

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
Федеральное государственное автономное учреждение  
высшего профессионального образования  
"Казанский (Приволжский) федеральный университет"  
Высшая школа журналистики и медиакоммуникаций



УТВЕРЖДАЮ

Проректор по образовательной деятельности КФУ

Проф. Таюрский Д.А.



\_\_\_\_\_ 20\_\_ г.

*подписано электронно-цифровой подписью*

### Программа дисциплины

Тренинг "Техники активизации творческих способностей" Б1.В.ДВ.11

Направление подготовки: 42.03.01 - Реклама и связи с общественностью

Профиль подготовки: Реклама и связи с общественностью в политике

Квалификация выпускника: бакалавр

Форма обучения: очное

Язык обучения: русский

**Автор(ы):**

Сидельникова Т.Т.

**Рецензент(ы):**

Морозова Г.В.

**СОГЛАСОВАНО:**

Заведующий(ая) кафедрой: Морозова Г. В.

Протокол заседания кафедры No \_\_\_\_ от " \_\_\_\_ " \_\_\_\_\_ 201\_\_ г

Учебно-методическая комиссия Института социально-философских наук и массовых коммуникаций (Высшая школа журналистики и медиакоммуникаций):

Протокол заседания УМК No \_\_\_\_ от " \_\_\_\_ " \_\_\_\_\_ 201\_\_ г

Регистрационный No 941867416

Казань  
2016

## Содержание

1. Цели освоения дисциплины
2. Место дисциплины в структуре основной образовательной программы
3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины /модуля
4. Структура и содержание дисциплины/ модуля
5. Образовательные технологии, включая интерактивные формы обучения
6. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины и учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы студентов
7. Литература
8. Интернет-ресурсы
9. Материально-техническое обеспечение дисциплины/модуля согласно утвержденному учебному плану

Программу дисциплины разработал(а)(и) профессор, д.н. (профессор) Сидельникова Т.Т. Кафедра связей с общественностью и прикладной политологии Высшая школа журналистики и медиакоммуникаций, Tatiana.Sidelnikova@kpfu.ru

### 1. Цели освоения дисциплины

Цель курса - развитие творческих установок и компетенций специалиста по связям с общественностью.

Задачи курса:

- обучение готовности действовать в ситуации неопределенности, быть спонтанным и экспериментировать;
- развитие интуиции;
- развитие воображения;
- обучение стратегиям активизации мышления, эффективного использования интеллектуального резерва;
- развитие навыков саморегуляции

### 2. Место дисциплины в структуре основной образовательной программы высшего профессионального образования

Данная учебная дисциплина включена в раздел " Б1.В.ДВ.11 Дисциплины (модули)" основной образовательной программы 42.03.01 Реклама и связи с общественностью и относится к дисциплинам по выбору. Осваивается на 1 курсе, 2 семестр.

Курс базируется на знаниях и компетенциях, приобретенных при изучении предшествующих дисциплин: 'Философия', 'Социология', 'Теория и практика массовых коммуникаций'. Хорошим подспорьем для формирования креативной составляющей выпускника выступали также курсы 'Психология влияния и противостояния влиянию', 'Психология массовых коммуникаций', 'Технологии эффективных коммуникаций', 'Ораторское искусство', 'Социология массовых коммуникаций'.

Однако нынешние требования предполагают целенаправленное развитие у специалиста по связям с общественностью целостного творческого подхода к деятельности, формирование творческого видения как способности всестороннего, многомерного восприятия событий и явлений, чувствительности к изменениям рынка, способности к системному и стратегическому анализу, видению перспектив, нахождению и созданию новых возможностей.

Профессиональная деятельность и личная жизнь требуют от ПР- специалиста системы эффективных способов, приемов, навыков и умений творческого решения практических проблем, возникающих в коммуникации 'организация' - 'общество'. Именно этому посвящен указанный курс, расширяющий диапазон знаний студентов и имеющий одновременно ярко выраженную праксиологическую направленность.

Курс состоит из двух разделов. Первый раздел посвящен понятийно- категориальному аппарату дисциплины и включает анализ таких дефиниций как 'креативность', 'творчество', 'креативная среда', 'креативная личность' и др.

Второй раздел посвящен собственно методам и техникам активизации творческих способностей и предполагает изучение как классических, так и современных техник активизации креативного мышления, а также их практическое освоение на базе того материала, который является 'полем проблем' данной студенческой аудитории.

### 3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины /модуля

В результате освоения дисциплины формируются следующие компетенции:

Шифр компетенции	Расшифровка приобретаемой компетенции
ОК-7 (общекультурную)	

компетенции)

- умением критически оценивать свои достоинства и

недостатки, наметить пути и выбрать средства развития достоинств и устранения недостатков

Шифр компетенции	Расшифровка приобретаемой компетенции
ПК-1 (профессиональные компетенции)	- способностью осуществлять под контролем профессиональные функции в области рекламы и связей с общественностью в государственных, общественных, коммерческих структурах, средствах массовой информации, в социальной сфере, сфере политики, экономики, производства, торговли, науки, культуры, спорта
ПК-25 (профессиональные компетенции)	способностью реализовать проекты и владеет методами их реализации

В результате освоения дисциплины студент:

1. должен знать:

- основные подходы к понятиям 'творчество', 'креативность';
- конкурентные преимущества творческой деятельности,
- основные этапы творчества как процесса;
- параметры и способы создания креативной среды
- отличительные свойства различных методов активизации творческого мышления;

2. должен уметь:

- уметь выделять необходимые и достаточные условия для решения проблемы;
- отбрасывать прошлый опыт, полученный при решении подобных проблем, начинать с 'чистого листа';
- видеть многофункциональность вещи;
- соединять противоположные идеи из различных областей знания для решения проблем;
- управлять ассоциациями;
- уметь формулировать проблему,
- выстраивать приоритеты, видеть 'плюсы' в негативном, и 'минусы' в позитивном.
- применять техники активизации творческих способностей в области профессиональной деятельности;

3. должен владеть:

- терминологическим аппаратом изучаемой дисциплины;
- навыками проведения мозговой атаки и ее разновидностями;
- навыками работы в команде;
- алгоритмом подготовки выступления перед аудиторией, участия в дискуссии, дебатах;
- техниками и приемами творческого саморазвития;
- инструментарием продуктивного решения незнакомых проблем и принятия нестандартных, эффективных решений в состоянии неопределенности.
- конкретными навыками и технологиями креативного построения взаимодействия в диаде 'организация' - 'общественность'.

