

Разработване на урок за решаване на проблеми, базиран на изкуството

Наръчник за обучители в групова сесия

Обучителни цели и резултати от сесията:

ЦЕЛИ	РЕЗУЛТАТИ
Да повиши уменията на обучаемите как да подхождат към проблемите по креативен начин чрез наблюдение и анализ на литературно или художествено произведение.	Обучаемите ще могат да решават нови ситуации и такива, които трудно се управляват по обичайните начини, като прилагат креативност, насочена към намирането на нови стратегии, които да им помогнат да се справят по най-добрия начин.
Да запознае обучаемите с процеса на вземане на решение: идентифициране на проблема и формулиране на целта, анализиране на препятствията, формулиране на хипотези, оценка на решенията и действие.	Обучаемите ще бъдат по-добре запознати как да подхождат и решават проблемите като прилагат стратегическия процес.
Да помогне на обучаемите да усвоят умения за промяна на начина им на поведение, поглед и усет към нещата, за да могат по-лесно да постигнат целта си.	Обучаемите ще разберат как да използват нестандартното мислене, за да анализират и намерят решение на проблема като го оглеждат от различни страни и перспективи.

Методи, използвани по време на сесията:



Кратки въведения по темата и за произведенията;



Наблюдение;



Саморефлексия и самообучение;



Направлявани дискусии.

План на груповата сесията:

Продължителност: 5 часа

Необходимо оборудване и материали:

- Лаптоп и проектор
- Хартиени копия на художествените и литературни произведения, които ще се разглеждат
- Хартиени листа, химикали, цветни моливи
- Други материали, които да подпомогнат дейностите, вкл. тези за „загряване“

ДИГИТАЛНИ ИНСТРУМЕНТИ (по желание)

- За направляваната дискусия чрез метода „брейнсторминг“: **Miro**
- За включването на обучаемите във финалната оценителна фаза: **Mentimeter**

Структура и материали за груповата сесията

*Избрана тема:
Решаване на
проблеми*

СТРУКТУРА

1. Игри за „загриване“, които да въведат в темата за решаването на проблеми.
2. Въведение в решаването на проблеми: какво е това умение и как да го развием и използваме?
3. Въведение в избраното художествено или литературно произведение и анализ на свързаните с него информационни ресурси.
4. Направлявана дискусия:
 1. Интерпретация на художественото или литературното произведение
 2. Анализ на елементите на творбата
 3. Темата през призмата на произведението
5. Заключение
6. Обобщение по темата за решаването на проблеми

МАТЕРИАЛИ

1. Наръчник за груповите сесии
2. База данни с произведения на изкуството / литературата
3. Линкове към източници с допълнителна информация за художественото/литературното произведение
4. Методология как изкуството и литературата да се използват за образование, творчество и иновативност

Примерно времево разпределение на сесията

N.	Дейности	Планирано време
1	Игри за „загриване“, които да въведат в темата за решаването на проблеми	90 минути
2	Въведение в решаването на проблеми: какво е това умение и как да го развием и използваме?	30 минути
3	Въведение в избраното художествено или литературно произведение и анализ на свързаните с него информационни ресурси.	45 минути
4	Направлявана дискусия: - Интерпретация на художественото или литературното произведение - Анализ на елементите на творбата - Темата през призмата на произведението	1.45 минути
5	Заклучение	30 минути
6	Обобщение по темата за решаването на проблеми	30 минути
	ОБЩА ПРОДЪЛЖИТЕЛНОСТ НА СЕСИЯТА	5 часа

1. Дейност за „загрязване“

Дейността за „загрязване“ позволява разговорът да се насочи към темата за решаването на проблеми. На обучаемите се задават въпроси, целящи споделяне на собствените им гледни точки, опит и знания по темата:

- a. Когато се сблъскате с предизвикателство или трябва да намерите решение на проблем, как подходите към ситуацията?
- b. Какво знаете за уменията за решаване на проблеми?
- c. Какъв опит имате с прилагането на „принципите за решаване на проблеми“ към сложни ситуации?

Дейността за „загрязване“ може да се направи чрез игра по метода на брейнсторминга, за да се предположат обучаемите да се чувстват свободни да споделят идеите си. Предложената тук игра с „Диксит карти“ е ефективен метод за тази дейност, но учителите са свободни да изберат друга дейност, с която се чувстват по-добре запознати.

