

УДК 378.091:37.015.31

А. А. Омельченко,
викладач

(Житомирський державний університет імені Івана Франка)

ВИКОРИСТАННЯ ТЕХНОЛОГІЙ КРЕАТИВНОГО МИСЛЕННЯ У РОЗВИТКУ МОВЛЕННЕВОЇ КОМПЕТЕНЦІЇ СТУДЕНТІВ I-II КУРСІВ МОВНОГО ВНЗ

У статті розглядаються основні технології креативного мислення, їх характеристики та особливості використання. Автор приділяє увагу ефективності застосування креативних технологій у розвитку мовленнєвої компетенції студентів мовного ВНЗ та важливості розвитку навичок творчого мислення у навчальному процесі. Аналізується модель креативності Озборна та Парне, її головні компоненти.

Сьогодні кінцевою практичною метою навчання студентів мовних спеціальностей іноземних мов є формування комунікативної компетенції, тобто здатності сприймати і породжувати іншомовне мовлення відповідно до умов мовленнєвої комунікації, ситуації і характеру взаємодії партнерів. Програма ставить досить високі вимоги щодо вмінь усного мовлення студентів. Оскільки студенти мовного вищого закладу освіти мають демонструвати зразки ефективної комунікації, необхідно створити сприятливі умови для максимальної активізації мовленнєвої практики. Для досягнення цієї мети пропонується широко використовувати спонтанні бесіди, рольові ігри, роботу в парах та малих групах тощо. Завдання та вправи мають залучати студентів до користування іноземною мовою в умовах, наближених до природного спілкування, тобто потрібно забезпечувати різнобічність інформованості учасників щодо теми розмови або ставити перед студентами проблеми, розв'язання яких необхідно спілкуватися між собою іноземною мовою [1: 28, 29].

Згідно з даними новітніх наукових педагогічних досліджень, необхідно активно залучати студентів до процесу навчання, зосереджуючись на завданнях, які потребують для їх виконання здійснення активних практичних дій. Це вимагає від студентів гнучкого оперування змістом, який вони мають на меті засвоїти. Студенти, які використовують зміст креативно, вивчають його успішно. Разом з цим, вони навчаються стратегіям як бачити проблему, правильно визначити її, знаходити вихід з проблемних ситуацій в навчальному заході та поза ним. Вимога адекватності процесу навчання реальному процесу комунікації висувається більшістю вчених – психологів та методистів у галузі методики навчання іноземних мов (І. О. Зимня, О. О. Леонт'єв, М. В. Ляховецький, Ю. І. Пасов, І. В. Рогова, В. Л. Скалкін та інші). У природних комунікативних ситуаціях людина більше зіштовхується з полілогічною формою спілкування: спілкування з членами родини, одногрупниками, друзями, у клубах за інтересами тощо. Групова форма організації навчального процесу має низку переваг: вона сприяє підвищенню мотивації до навчання, навчає об'єктивно оцінювати себе та інших, підвищує діловий статус студента в групі, працюючи разом, студенти виявляють мовну самостійність, виховуються повага до інших, здатність орієнтуватися в новій ситуації тощо [2: 50].

Одними з інноваційних технологій сьогодення є технології креативного мислення. Це система технологій, яка створена з метою допомогти студентам усвідомити значущість академічного матеріалу, інтегруючи знання різних галузей в іншомовному середовищі. Технології креативного мислення є ефективними для розвитку мовленнєвої компетенції завдяки наступним перевагам: застосування креативних технологій створює доброзичливу, сприятливу атмосферу на заняттях, терпиме відношення до інших думок, зростання самооцінки; забезпечує навчальний процес природними умовами для розвитку мовленнєвої компетенції (перед учасниками навчального процесу є мета, яку вони досягають різними способами), тобто забезпечує його комунікативність; процес навчання є більш мотивованим, так як спонукає студентів до особистісного розвитку, розширює горизонти бачення проблеми та її вирішення. Також навички креативного мислення є значущими в сучасному суспільстві, саме творчо обдаровані люди змогли внести значний внесок у розвиток суспільства, подарували людству винаходи та бачили вихід із кризових ситуацій. Людина сьогодення – це творча людина, з нестандартним, конструктивним мисленням, яка не боїться діяти і перебудовувати світ навколо себе на краще.

За визначенням багатьох вчених-психологів та педагогів, які займалися питаннями креативності та розвитку креативного мислення (Дж. Гілфорд, Р. Стернберг, Е. П. Торенс, Озборн, Е. де Боно; А. М. Лук, В. Н. Пушкін, І. Я. Лернер, Д. Б. Богоявленська та ін.) **творчість** – це найвища форма активності та самостійності діяльності людини, здатність створювати нове, оригінальне. Творчість може виступати в будь-якій сфері людської діяльності. Люди з творчим мисленням мають здатність бачити та вирішувати проблеми сьогодення по-новому, нестандартно, змінюючи таким чином, суспільство на краще.