-

#### 4. Структура и содержание дисциплины/ модуля

Общая трудоемкость дисциплины составляет 1 зачетных(ые) единиц(ы) 36 часа(ов).

Форма промежуточного контроля дисциплины зачет во 2 семестре.

Суммарно по дисциплине можно получить 100 баллов, из них текущая работа оценивается в 50 баллов, итоговая форма контроля - в 50 баллов. Минимальное количество для допуска к зачету 28 баллов.

86 баллов и более - "отлично" (отл.);

71-85 баллов - "хорошо" (хор.);

55-70 баллов - "удовлетворительно" (удов.);

54 балла и менее - "неудовлетворительно" (неуд.).

#### 4.1 Структура и содержание аудиторной работы по дисциплине/ модулю

##### Тематический план дисциплины/модуля

N	Раздел Дисциплины/ Модуля	Семестр	Неделя семестра	Виды и часы аудиторной работы, их трудоемкость (в часах)			Текущие формы контроля
				Лекции	Практические занятия	Лабораторные работы	
1.	Тема 1. Творчество: понятие и подходы	2		0	2	0	деловая игра
2.	Тема 2. Понятие креативной личности	2		0	2	0	деловая игра
3.	Тема 3. Методы активизации поиска идей: суть, принципы, классификация	2		0	2	0	деловая игра
4.	Тема 4. Мозговая атака (МА) как метод коллективного генерирования идей	2		0	2	0	деловая игра
5.	Тема 5. Метод "635"	2		0	2	0	деловая игра
6.	Тема 6. Метод "Метаплан"	2		0	2	0	деловая игра
7.	Тема 7. Обсуждение вариантов решения проблемы методом голосования "ЗА " "ПРОТИВ"	2		0	2	0	деловая игра
8.	Тема 8. Метод "утопических игр"	2		0	2	0	тестирование
	Тема . Итоговая форма контроля	2		0	0	0	зачет
	Итого			0	16	0	

#### 4.2 Содержание дисциплины

**Тема 1. Творчество: понятие и подходы  
практическое занятие (2 часа(ов)):**

Творчество как выход за пределы уже имеющегося, преодоление, опрокидывание? границ. Творчество и деятельность как формы внутренней и внешней активности. Общие характеристики деятельности: целесообразность, произвольность, рациональность, осознанность регулирования, детерминированность определенной мотивацией, функционирование по типу отрицательной обратной связи: достижение результата завершает этап деятельности. Общие характеристики творчества: спонтанность, непроизвольность, иррациональность, не поддается сознательной регуляции, оно мотивируется отчуждением человека от мира и функционирует по типу положительной обратной связи: получение творческого продукта только подстегивает процесс, делая его бесконечным. Креативность и творчество. Творчество как процесс и результат создания чего-то нового. Признаки ?креативной среды?: ? оптимальная мотивация достижения; ? отсутствие соревновательной мотивации и мотивации социального одобрения; ? отсутствие угрозы и принуждения; ? расторможенность мышления; ? принятие и стимулирование любых идей; ? свобода действий; ? отсутствие критики. Фазы творчества как психического процесса: подготовка ? сознательная работа; созревание ? бессознательная работа; вдохновение ? переход от бессознательной к сознательной работе; развитие идеи ? проверка истинности, окончательное оформление ? сознательная работа. Содержание стадий креативного процесса: 1) появление творческой проблемы (не имеющей стандартного разрешения) как противоречия между необходимостью и невозможностью ее решения; 2) зарождение оптимальной мотивации к решению творческой задачи; 3) созревание идеи в процессе накопления суммы знаний о решаемой проблеме; 4) логический ?тупик?, сопровождаемый фрустрацией эмоционально-волевой сферы и интеллектуальным ступором; 5) озарение (инсайт) ? интуитивное прозрение, как бы выталкивающее нужное решение в сознание; 6) экспериментальная проверка идеи (верификация).

## **Тема 2. Понятие креативной личности**

### ***практическое занятие (2 часа(ов)):***

. Креативность как качество личности, представляющее собой способность человека к конструктивному, нестандартному мышлению и поведению, а также осознанию и развитию своего опыта. Черты креативной личности: - умение увидеть проблему (внимательность); - умение увидеть в проблеме как можно больше возможных сторон и связей (разносторонность мышления); - умение отказаться от типичной точки зрения и понять другую (гибкость мышления); - стремление отказаться от шаблонов (оригинальность); - способность к множественной перегруппировке идей и связей (вариативность мышления); - способность к анализу (аналитичность); - способность к синтезу (абстрактность мышления); - чувство организационной стройности и идейной целостности (чувство гармонии); - неконформизм суждений и оценок (независимость); - восприимчивость ко всему новому и необычному (открытость восприятия); - конструктивная активность в неопределенных ситуациях (толерантность).