„Диксит карти“

Разпръснете картите на масата с картинките нагоре. Нека всеки от групата си избере по една карта, която най-добре отразява чувствата или очакванията му за обучението. Дайте им малко време и, когато всеки е избрал картата си, нека всички седнат около масата или в кръг. След това последователно нека всеки представи себе си и да обясни защо той/тя е избрал тази карта и какви чувства и емоции тя предизвиква у него/нея. Това е лесен начин да накараме хората да говорят, защото имат някаква картинка, която да подпомогне историята им. Играта създава атмосфера, в която хората се изслушват и говорят за личните си чувства в „защитена“ среда.

2. Въведение в темата

РЕШАВАНЕ НА ПРОБЛЕМИ

Обучителят накратко въвежда обучаемите по темата:

При решаването на проблем човек се сблъсква със ситуация, която е нова и нетипична за решаване спрямо обичайните начини, които знае или е учил. Това, което е необходимо при тези ситуации, е да се приложи креативност, насочена към намирането на нови стратегии, които да ни помогнат да се справим по най-добрия начин. За да стигнем до решението, трябва да променим начина, по който гледаме и усещаме нещата и дори поведението си, ако е необходимо. Това ще ни позволи да постигнем целите си.

“Всеки е гений. Но ако съдите рибата по умениято ѝ да се катери по дървета, ще прекарате целия си живот вярвайки, че тя е глупава.

Не можем да очакваме нещата да се променят, ако продължаваме на правим същите неща. Креативността е заразна. Оставете я да се разпространи”.
(Алберт Айнщайн)

Какъв е процесът на решаване на проблем?

1. Определяне на проблема
2. Изясняване на целта
3. Анализирание на препятствията
4. Формулиране на хипотезите за решаване на проблема
5. Оценка на потенциалните решения
6. Определяне на окончателното решение
7. Действие

3.1 Кратко въведение в творбата и нейното наблюдение

*ПРОИЗВЕДЕНИЕ, ИЗБРАНО ЗА
ТЕХНИЧЕСКИ/СПЕЦИФИЧЕН ПОДХОД*

ПРОИЗВЕДЕНИЕ 1: Архитектурно

ЗАГЛАВИЕ: Купол на катедралата Санта Мария дел Фиоре

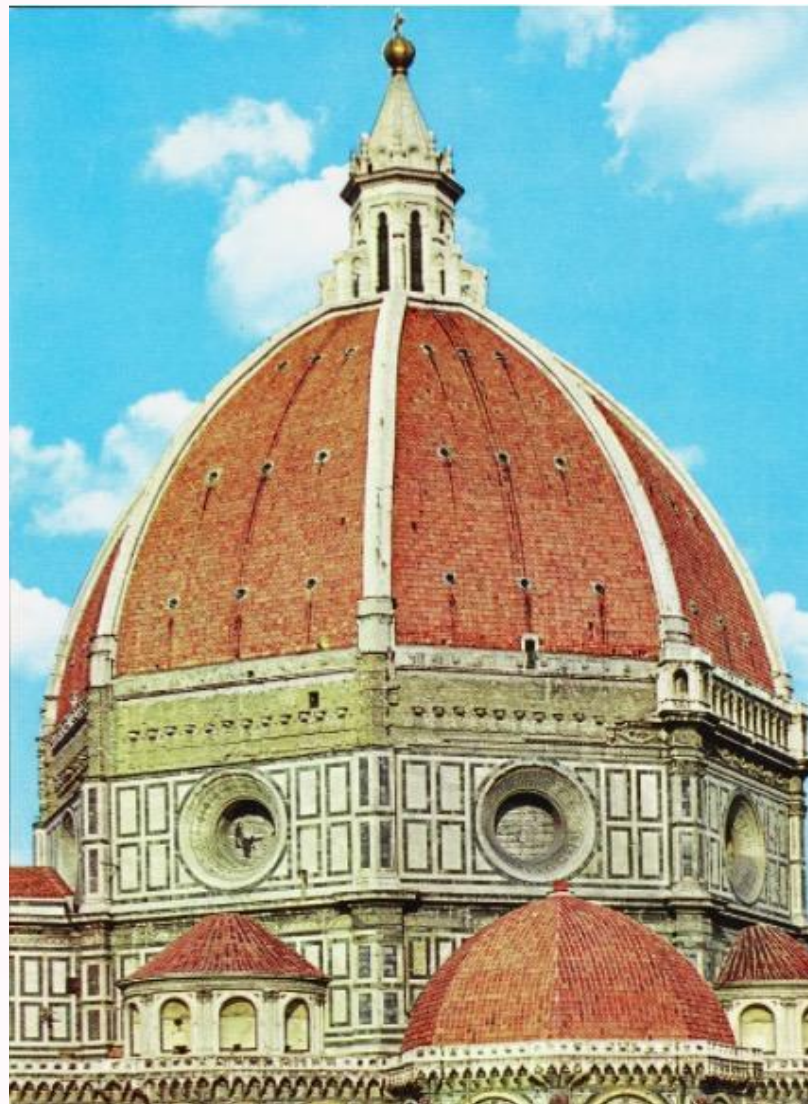
АВТОР: Филипо Брунелески (1420-1436)

ОПИСАНИЕ:

Куполът на катедралата Санта Мария дел Фиоре е най-големият купол, строен някога в света и като такъв е уникален.