Отже, метою нашої статті є аналіз моделі та принципи застосування технологій креативного мислення на заняттях англійської мови з метою формування мовленнєвої компетенції студентів мовного вищого навчального закладу.

Маслоу, засновник школи гуманістичної психології, визначив два типи творчості. Перший тип, творчість особливого таланту, функціонує у творчих геніях. Другий тип творчості, творчість самореалізації, є основою праць Маслоу. Цей тип можна застосовувати не тільки в традиційних видах мистецтва, але й будь-якій сфері людського буття. Творчість була визначена як "... фундаментальна риса, властива людській суті, потенційно притаманна кожній людині при народженні, яка дуже часто втрачається при входженні в соціум" [3: 205].

Роджерс розглядав творчість як результат (продукт) здорового людського розвитку. Роджерс бачив процес творчості як появу нових продуктів через взаємодію людини з навколишнім середовищем. Однією з характерних рис, що сприяють цьому, є відкритість до нового досвіду, терпимість до неоднозначності. Друга характерна риса – внутрішній локус оцінювання, тобто вміння довіряти собі, поклатися на власну думку, інтуїцію. Третьою характеристикою Роджерса є вміння варіювати з елементами та поняттями. Він вірив, що творчі особистості повинні вміти "грати" з ідеями, уявляти неможливі комбінації та генерувати неможливі гіпотези. Якщо ці три характеристики присутні, згідно з Роджерсом, природні людські здібності до творчості мають змогу розвиватися. Технології креативного мислення містять у собі завдання, які забезпечують розвиток даних характеристик.

Гілфорд виділив чотири основні параметри творчої обдарованості: 1) оригінальність – спроможність продукувати віддалені асоціації, незвичні відповіді; 2) семантична гнучкість – спроможність виділяти функцію об'єкта і пропонувати нове застосування; 3) семантична спонтанна гнучкість – спроможність продукувати різні ідеї в нерегламентованій ситуації; 4) образна адаптивна гнучкість – спроможність змінювати форму відображуваного стимулу таким чином, щоб виявити в ньому нові ознаки й можливості для використання.

Е. де Боно виділяє два типи мислення – "*вертикальне*" мислення, в якому використовуються логічні процеси – традиційний, історичний метод, інший тип мислення він назвав "*латеральним*" (дослівно – приховане мислення), при якому проблема розглядається нестандартним чином. Методи латерального мислення забезпечують системний процес, результатом якого є так зване інноваційне мислення. Е. де Боно описав технології, створені для розвитку латерального мислення та створення нових ідей. Основою його праці є систематичне заохочення латерального мислення, він був переконаний в можливості розвитку латерального мислення через систематичне використання технологій, що стимулюють пошуки мислення.

Одна з технологій де Боно є **провокація** (спонування), **Provocation (Po)**. Використовуючи так звані провокації, тобто твердження, які провокують, спонукають нові способи мислення. Де Боно запропонував термін "ПО" (тобто "провокаційна операція") для спонування провокацій. "ПО" дає зрозуміти, що комуні кант розуміє, що твердження невірне і навіть неможливе, але комунікант все рівно вважає за потрібне розглянути це, сподіваючись, що це відкриє нові горизонти мислення. В багатьох випадках "ПО" паралельне "What if...?" або "А давайте припустимо, що...". Існують три головні провокаційні твердження. В першому типі тверджень змінений або переставлений місцями порядок або послідовність. Наприклад, таке твердження як "Будинки не повинні мати дахи" здавалося б на перший погляд нелогічним та дивним. Проте це твердження веде до таких ідей, як будинки з відкритими дахами або дахи з скла. Це дало б можливість спостерігати за зірками просто з будинку.

Другий тип провокацій – перебільшення. Цей тип провокацій дозволяє розширювати або зменшувати ідею або поняття непропорційно ("ПО" в середньому кожний студент випиває двадцять п'ять відер кави за рік).

Третій тип – спотворення. У даному випадку взаємостосунки між елементами або послідовність часу порушена. Цікавою провокацією може бути "Студенти дають контрольні викладачам", "Екзамени скасовані".

Атрибутивний список (Attributive Listing) – стратегія укладання ідей. За допомогою цієї технології проблема або продукт ділиться на ключові атрибути, на кожен з яких увага звертається окремо. Студенти навчаються розпізнавати головні атрибути, тобто складові продукту, ситуації, проблеми тощо.