## **Тема 3. Методы активизации поиска идей: суть, принципы, классификация**

### ***практическое занятие (2 часа(ов)):***

Методы активизации как методы, основанные на знании психологических закономерностей, помогающих устранить явные и скрытые психологические и социальные барьеры и высвободить творческую энергию участников. Понятийный аппарат и история вопроса Барьеры творчества. ?Психологическая инерция?. Причины психологической инерции: боязнь вторгнуться в незнакомую область; опасение стать посмешищем из-за слишком необычной ? сумасшедшей? ? идеи, стремление не впасть в ошибку, оглядка на имена и авторитеты и др. Авторитарное руководство, лень, рутинность мышления, рационализм, отсутствие эмоционального ?огонька? ? враги коллективной мыслительной работы Способы преодоления психологической инерции. Продуктивное мышление. Ментальные карты (интеллект-карты) как инструмент визуального представления и записи информации, альтернатива привычному линейному способу, особый вид творчества. Тони Бьюзен как создатель интеллект карт в современных условиях Области применения Интеллект-карт: проведение презентаций, принятие решений, планирование своего времени, запоминание больших объемов информации, проведение мозговых штурмов, самоанализ, разработка сложных проектов, собственное обучение, развитие, и многих других. Основные законы, принципы и приемы построения интеллект-карт:



#### **Тема 4. Мозговая атака (МА) как метод коллективного генерирования идей**

##### ***практическое занятие (2 часа(ов)):***

Мозговая атака (мозговой штурм) ? процедура обсуждения вопросов, предполагающая использование свободных ассоциаций с одновременным созданием раскованного психологического микроклимата в малых группах для повышения эффективности решения творческих, особенно изобретательских, задач. Этапы мозговой атаки: свободное высказывание идей, комбинирование, критика идей Содержание этапов. Разновидности мозговой атаки: прямая коллективная мозговая атака; массовая мозговая атака, мозговой штурм - диалог с деструктивной отнесенной оценкой, индивидуальная, круговая, дискретная, метод номинальных групп (А. Дельбек, Э. Ван де Вен), командное картографирование идей, вариант Гордона, Online штурм или брейнлайнинг (П.Ллойд), электронный мозговой штурм, мозговой штурм вопросов (Questorming), брейнрайтинг (записи), "6-3-5 Брейнрайтинг" (Б. Порбах), брейнскетчинг (рисунки) (А.Ван Ганди), метод ?Голубых листков? (Р.Кроуфорд), метод ?Индивидуальных карточек? (Х. Гешка), брейвратинг ?Накопитель?, метод СОСД, метод ?диких идей? (Е.Глассман), метод ?глупых идей? (Дж. Викофф). Правила применения метода мозговой атаки для ведущего и участников. Процедура сбора максимального количества идей: -запрет на критику на этапе выдвижения идей. -содействие появлению и высказыванию максимального количества идей. -поощрение идей в виде смелых и необычных замыслов и свободных ассоциаций. -высказываемые замыслы и идеи комбинируются и улучшаются.

#### **Тема 5. Метод "635"**

##### ***практическое занятие (2 часа(ов)):***

Метод ?635?- как разновидность мозговой атаки, при которой обмен информации в пределах группы является не многосторонне вербальным, а односторонним и осуществляется в письменном виде. Востребованность метода: - возросшая целевая ориентация связей между отдельными идеями, поскольку последующие идеи членов творческого коллектива должны быть направлены на углубление (дальнейшее развитие) рекомендаций(идей), предложенных на первом этапе; -более ограниченная свобода действий и обусловленная этим более высокая конкретность, целенаправленность идей. Основные условия применения: -обеспечение неоднородности состава группы; -предварительное формулирование проблемы; -запрещение устного обмена информацией между членами группы; -стимулирование импровизации; -жесткий регламент; Алгоритм проведения обсуждения. Потенциал и ограничения метода ?635?. Потенциал: ? хорошая комбинированность с другими методами (например с методом ?мозговой атаки?) при конкретизации высказываемых идей, поиске вариантов решения проблемы; ? представление основных и дополнительных идей и в виде рисунков; ? большая обоснованность и четкость представленных в письменном виде, чем устно высказанных идей; ? обязательность письменного изложения идей, стимулирующая активность каждого члена группы. Ограничения: ? обязательность применения других, дополнительных методов по проработке предложенного решения; ? угроза создания ощущения ?затянутости? обсуждения.

#### **Тема 6. Метод "Метаплан"**

##### ***практическое занятие (2 часа(ов)):***

?Метаплан?-разновидность мозговой атаки с обязательным визуальным сопровождением. Методологические характеристики метода: - работа членов группы стимулируется постепенно увеличивающейся и наглядно представляемой информацией; - вследствие визуального наблюдения идей исключается возможность ошибок, которые характерны для аудиального восприятия информации; - концепция решения проблемы формируется путем объединения получаемой информации в систему; - жесткий регламент в отношении общего срока и отдельных операций. Этапы организации обсуждения при использовании ?Метаплана?. Суть метода: представление в схематичном виде на публичное обсуждение вариантов решения проблемы Этапы обсуждения проблемы. Требования, предъявляемые ведущему и участникам обсуждения. Плюсы и минусы метода ?ЗА-ПРОТИВ?. Плюсы: ? возможность в большем объеме, панорамно, взглянуть на проблему; ? развитие полемической культуры участников обсуждения; ? стимулирование активного слушания. Минусы: ? угроза провоцирования конфликта, переход на ?личности?; ? угроза заикливания на своей позиции.

#### **Тема 7. Обсуждение вариантов решения проблемы методом голосования "ЗА " "ПРОТИВ"**

### **практическое занятие (2 часа(ов)):**

Метод генерирования самых разнообразных идей с их последующей экологической селекцией. Обоснованность и целесообразность рассматриваемого метода: ? рождаются как адекватные ситуации, так и нереализуемые в данной форме, в данное время и в данном содержании идеи, некоторые из которых все же могут быть основанием, пригодным для решения проблемы; ? спонтанно высказанные утопические утверждения (идеи) оцениваются таким образом, что снимаются барьеры боязни нового, нестандартного. Классификация идей по ?трем корзинам: 1) высокая степень проработанности, полностью готовы к внедрению; 2) интересные, но требуют дополнительной проработки; 3) фантастические, их время еще впереди. Модель ?утопий? собирает прогнозы желаемого будущего; дополняется факторами, препятствующими реализации утопических идей. Модель ?неутопий? представлена прогнозами нежелаемого будущего; дополняется факторами, препятствующими реализации утопических идей. Алгоритм генерирования идей в формате ?утопических игр?. Плюсы и минусы метода ?утопических игр?: Плюсы: ? особое внимание уделено творческим, нестандартным решениям; ? гибкость в процедурах, когда обсуждение может идти как в группах, так и всем составом слушателей; ? формирование навыков классификации; ? возможность выбора приоритетов, работа на перспективу. Минусы: ? возможный перевес ?заоблачных? идей; ? несерьезное отношение к самому методу со стороны некоторых слушателей.

