тот, кто может внести новизну в какой-либо прототип.

ЛЮБОЗНАЙКА – тот, кто может задать вопрос по заданной тематике, на который не знает ответа хотя бы один из участников.

ЭРУДИТ – тот, кто может ответить на вопрос ЛЮБОЗНАЙКИ.

ИССЛЕДОВАТЕЛЬ – тот, кто сможет найти ответ на неизвестный вопрос, а также найти причины появления ошибок и трудностей.

ЭКСПЕРТ – тот, может предложить критерии оценки результатов работ и увидеть несоответствия между целью и результатом.

ЛИДЕР – тот, кто видит проблему и ставит цель.

КОНСТРУКТОР – тот, кто видит текущий и конечный результат в параметрах.

ИЗОБРЕТАТЕЛЬ – тот, кто может найти решение задач, которые возникают при движении к цели.

ТЕХНОЛОГ – тот, кто сможет получить реальный конечный результат.

ЭСТЕТ – тот, кто сможет получить красивый конечный результат и оценить его с позиции красоты и гармонии, выявить требуемые эстетические параметры.

Чтобы достичь очередного статусного уровня нужно игроку (ученику) набрать требуемое количество баллов в каждой роли. Т. е каждый игрок должен пройти через все роли и только тогда переходит в новый статус. Он должен знать виды работ по каждой роли и сознательно зарабатывать на ней нужные баллы.

Для понятности разберём реальный пример.

Учитель (ведущий) объявляет тему: «Сегодня мы будем изучать симметрию». Для первого раза учитель после небольшой паузы говорит, что здесь есть баллы для ЛЮБОЗНАЙКИ. Когда дети уже ориентируются в ролях, то поднимаются несколько рук, которые хотят узнать, что такое СИММЕТРИЯ. Первое право ответа даётся тому, у кого меньше всего баллов по роли ЛЮБОЗНАЙКИ.

Далее в игру вступает ЭРУДИТ. Тот, кто знает ответ на данный вопрос. Научного определения не требуется. Достаточно показать суть понятия – одинаковость частей. Возможно, появятся другие эрудиты, дополняющие ответ или приводящие примеры СИММЕТРИИ.

Далее появляется работа для ЛИДЕРА. Здесь детям труднее, поэтому учитель делает паузу и сам говорит, что дальше спрятаны баллы ЛИДЕРА. Если никто не догадывается, то учитель даёт задание: «Найти в окружающем мире что-то симметричное» и очки ЛИДЕРА забирает себе.

- За сделанную работу будут начисляться баллы ЭРУДИТА и ИССЛЕДОВАТЕЛЯ.

И добавляет, что перед работой нужны ЭКСПЕРТЫ и КОНСТРУКТОРЫ. ЭКСПЕРТЫ должны дать критерии выполненных работ, КОНСТРУКТОРЫ вид этих работ. Сразу ученики не увидят баллов для этих ролей. Учитель берёт их на себя и объявляет от имени этих персонажей.

КОНСТРУКТОР: «Объекты должны быть нарисованы в виде эскизов, на которых видны одинаковые части. Должно быть написано название объекта».

ЭКСПЕРТ: «К зачёту будут приниматься рисунки с подписями фамилий, без ошибок, не позже 7 минут, на столе учителя. Количество не ограничено».

Возникла работа для ИЗОБРЕТАТЕЛЯ. Где взять листы для эскизов? Как написать названия объектов без ошибок?

Лёгкий вариант для ИЗОБРЕТАТЕЛЕЙ – это положить учителю на стол пачку листов формата А4 и орфографический словарь. Балл ИЗОБРЕТАТЕЛЯ получит тот, кто первый сможет воспользоваться этими ресурсами.

Оценка полученных работ делается учениками с позиции КОНСТРУКТОРА, ЭКСПЕРТА и ЭСТЕТА. Критерии первых двух ролей были известны перед работой. ЭСТЕТ оценивает с позиции понравилось – не понравилось, красиво – некрасиво. Работы, отвечающие критериям, приносят баллы ЭРУДИТА и ТЕХНОЛОГА, а понравившиеся работы ещё балл ЭСТЕТА. Также балл ЭСТЕТА может заработать тот, кто сможет объяснить, по каким параметрам работа имеет приятный вид.