Класичне використання атрибутивного списку – це укладання будь-якої історії на структурні компоненти. Коли студенти виділяють ключові атрибути (складники) історії (герої, час та місце, конфлікт тощо), вони можуть не тільки аналізувати історії, які вони читають, але також можуть використати ці знання для трансформування або створення власних історій. Наприклад, студенти складають список десяти можливих героїв, десяти ситуацій місця та часу, десяти проблем та десяти джерел, звідки герої можуть дістати допомогу. Один із варіантів – скласти історію на основі чотирьох останніх цифр номерів студентів. Якщо номер закінчується на 0263, то потрібно написати історію,

використовуючи десятого героя, шосту проблему, третє джерело допомоги. Атрибутивний список можна використовувати для створення фантастичних героїв, винаходів, або продуктів, які можуть створити базу для творчого письма: визначити ключові проблеми, компоненти в сьогодишніх або історичних подіях. Припускання можливих результатів, якщо хоча б один компонент був змінений, допомагає студентам працювати зі змістом у цікавому руслі, в той же час усвідомлюючи складні взаємодії в суспільних подіях, що стимулює їх інтелектуальну та творчу активність.

Brutethink. Мета даної технології – спонукання нових способів мислення через віддалені стимули. Група формулює проблему, додає до цієї проблеми будь-яке слово (із словника, статті тощо) та знаходить зв'язки між даним словом та проблемою.

Superheroes – дана технологія створює сприятливу атмосферу для нестандартних ідей. Члени групи обирають роль будь-якого героя (Супермен, Шерлок Холмс, Джеймс Бонд тощо), про якого отримують загальну інформацію. Група формулює проблему (або отримує готове визначення від вчителя, або кожен пропонує свою). Тепер учасники висловлюють свої ідеї від імені свого героя, уявляючи його спосіб мислення або видають власні думки від його імені.

Мозковий штурм (brainstorming) є найвідомішою з усіх технологій генерування ідей. Ця технологія базується на принципі Озборна (1953) про відкладання критики: не давати оцінку будь-якій ідеї, доки всі ідеї не генеровані. Згідно з цим принципом генерування ідей і тільки після цього застосування критеріїв оцінювання є набагато продуктивнішим ніж обговорення кожної ідеї окремо. Є два види мозкового штурму: індивідуальний та груповий. Груповий мозковий штурм може бути дуже ефективним так як він користується досвідом та творчістю всіх членів групи, даючи можливість покращувати, комбінувати ідеї, додавати деталі тощо. Груповий мозковий штурм має схильність розвивати ідеї більш глибоко ніж в індивідуальному штурмі. Для ефективного проведення мозкового штурму потрібно слідувати наступним етапам:

- Визначити проблему, яку потрібно вирішити та критерії, яким ви будете керуватися.
- Зосереджувати увагу протягом процесу на проблемі.
- Попередити, що ніхто не критикує та обговорює ідеї під час процесу. Критика припускає елемент ризику для членів групи, коли вони пропонують певну ідею, блокує процес генерування ідей.
- Стимулювати активність та некритичне (толерантне) ставлення серед членів групи. Кожний має зробити свій внесок у розвиток ідей, навіть найбільш пасивні та несміливі члени групи.
- Заохочувати студентів генерувати максимальну кількість ідей, від найбільш логічних до найбільш непрактичних.
- Попереджати надто тривалий потік думки.
- Заохочувати студентів розвивати, доповнювати ідеї інших учасників.
- Призначити одного студента занотовувати ідеї, які пропонують члени групи. Це може бути у вигляді таблиці. Після мозкового штурму результати обговорюються та студенти вибирають оптимальні вирішення проблеми.

Озборн запропонував користуватися певними питаннями, які б давали поштовх до подальшого розвитку ідей. Спеціально сформульовані питання створені для розвитку дивергентного мислення. Коли група генерує ідеї процес уповільнюється, такі запитання можуть вказати на новий напрямок та точку зору. Еберле використав ключові запитання Озборна та упорядкував їх в акронім, який легко запам'ятати – **SCAMPER**. SCAMPER – це список запитань, який скеровує рух думок у потрібний напрямок, ще одна технологія генерування ідей. Приклади запитань:

- Що ми можемо замінити? (інгредієнти, матеріал, процеси, місце, підхід тощо)
- Що і як можна поєднати?
- Як можна адаптувати старий досвід до нової проблеми?
- Що можна змінити? (колір, час, значення, форму)
- Чи можливо збільшити (розмір, висоту, довжину), перебільшити?
- Чи можливо зменшити?
- Знайти інше використання?
- Що можна скасувати?
- Чи можливо переставити місцями? Помінятися ролями? Стати протилежністю?