### **Тема 8. Метод "утопических игр"**

#### **практическое занятие (2 часа(ов)):**

Синектика ? объединение разнородных элементов, процедура обсуждения, осуществляемая коллективом людей, имеющих в совокупности разностороннюю подготовку. Вид мозгового штурма, усложненный допущением критики идей на стадии их генерации и определением приемов разработки идей. Принципы метода: а) принцип самоуправления личности в выборе новых стратегий решения творческой задачи; б) принцип отстранения, т.е. рассмотрения объекта, предмета, процесса всякий раз с неожиданно новой точки зрения. Механизм творчества: интуиция, вдохновение, абстрагирование, свободное размышление, применение неожиданных метафор и элементов игры. Возможные приемы, используемые в обсуждении: ? прямая аналогия ? анализ того, как в других областях решается сходная проблема; А как решаются проблемы, сходные с данной??); ? личная аналогия ? техника эмпатии или вживания в образ объекта и понимания его на основе собственных ощущений; попробуем войти в образ данного субъекта и порассуждать с его точки зрения?); ? символическая аналогия ? краткое символическое описание проблемы в форме парадокса или метафоры (живой труп, горячий снег, тягучее состояние и пр.) ? фантастическая аналогия ? поиск решений в мифах, сказках, фантастике. Аналогия (?Как бы эту проблему попытался решить Чапаев, Левша, Иванушка-дурачок любой другой исторический деятель или сказочный персонаж). Правила применения метода синектики. Преимущества и ограничения метода: Преимущества: ? объединение в игровом коллективе людей с различным уровнем подготовки, интереса, позволяет усилить анализ, повысить его многосторонность; ? аккумуляция достоинств других методов: разновидностей ?мозговой атаки?, эмпатии, инверсии и т.п. Ограничения: ? возможность отыскивать преимущественно наиболее оригинальные идеи решения, но ограниченность возможности применения при решении слишком специализированных творческих задачи; ? необходимость высокой сплоченности и предварительной обученности группы, а также качественная профессиональная подготовка ведущего; ? ограниченность продолжительности применения (через 30?40 минут продуктивность генерирования новых идей постепенно падает). Методы организации и оптимизации синектических сессий.

### **4.3 Структура и содержание самостоятельной работы дисциплины (модуля)**

<b>N</b>	<b>Раздел Дисциплины</b>	<b>Семестр</b>	<b>Неделя семестра</b>	<b>Виды самостоятельной работы студентов</b>	<b>Трудоемкость (в часах)</b>	<b>Формы контроля самостоятельной работы</b>
1.	Тема 1. Творчество: понятие и подходы	2		подготовка к деловой игре	4	деловая игра

N	Раздел Дисциплины	Семестр	Неделя семестра	Виды самостоятельной работы студентов	Трудоемкость (в часах)	Формы контроля самостоятельной работы
2.	Тема 2. Понятие креативной личности	2		подготовка к деловой игре	2	деловая игра
3.	Тема 3. Методы активизации поиска идей: суть, принципы, классификация	2		подготовка к деловой игре	2	деловая игра
4.	Тема 4. Мозговая атака (МА) как метод коллективного генерирования идей	2		подготовка к деловой игре	2	деловая игра
5.	Тема 5. Метод "635"	2		подготовка к деловой игре	2	деловая игра
6.	Тема 6. Метод "Метаплан"	2		подготовка к деловой игре	2	деловая игра
7.	Тема 7. Обсуждение вариантов решения проблемы методом голосования "ЗА " "ПРОТИВ"	2		подготовка к деловой игре	2	деловая игра
8.	Тема 8. Метод "утопических игр"	2		подготовка к тестированию	4	тестирование
	Итого				20	

## 5. Образовательные технологии, включая интерактивные формы обучения

Образовательные технологии

На лекциях:

- информационная лекция;
- проблемная лекция.
- лекция -демонстрация
- лекция вдвоем

На семинарах:

- выступления студентов с докладами по заданному материалу;
- подготовка и защита рефератов;
- проблемная дискуссия;
- модерация (работа в 'малых группах')
- ролевые игры
- письменный анализ различных точек зрения на одну и ту же проблему, формулирование и аргументация собственной точки зрения,
- создание алгоритма разрешения конфликтной ситуации, заданной преподавателем
- подготовка и представление кейзов различных видов конфликтов,
- составление структурно-логических схем
- визуализация проблемы - перевод текстового материала в иную знаковую систему

При обучении акцент делается на применении и использовании существующих методов и приемов в реальной в жизни, обучение ведется путем решения ения практических задач, а также конкретных жизненных и профессиональных пробл

ем.

С учетом ярко выраженной практической направленности, данная дисциплина может изучаться в рамках тренинга 'Есть идея!..', предполагающего режим 'погружения' (3 дня по 12 часов) и дополняющего классические виды занятий: лекция, самостоятельная работа, семинар.