Баллы ИССЛЕДОВАТЕЛЯ можно найти в неудавшихся работах. Исследователь должен определить причину ошибок и что надо сделать, чтобы её исправить. Также ИССЛЕДОВАТЕЛЬ захочет узнать больше о СИММЕТРИИ. Ему может помочь ЛИДЕР и ФАНТАЗЁР, поставив задачу о СИММЕТРИИ в математике, русском языке, окружающем мире, физкультуре и др. областях человеческой деятельности.

Такое ролевое обучение возможно в любом классе и на любом предмете. Количество ролей и их вид определяет учитель в зависимости от своих возможностей. Наиболее простое – это вводить роли ЛЮБОЗНАЙКИ, ЭРУДИТА, ТЕХНОЛОГА и ФАНТАЗЁРА. Но при таком варианте мы не

разовьём качества САМОСТОЯТЕЛЬНОСТЬ, ИНИЦИАТИВНОСТЬ, СМЕЛОСТЬ, ПРОЗОРЛИВОСТЬ, ЦЕЛЕУСТРЕМЛЁННОСТЬ.

Проведённые занятия показали, что уже на 10-м уроке несколько учащихся смогли провести самостоятельные занятия с самостоятельно выбранным ими содержанием заданий. Эти задания были выполнены всеми участниками группы. Наблюдение за исполнением ролей выполнял учитель.

Эксперимент будет продолжен.

Роли и качества ТЛ (гипотеза).

- **ФАНТАЗЁР** – САМОСТОЯТЕЛЬНОСТЬ, ВООБРАЖЕНИЕ (прозорливость, креативность).
- **ЛЮБОЗНАЙКА** – ЛЮБОЗНАТЕЛЬНОСТЬ, САМОСТОЯТЕЛЬНОСТЬ, ИНИЦИАТИВНОСТЬ.
- **ЭРУДИТ** – КОМПЕТЕНТНОСТЬ (прозорливость, креативность), РАБОТОСПОСОБНОСТЬ.
- **ИССЛЕДОВАТЕЛЬ** – ЛЮБОЗНАТЕЛЬНОСТЬ, САМОСТОЯТЕЛЬНОСТЬ, ИНИЦИАТИВНОСТЬ, ПРОЗОРЛИВОСТЬ.
- **ЭКСПЕРТ** – САМОСТОЯТЕЛЬНОСТЬ, ПРОЗОРЛИВОСТЬ.
- **ЛИДЕР** – СМЕЛОСТЬ, ИНИЦИАТИВА, САМОСТОЯТЕЛЬНОСТЬ.
- **КОНСТРУКТОР** – ЛЮБОЗНАТЕЛЬНОСТЬ, САМОСТОЯТЕЛЬНОСТЬ, ПРОЗОРЛИВОСТЬ.
- **ИЗОБРЕТАТЕЛЬ** – КРЕАТИВНОСТЬ, САМОСТОЯТЕЛЬНОСТЬ, СМЕЛОСТЬ, ПРОЗОРЛИВОСТЬ, ЛЮБОЗНАТЕЛЬНОСТЬ
- **ТЕХНОЛОГ** – ЦЕЛЕУСТРЕМЛЁННОСТЬ, СМЕЛОСТЬ, РАБОТОСПОСОБНОСТЬ.
- **ЭСТЕТ** – САМОСТОЯТЕЛЬНОСТЬ, ПРОЗОРЛИВОСТЬ.

Заключение

Подведём итог этой работы постановкой целей по ЖСТЛ.

Цели:

- **Достойная** – образовательная система, на выходе которой выпускники с качествами Творческой Личности.
- **Долговременная** – ролевая учебная программа для начальной школы.
- **Ближайшие:**
 1. Рабочая тетрадь (дневник) с фиксацией всех творческих работ учеников по ролям.
 2. Вид и названия статусных уровней.
 3. Софт (компьютерная программа) для фиксации достижений.

Пожелание педагогам.

Награда учителя – это его ученики: любознательные, самостоятельные, инициативные, смелые, целеустремлённые, прозорливые, креативные.

УЧИТЕЛЬ!

Дети нуждаются в том, чтоб в ваших уроках

Видеть кипение жизни, а не отбывание срока!

і Альтшуллер Г.С., Верктин И.М. Как стать еретиком: Жизненная стратегия творческой личности. – Как стать еретиком / Сост. А.Б. Селюцкий. – Петрозаводск: Карелия, 1991. - с. 9-184.