Ми розглянули одні з найпоширеніших технологій креативного мислення, які застосовуються при вирішенні проблемних ситуацій і які є складовими моделі креативності – моделі креативного пошуку вирішення проблем.

Одна з ранніх моделей креативності належить Дьюї в його моделі вирішення проблемних ситуацій. Дьюї описав процес вирішення проблеми в п'яти логічних етапах: а) відчуття скрутного становища, певної складності; б) формулювання проблеми; в) розгляд можливих рішень; г) аналіз наслідків рішень; ґ) остаточне прийняття одного з рішень.

Торенс запропонував свою модель процесу творчості: а) відчуття проблеми або перешкоди; б) припущення щодо проблеми; в) оцінка припущень (гіпотез), їх перевірка; г) обговорення результатів.

Модель Осборна та Парне "Креативне вирішення проблеми" (*Creative Problem Solving, CPS*) була пізніше розвинена багатьма теоретиками. Модель CPS спочатку була розроблена Осборном (1963), хто також заснував мозковий штурм. Він був зацікавлений не тільки в теорії творчості, але і в тому, щоб знайти шляхи як краще її застосувати. Кожна версія процесу включає кількість кроків, що містить і дивергентні (генерування великої кількості ідей) та конвергентні (звуження ідей) етапи вирішення проблеми.

Першим компонентом є *Розуміння проблеми*. Він містить формулювання цілі, можливостей, та встановлення головного напрямку роботи. Це включає в себе 3 етапи: *конструювання можливостей* (на даній стадії студент формулює загальну мету) та *дослідження інформації*, включає в себе вивчення багатьох джерел інформації в різних аспектах та зосередження уваги на важливих елементах. На даному етапі студенти визначають, що вони знають про проблему та що їм потрібно дізнатися, здійснюють пошук потрібних інформації, знань про явище, з яким пов'язана проблема. Найважливіша інформація може бути використана на третьому етапі цього компоненту, *формулювання проблеми*. На цьому етапі генерується різні формулювання проблеми, зазвичай починаються таким чином: "**In what way might we ...**" (IWWMW) ("А як ми могли б ...?"). Метою є встановити шляхи для формулювання проблеми, що відкриє двері творчим ідеям. Чим ширше формулювання проблеми, тим більше можливих вирішень можна знайти.

Другий компонент CPS, *Генерування ідей*. На даному етапі використовуються різні прийоми генерування ідей, наприклад, мозковий штурм. Студенти генерують велику кількість ідей (швидкий потік), різноманітні ідеї та нові перспективи (гнучкість), нестандартні ідеї (оригінальність) та практичні ідеї, ефективні при застосуванні.

Третім компонентом є *Готовність до дії*, містить у собі перехід ідей в дію. Даний компонент має два етапи. Перший етап, розвиток рішень, застосовує певні стратегії та методи для аналізу, вдосконалення та вибору ідей. Останній етап у даному компоненті є *Прийняття рішення*. На даному етапі розробляється план для виконання вибраного рішення. Розглядаються можливі перешкоди. Даний етап завершується планом, зі своїми етапами, ресурсами, та визначенням обов'язків кожного члена групи.

Четвертий компонент CPS – *Планування власного підходу*. Даний етап дає змогу перевірити, що учасники вирішення проблеми знаходяться на правильному шляху. Містить у собі два етапи – *Оцінка учасників процесу*, бажані результати, контекст ситуації та доступні прийоми; *Проектування процесу* – вибір та планування всіх етапів, компонентів, засобів, які забезпечать оптимальний результат при вирішенні проблеми.

При правильному, поступовому використанні модель є ефективною структурою поетапного вирішення проблем, слугує опорою, яка допомагає студентам правильно та швидко приймати рішення, планувати, діяти самостійно, сприяє розкриттю резервних можливостей студентів, їх творчого потенціалу.