## **6. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины и учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы студентов**

### **Тема 1. Творчество: понятие и подходы**

деловая игра , примерные вопросы:

1. Творчество и деятельность как формы внутренней и внешней активности. 2. Понятие ?креативная среда? и факторы ее формирования. 3. Этапы творческого процесса 4. Роль инсайта (озарения) в процессе творчества

### **Тема 2. Понятие креативной личности**

деловая игра , примерные вопросы:

1. Сущность активизации поиска оригинальных идей. 2. Социальные и психологические препятствия творческому процессу. 3. Психологическая инерция как барьер творчества. 4. Способы преодоления психологической инерции. 5. Продуктивной мышление: понятие, функции. 6. Ментальные карты как способ визуализации информации: функции, области применения, принципы создания

### **Тема 3. Методы активизации поиска идей: суть, принципы, классификация**

деловая игра , примерные вопросы:

1. Понятие и история метода ?мозговой атаки?. 2. Правила применения метода ?мозговой атаки? для участников обсуждения и ведущего 3. Причины ?запрета на критику? на стадии генерирования идей. 4. Разновидности ?мозговой атаки? 5. Потенциал применения метода коллективного поиска оригинальных идей в деятельности специалиста по связям с общественностью. 6. Обсуждение в режиме ?мозговой атаки? одной из ?поля проблем?, собранных предварительно в ходе индивидуально-коллективной работы

### **Тема 4. Мозговая атака (МА) как метод коллективного генерирования идей**

деловая игра , примерные вопросы:

1. Специфика метода ?635? как разновидности ?мозговой атаки?. 2. Основные условия применения метода ?635?. 3. Потенциал и ограничения метода ?635?. 4. Обсуждение с применением метода ?635? одной из ?поля проблем?, собранных предварительно в ходе индивидуально-коллективной работы.

### **Тема 5. Метод "635"**

деловая игра , примерные вопросы:

1. Методологические характеристики метода ?Метаплан? 2. Этапы организации обсуждения. 3. Достоинства и недостатки метода ?Метаплан?. 4. Обсуждение в режиме метода ?Метаплан? одной из ?поля проблем?, собранных предварительно в ходе индивидуально-коллективной работы

### **Тема 6. Метод "Метаплан"**

деловая игра , примерные вопросы:

1. Преимущества двусторонней аргументации. 2. Высокая полемическая культура оппонентов как предпосылка эффективности применения метода ?ЗА? - ?Против?. 3. Этапы обсуждения проблемы. 4. Обсуждение в режиме ?За? ?Против? одной из ?поля проблем?, предварительно собранных в ходе индивидуально-коллективной работы.

### **Тема 7. Обсуждение вариантов решения проблемы методом голосования "ЗА "ПРОТИВ"**

деловая игра , примерные вопросы:



1. Сферы целесообразности применения метода ?утопических игр?. 2. Экологичность классификации идей по ?трем корзинам? как преимущество метода ?утопических игр?. 3. Обсуждение в режиме ?утопических игр? одной из ?поля проблем?, предварительно собранных в ходе индивидуально-коллективной работы.

### **Тема 8. Метод "утопических игр"**

тестирование , примерные вопросы:

1. Методологические принципы метода синектики. 2. Перспективность применения метода синектики при обсуждении проблем специалистами разного профиля. 3.Преимущества и ограничения метода синектики. 4.Обсуждение с использованием метода синектики одной из ?поля проблем?, предварительно собранных в ходе индивидуально-коллективной работы.

### **Тема . Итоговая форма контроля**

Примерные вопросы к зачету:

Тест креативности Торранса

Психодиагностика психолога в школе - Диагностика интеллектуального развития

Краткий тест. Фигурная форма.

Сокращенный вариант изобразительной (фигурной) батареи теста креативности П. Торранса представляет собой задание "Закончи рисунок".

Задание "Закончи рисунок" представляет собой второй субтест фигурной батареи тестов творческого мышления П. Торранса.

Тест может быть использован для исследования творческой одаренности детей, начиная с дошкольного возраста (5-6 лет) и до выпускных классов школы (17 - 18 лет). Ответы на задания этих тестов испытуемые должны дать в виде рисунков и подписей к ним. Если дети не умеют писать или пишут очень медленно, экспериментатор или его ассистенты должны помочь им подписать рисунки. При этом необходимо в точности следовать замыслу ребенка.

Подготовка к тестированию. Перед предъявлением теста экспериментатор должен полностью прочитать инструкцию и тщательно продумать все аспекты работы. Тесты не допускают никаких изменений и допущений, так как это меняет надежность и валидность тестовых показателей.

Необходимо избегать употребления слов "тест", "экзамен", "проверка" во всех объяснениях и инструкциях. Если возникает необходимость, то рекомендуется употреблять слова: упражнения, рисунки, картинки и т.д . Во время тестирования недопустимо создание тревожной и напряженной обстановки экзамена, проверки, соперничества. Напротив, следует стремиться к созданию дружелюбной и спокойной атмосферы теплоты, уюта, доверия, поощрения воображения и любознательности детей, стимулирования поиска альтернативных ответов. Тестирование должно проходить в виде увлекательной игры. Это очень важно для достижения надежных и объективных результатов.

Необходимо обеспечить всех учащихся тестовыми заданиями, карандашами или ручками. Все лишнее должно быть убрано. Экспериментатору необходимо иметь инструкцию, образец теста, а также часы или секундомер.

Не следует проводить одновременное тестирование в больших группах учащихся.

Оптимальный размер группы - это 15 ? 35 человек, т.е. не более одного класса.

Для младших детей размер групп следует уменьшить до 5 ? 10 человек, а для дошкольников предпочтительней проводить индивидуальное тестирование. При тестировании ребенок должен сидеть за столом один или с ассистентом экспериментатора.

Время выполнения теста ? 10 минут. Вместе с подготовкой, чтением инструкций, раздачей листов и т. д. для тестирования необходимо отвести 15 ? 20 минут.

При тестировании дошкольников и младших школьников экспериментаторы должны иметь достаточное количество ассистентов для помощи в оформлении подписей к рисункам.

Прежде чем раздавать листы с заданиями, экспериментатор должен объяснить детям, что они будут делать, вызвать у них интерес к заданиям и создать мотивацию к их выполнению.

Для этого можно использовать следующий текст, допускающий различные модификации в зависимости от конкретных условий:

"Ребята! Мне кажется, что вы получите большое удовольствие от предстоящей вам работы. Эта работа поможет нам узнать, насколько хорошо вы умеете выдумывать новое и решать разные проблемы. Вам потребуется все ваше воображение и умение думать. Я надеюсь, что вы дадите простор своему воображению и вам это понравится".

Если фигурный тест требуется провести повторно, то объяснить это учащимся можно следующим образом:

"Мы хотим узнать, как изменились ваши способности придумывать новое, ваше воображение и умение решать проблемы. Вы знаете, что мы измеряем свой рост и вес через определенные промежутки времени, чтобы узнать, насколько мы выросли и поправились. То же самое мы делаем, чтобы узнать, как изменились ваши способности. Очень важно, чтобы это было точное измерение, поэтому постарайтесь показать все, на что вы способны".

Инструкции к тестовым заданиям. После предварительной инструкции следует раздать листы с заданиями и проследить, чтобы каждый испытуемый указал фамилию, имя и дату в соответствующей графе. Дошкольникам и младшим школьникам нужно помочь в указании этих сведений. В этом случае будет лучше, если вы внесете данные заранее и раздадите детям листы с уже заполненными графами.

После этих приготовлений можно приступить к чтению следующей инструкции:

"Вам предстоит выполнить увлекательные задания. Все они потребуют от вас воображения, чтобы придумать новые идеи и скомбинировать их различным образом. При выполнении каждого задания старайтесь придумать что-то новое и необычное, чего никто больше из вашей группы (класса) не сможет придумать. Постарайтесь затем дополнить и достроить вашу идею так, чтобы получился интереснейший рассказ-картинка.

Время выполнения задания ограничено, поэтому старайтесь его хорошо использовать. Работайте быстро, но не торопитесь. Если у вас возникнут вопросы, молча поднимите руку - и я подойду к вам и дам необходимые разъяснения".

Задание теста формулируется следующим образом:

"На этих двух страницах нарисованы незаконченные фигуры. Если вы добавите к ним дополнительные линии, у вас получатся интересные предметы или сюжетные картинки. На выполнение этого задания отводится 10 минут.

Постарайтесь придумать такую картинку или историю, которую никто другой не сможет придумать. Сделайте ее полной и интересной, добавляйте к ней новые идеи. Придумайте интересное название для каждой картинки и напишите его внизу под картинкой".

Если учащиеся волнуются, что они не успевают закончить задание вовремя, успокойте их, сказав им следующее:

"Вы все работаете по-разному. Некоторые успевают нарисовать все рисунки очень быстро, а затем возвращаются к ним и добавляют какие-то детали. Другие успевают нарисовать лишь несколько, но из каждого рисунка создают очень сложные рассказы. Продолжайте работать так, как вам больше нравится, как вам удобнее".

Эту инструкцию необходимо предъявлять строго по тексту, не допуская никаких изменений. Даже небольшие модификации инструкции требуют повторной стандартизации и валидации теста.

Если дети не зададут после инструкции вопросы, можно приступать к выполнению задания. Если инструкция вызовет вопросы, постарайтесь ответить на них повторением инструкции более понятными для них словами. Избегайте давать примеры или иллюстрации возможных ответов-образцов! Это приводит к уменьшению оригинальности и, в некоторых случаях, общего количества ответов. Стремитесь поддерживать доброжелательные, теплые и непринужденные отношения с детьми.

Хотя в инструкциях указано, что задания включают две страницы, некоторые дети упускают этот факт из виду и не обнаруживают вторую страницу. Поэтому следует специально напомнить детям о второй странице с заданиями. Необходимо очень внимательно следить за временем, используя секундомер.

По истечении 10 минут выполнение заданий прекращается, и листы быстро собираются. Если дети не смогли написать названия к своим рисункам, выясните у них эти названия сразу же после тестирования. Иначе вы не сможете их надежно оценить.

Для этого удобно иметь несколько ассистентов, что особенно важно при тестировании младших школьников и дошкольников.

Измерения и обработка результатов. Важным условием высокой надежности теста является внимательное изучение указателя оценки тестовых показателей и использование приведенных стандартов как основы для суждений.

Процедуры измерения.

1. Прочитать руководство. Вы должны четко осознавать концепцию творческого мышления П. Торранса: содержание показателей беглости, гибкости, оригинальности и тщательности разработки идей как характеристик этого процесса.

2. Сначала следует определить, стоит ли ответ засчитывать, т.е. релевантен ли он заданию. Те ответы, которые не соответствуют заданиям, не учитываются. Нерелевантными считаются ответы, в которых не выполнено основное условие задания - использовать исходный элемент. Это те ответы, в которых рисунок испытуемого никак не связан с незавершёнными фигурами.

3. Обработка ответов. Каждую релевантную идею (т. е. рисунок, включающий в себя исходный элемент) следует отнести к одной из 83 категорий ответов. Используя эти списки, определите номера категорий ответов и баллы за их оригинальность. Запишите их в соответствующих графах.

Если оригинальность ответов оценивается 0 или 1 баллом, категория ответов может быть определена по списку 1. В этот список вошли наименее оригинальные ответы для каждой из фигур теста. Для более оригинальных ответов (с оригинальностью 2 балла) составлен список ♦ 2. В этом списке собраны категории, общие для всех фигур теста.

Затем определяются баллы за разработанность каждого ответа, которые заносятся в графу, отведенную для этих показателей выполнения задания. Показатели категорий оригинальности и разработанности ответов записываются на бланке, в строке, соответствующей номеру рисунка. Там же записываются пропуски (отсутствие) ответов.