Система та комплекс вправ на формування вмінь групового спілкування розроблені на основі параметрів креативного мислення, обґрунтовані Гілфордом, тобто завдання вправ мають на меті розвинути: 1) здатність до виявлення й формулювання проблем; 2) здатність до генерування великої кількості ідей; 3) гнучкість – здатністю до продукування найрізноманітніших думок; 4) оригінальність – здатністю відповідати на подразники (стимули) нестандартним способом; 5) здатність вдосконалювати сприйманий (або маніпульований) об'єкт, додаючи певні деталі; 6) здатність розв'язувати проблеми шляхом реалізації відповідних аналітико-синтетичних операцій. Завдання вправ повинні стимулювати оригінальні, нестандартні відповіді та ідеї та гнучкість мислення, тобто вміння оперувати предметами, які не пов'язані між собою та знаходити спільне. Завдання вправ повинні стимулювати оригінальні, нестандартні відповіді та ідеї; гнучкість мислення, тобто оперувати предметами, які не пов'язані між собою та знаходити спільне; швидкість, тобто за малий відрізок часу висувати максимальну кількість ідей. Головними критеріями розробки вправ є генерування ідей, їх кількість та оригінальність. Вищезгадані вміння формуються в поєднанні з уміннями розпочинати, підтримувати та завершувати розмову; погоджуватись чи не погоджуватись з пропозицією співрозмовника, висловлюючи переваги та недоліки; висловлювати свою точку зору щодо причин та наслідків певних явищ; дискутувати, послідовно висловлюючи свою точку зору [1: 44-45]. Система вправ на формування вмінь групового спілкування мають наступну структуру: 1) вправи на формування вмінь групового спілкування на рівні полілогічної єдності; 2) вправи на формування вмінь полілогічного спілкування на рівні мікрополілогів і 3) вправи на формування вмінь полілогічного спілкування на рівні самостійного полілогу. Прикладом вправи на рівні полілогічної єдності може бути наступна вправа: *The group is given an object. The group should give a list of*

professions this object is associated with. For example, an object – an electric bulb. The professions maybe – an electrician, a teacher, a scientist etc. Приклади вправ на рівні мікрополілогів: а) A group is given a picture (with people and action in it). One student is a person in the picture. Other students ask questions, answers to which aren't in the picture. б) The group gets provocation sentences: All exams are cancelled. (Students test teachers. People forget how to read) Students in the group brainstorm the consequences. Приклад вправи на рівні самостійного полілогу – The group is given a story. It is better when the story is familiar to students. The class is divided into three groups. The task is – the first group changes the beginning, the second group – the middle part of the story, and the third group – the ending. After session the groups combine their changed parts in one story and present it (As variation one group may be asked to change the setting of the story, the second one – the characters, and the third group – the genre of the story).

Результати експериментальної перевірки ефективності застосування технологій креативного мислення серед студентів другого курсу Житомирського інституту іноземної філології показали, що використання технологій сприяє поліпшенню навчального процесу, моделюється реально-життєва функція мови. Це дає змогу студентам максимально "зануритися" в мовне середовище.

Отже, використання технологій креативного мислення є ефективним при формуванні вмінь групового спілкування, дозволяє студентам бути активними учасниками навчального процесу, робить їх більш мотивованими, сприяє особистісному розвитку студентів та їх мовленнєвої компетенції.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ ТА ЛІТЕРАТУРИ

1. Програма з англійської мови для університетів/інститутів: Проект/ Колектив авт.: С. Ю. Ніколаєва, М. І. Соловей (керівники), Ю. В. Головач та ін.; кiev. держ. лінгв. ун-т та ін.
2. Ніколаєва С. Ю., Шерстюк О. М. Сучасні підходи до викладання іноземних мов// Іноземні мови. 2001. – С. 50-57.
3. Богоявленская Д. Б. Интеллектуальная активность как проблема творчества. – Ростов, 1983. – 450 с.
4. Starko, A. J. (2005) Creativity in the Classroom. Schools of Curious Delight. 3rd Edition. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
5. Torrance, E. P. Guiding Creative Talent. New York^ Englewood Cliffs, 1962. – P.0 43-45
6. Isaksen, S. G. (1989). Creative problem solving: A process for creativity. Buffalo, NY: Centre for Studies in Creativity.

Матеріал надійшов до редакції 16.06. 2009 р.

Омельченко А. А. Использование технологий творческого мышления в развитии речевой компетенции студентов языкового высшего учебного заведения.

В данной статье рассматриваются основные технологии креативного мышления, их характеристики и особенности использования. Автором уделяется внимание эффективности использования креативных технологий в развитии речевой компетенции студентов языкового вуза и важности развития навыков креативного мышления в учебном процессе. Анализируется модель креативности Осборна и Парне, ее главные компоненты.

Omelchenko A. A. Using Creative Thinking Technologies in Speech Competence Development of Students of Linguistic Universities.

In the article the author describes the most spread creative thinking technologies, their characteristics and peculiarities. The author pays attention to the effectiveness of using creative thinking technologies in speech competence development of students of linguistic universities and importance of development of creative thinking skills in the learning process. The model of creativity of Osborn and Parne, its components are analysed.