Показатель беглости для теста может быть получен прямо из номера последнего ответа, если не было пропусков или нерелевантных ответов. В противном случае следует сосчитать общее количество учтенных ответов и записать это число в соответствующей графе. Чтобы определить показатель гибкости, зачеркните повторяющиеся номера категорий ответов и сосчитайте оставшиеся. Суммарный балл за оригинальность определяется сложением всех без исключения баллов в этой колонке. Аналогичным образом определяется суммарный показатель разработанности ответов.

Проверка надежности измерений. Время от времени рекомендуется сопоставлять данные собственной обработки тестов с данными обработки тех же тестов более опытным экспериментатором. Все несоответствия должны быть выявлены и обсуждены. Рекомендуется рассчитать коэффициенты корреляции между показателями, полученными двумя исследователями при обработке 20 - 40 протоколов. Другим способом проверки надежности может служить повторная обработка экспериментальных материалов одним и тем же исследователем через одну или несколько недель. При использовании бланков для обработки эти виды контроля займут не много времени.

Указатель оценки теста. В указатель включены данные, полученные на 500 учащихся школ г. Москвы в 1994 г. Возраст испытуемых - от 6 до 17 лет.

Беглость. Этот показатель определяется подсчетом числа завершенных фигур. Максимальный балл равен 10.

Гибкость. Этот показатель определяется числом различных категорий ответов. Для определения категории могут использоваться как сами рисунки, так и их названия (что иногда не совпадает). Далее приведен список ♦ 2, включающий 99 % ответов. Для тех ответов, которые не могут быть включены ни в одну из категорий этого списка, следует применять новые категории с обозначением их "X1", "X2" и т. д. Однако это требуется очень редко.

Категории ответов, оцениваемых 0 или 1 баллом за оригинальность, значительно удобнее определять по списку ♦ 1 отдельно для каждой стимульной фигуры.

**Оригинальность.** Максимальная оценка равна 2 баллам для неочевидных ответов с частотой менее 2%, минимальная ? 0 баллов для ответов с частотой 5 % и более, а 1 балл засчитывается за ответы, встречающиеся в 2 ? 4,9 % случаев. Данные об оценке категории и оригинальности ответа приведены в списке ♦ 1 для каждой фигуры в отдельности. Поэтому интерпретацию результатов целесообразно начинать, используя этот список.

Премиальные баллы за оригинальность ответов, в которых испытуемый объединяет несколько исходных фигур в единый рисунок. Торранс считает это проявлением высокого уровня творческих способностей, поскольку такие ответы довольно редки. Торранс считает необходимым присуждать дополнительные баллы за оригинальность за объединение в блоки исходных фигур: объединение двух рисунков ? 2 балла; объединение 3?5 рисунков ? 5 баллов; объединение 6 ? 10 рисунков ? 10 баллов. Эти премиальные баллы добавляются к общей сумме баллов за оригинальность по всему заданию.

**Разработанность.** При оценке тщательности разработки ответов баллы даются за каждую значимую деталь (идею), дополняющую исходную стимульную фигуру, как в границах ее контура, так и за ее пределами. При этом, однако, основной, простейший ответ должен быть значимым, иначе его разработанность не оценивается.

Один балл дается за:

1. каждую существенную деталь общего ответа. При этом каждый класс деталей оценивается один раз и при повторении не учитывается. Каждая дополнительная деталь отмечается точкой или крестиком один раз;
2. цвет, если он дополняет основную идею ответа;
3. специальную штриховку (но не за каждую линию, а за общую идею);
4. тени, объем, цвет;
5. украшение, если оно имеет смысл само по себе;
6. каждую вариацию оформления (кроме чисто количественных повторений), значимую по отношению к основному ответу. Например, одинаковые предметы разного размера могут передавать идею пространства;
7. поворот рисунка на 90- и более, необычность ракурса (вид изнутри, например), выход за рамки задания большей части рисунка;

- каждую подробность в названии сверх необходимого минимума. Если линия разделяет рисунок на две значимые части, подсчитывают баллы в обеих частях рисунка и суммируют их. Если линия обозначает определенный предмет - шов, пояс, шарф и т. д., то она оценивается 1 баллом.

## СТИМУЛЬНЫЙ МАТЕРИАЛ

Фамилия..... Имя..... Дата?????...

Закончи рисунок

На этих двух страницах нарисованы незаконченные фигурки. Если ты добавишь к ним дополнительные линии, у тебя получатся интересные предметы или сюжетные картинки.

На выполнение этого задания отводится 10 минут. Постарайся придумать такую картинку или историю, которую никто другой не сможет придумать. Сделай ее полной и интересной, добавляй к ней новые идеи.

Придумай интересное название для каждой картинке и напиши его внизу под картинкой.

Стимульный материал и пример подсчета баллов за разработанность ответов теста креативности Торранса.

Интерпретация результатов тестирования.

1. Беглость, или продуктивность. Этот показатель не является специфическим для творческого мышления и полезен прежде всего тем, что позволяет понять другие показатели КТТМ. Данные показывают (см. таблицу 1), что большинство детей 1-8 классов выполняют от семи до десяти заданий, а старшеклассники - от восьми до десяти заданий. Минимальное количество выполненных заданий (менее пяти) встречается чаще всего у подростков (5 ? 8 классы).



2. Гибкость. Этот показатель оценивает разнообразие идей и стратегий, способность переходить от одного аспекта к другому. Иногда этот показатель полезно соотнести с показателем беглости или даже вычислить индекс путем деления показателя гибкости на показатель беглости и умножения на 100 %. Напомним, что если испытуемый имеет низкий показатель гибкости, то это свидетельствует о ригидности его мышления, низком уровне информированности, ограниченности интеллектуального потенциала и (или) низкой мотивации.

3. Оригинальность. Этот показатель характеризует способность выдвигать идеи, отличающиеся от очевидных, общеизвестных, общепринятых, банальных или твердо установленных. Тот, кто получает высокие значения этого показателя, обычно характеризуется высокой интеллектуальной активностью и неконформностью. Оригинальность решений предполагает способность избегать легких, очевидных и неинтересных ответов. Как и гибкость, оригинальность можно анализировать в соотношении с беглостью с помощью индекса, вычисляемого описанным выше способом.

4. Разработанность. Высокие значения этого показателя характерны для учащихся с высокой успеваемостью, способных к изобретательской и конструктивной деятельности. Низкие - для отстающих, недисциплинированных и нерадивых учащихся. Показатель разработанности ответов отражает как бы другой тип беглости мышления и в определенных ситуациях может быть как преимуществом, так и ограничением, в зависимости от того, как это качество проявляется.

### 7.1. Основная литература:

1. Михайлова, К.Ю. Международные деловые переговоры [Электронный ресурс]: учебное пособие / К.Ю. Михайлова, А.В. Трухачев. - 6-е изд., перераб. и доп. - Ставрополь: АГРУС Ставропольского гос. аграрного ун-та, 2013. - 368 с. - ISBN 978-5-9596-0974-0 - Режим доступа: <http://znanium.com/bookread2.php?book=514885>
2. Фройнд, Дж. Переговоры каждый день: Как добиваться своего в любой ситуации [Электронный ресурс] / Джеймс Фройнд ; Пер. с англ. ? М.: АЛЬПИНА ПАБЛИШЕР, 2013. ? 276 с. - ISBN 978-5-9614-4366-0 - Режим доступа: <http://znanium.com/catalog.php?bookinfo=518833>
3. Рызов И. Подготовка к 'Управленческому Поединку' и сложным переговорам [Электронный ресурс] : практ. пособие / И. Рызов, П. Сивожелезов. - М.: Московский финансово-промышленный университет 'Синергия', 2013. - ISBN 978-5-4257-0142-8 - Режим доступа: <http://znanium.com/bookread2.php?book=451226>

### 7.2. Дополнительная литература:

1. Стацевич, Е. Манипуляции в деловых переговорах: Практика противодействия [Электронный ресурс] / Екатерина Стацевич, Кирилл Гуленков, Ирина Сорокина. - 2-е изд., доп. - М.: Альпина Паблицер, 2014. - 150 с. - ISBN 978-5-9614-1959-7 - Режим доступа: <http://znanium.com/bookread2.php?book=520453>

### 7.3. Интернет-ресурсы:

- Брегман Г., Гоз И. Захватывающий текст и ВАК - [www.psyho.all.ru](http://www.psyho.all.ru)  
Воропаева Т. Создание позитивного имиджа - <http://ln.com.ua>  
Гринфельд М. Как победить - <http://www.nlp.ru>  
Гринфельд М. Миссия фирмы. - <http://www.nlp.ru>  
Гринфельд М. Особенности стратегического ПР. - <http://www.nlp.ru>

## 8. Материально-техническое обеспечение дисциплины(модуля)

Освоение дисциплины "Тренинг "Техники активизации творческих способностей"" предполагает использование следующего материально-технического обеспечения:

Мультимедийная аудитория, вместимостью более 60 человек. Мультимедийная аудитория состоит из интегрированных инженерных систем с единой системой управления, оснащенная современными средствами воспроизведения и визуализации любой видео и аудио информации, получения и передачи электронных документов. Типовая комплектация мультимедийной аудитории состоит из: мультимедийного проектора, автоматизированного проекционного экрана, акустической системы, а также интерактивной трибуны преподавателя, включающей тач-скрин монитор с диагональю не менее 22 дюймов, персональный компьютер (с техническими характеристиками не ниже Intel Core i3-2100, DDR3 4096Mb, 500Gb), конференц-микрофон, беспроводной микрофон, блок управления оборудованием, интерфейсы подключения: USB, audio, HDMI. Интерактивная трибуна преподавателя является ключевым элементом управления, объединяющим все устройства в единую систему, и служит полноценным рабочим местом преподавателя. Преподаватель имеет возможность легко управлять всей системой, не отходя от трибуны, что позволяет проводить лекции, практические занятия, презентации, вебинары, конференции и другие виды аудиторной нагрузки обучающихся в удобной и доступной для них форме с применением современных интерактивных средств обучения, в том числе с использованием в процессе обучения всех корпоративных ресурсов. Мультимедийная аудитория также оснащена широкополосным доступом в сеть интернет. Компьютерное оборудование имеет соответствующее лицензионное программное обеспечение.

Учебно-методическая литература для данной дисциплины имеется в наличии в электронно-библиотечной системе "ZNANIUM.COM", доступ к которой предоставлен студентам. ЭБС "ZNANIUM.COM" содержит произведения крупнейших российских учёных, руководителей государственных органов, преподавателей ведущих вузов страны, высококвалифицированных специалистов в различных сферах бизнеса. Фонд библиотеки сформирован с учетом всех изменений образовательных стандартов и включает учебники, учебные пособия, УМК, монографии, авторефераты, диссертации, энциклопедии, словари и справочники, законодательно-нормативные документы, специальные периодические издания и издания, выпускаемые издательствами вузов. В настоящее время ЭБС ZNANIUM.COM соответствует всем требованиям федеральных государственных образовательных стандартов высшего профессионального образования (ФГОС ВПО) нового поколения.

- проектор и ноутбук;
- принтер и копировальный аппарат для создания раздаточных материалов;
- ватман и фломастеры для выполнения творческих заданий в малых группах.

Программа составлена в соответствии с требованиями ФГОС ВПО и учебным планом по направлению 42.03.01 "Реклама и связи с общественностью" и профилю подготовки Реклама и связи с общественностью в политике .

Автор(ы):

Сидельникова Т.Т. \_\_\_\_\_

"\_\_" \_\_\_\_\_ 201\_\_ г.

Рецензент(ы):

Морозова Г.В. \_\_\_\_\_

"\_\_" \_\_\_\_\_ 201\_\_ г.