Отличителната му черта е неговата сложна многостенна форма.

Високите данъци и осмоъгълната форма принуждават Филипо Брунелески да избере заострената дъговидна форма пред полусферичната. Той също така предпочита двойния купол с цел олекотяване на конструкцията.



3.1 Кратко въведение в творбата и нейното наблюдение

ПРОИЗВЕДЕНИЕ, ИЗБРАНО ЗА
АБСТРАКТЕН/МЕТАФОРИЧЕН ПОДХОД

ПРОИЗВЕДЕНИЕ 2: Картина
ЗАГЛАВИЕ: "Едип и Сфинкса"
АВТОР: Джорджо де Чирико (1864)

ОПИСАНИЕ:

Картината изобразява митологичната история на срещата между Едип и Сфинкса.

Едип успява да реши загадката, поставена му от Сфинкса:

- "Кое е животното, което сутрин върви на четири крака, на обяд - на два, а вечер - на три?"

- "Това е човекът, който като дете пълзи на четири крака, в зряла възраст е изправен на два крака, а като остарее се нуждае от бастун, за да се подкрепя като върви".



4.1 Направлявана дискусия: Интерпретация

Как да интерпретираме творбите

Обучаемите се приканват да споделят какво виждат / чувстват / разбират от избраната художествена или литературна творба. Фокусът на направляваната интерпретация е върху споделянето на лични гледни точки, чувства и мисли от участниците за творбата. Целта е да се окуражат да споделят мнението си като се обръща внимание, че няма грешни отговори.

Примерни въпроси, които могат да се променят или допълват в зависимост от избраното произведение:

- a. Какво Ви кара да мислите и чувствате това произведение?
- b. Какво мислите, че е искал да каже авторът с него?
- c. Според Вас какво е във фокуса на внимание на автора?
- d. С какви предизвикателства според Вас се е сблъсквал авторът при създаването на тази творба?

4.2

Направлявана дискусия: Анализ

Как да анализираме творбите

Трябва да водите анализа на творбата от гл.т. на елементите, от които се състои и/или са представени в нея. След това трябва да поведете анализа така, че да позволите на обучаемите да доразвият идеите си по темата за предприемачеството.

Примерни въпроси за *Направлявания анализ на наблюдаваните / предложените творби* :

1. Има ли нещо в тази творба, което Ви кара да мислите за елементите на решаването на проблеми?
2. Има ли елементи в творбата, които можете да свържете с процеса на решаване на проблем? Кой са те и как/къде можем да ги намерим?
3. Можете ли да опишете как в това произведение е показан процесът на решаване на проблеми?

Допълнителни ресурси

По желание учителят може да потърси и даде на обучаемите допълнителни аналитични ресурси съобразно темата и наблюдаваното произведение на изкуството / литературата. Те могат да бъдат комбинирани с ресурсите за творбите от базата-данни.

РЕСУРСИ ЗА ИЗКУСТВОТО и ЛИТЕРАТУРАТА

Как да анализираме художествена или литературна творба?

Първични

- Саморефлексия чрез художествената или литературна творба
- Цветове, форми и символи, свързани с контекста (при художествена творба)
- Структура на сюжета и техники на писане (при литературно произведение)

Вторични

- Исторически контекст и описание на средата
- История на творбата и/или на твореца

ИНСТРУМЕНТИ ЗА АНАЛИЗ НА БИЗНЕС ТЕМАТА (теоретична рамка)

Как да анализираме темата?

Ключови понятия в бизнес и маркетинговата стратегия, предприемаческите умения и процеси и практически примери

4.3 Направлявана дискусия: решаването на проблеми през призмата на художествените творби

Обучителят повежда дискусията към темата през погледа на обсъжданите художествени творби.

Откриващ въпрос: Къде в тези художествени произведения можем да намерим елементите на решаването на проблем?

За да направлявате дискусията, можете да използвате някоя от следните дейности:

Сесии с въпроси и отговори – по темата и за художествената/литературната творба

„Мозъчни карти“ по темата на дейността

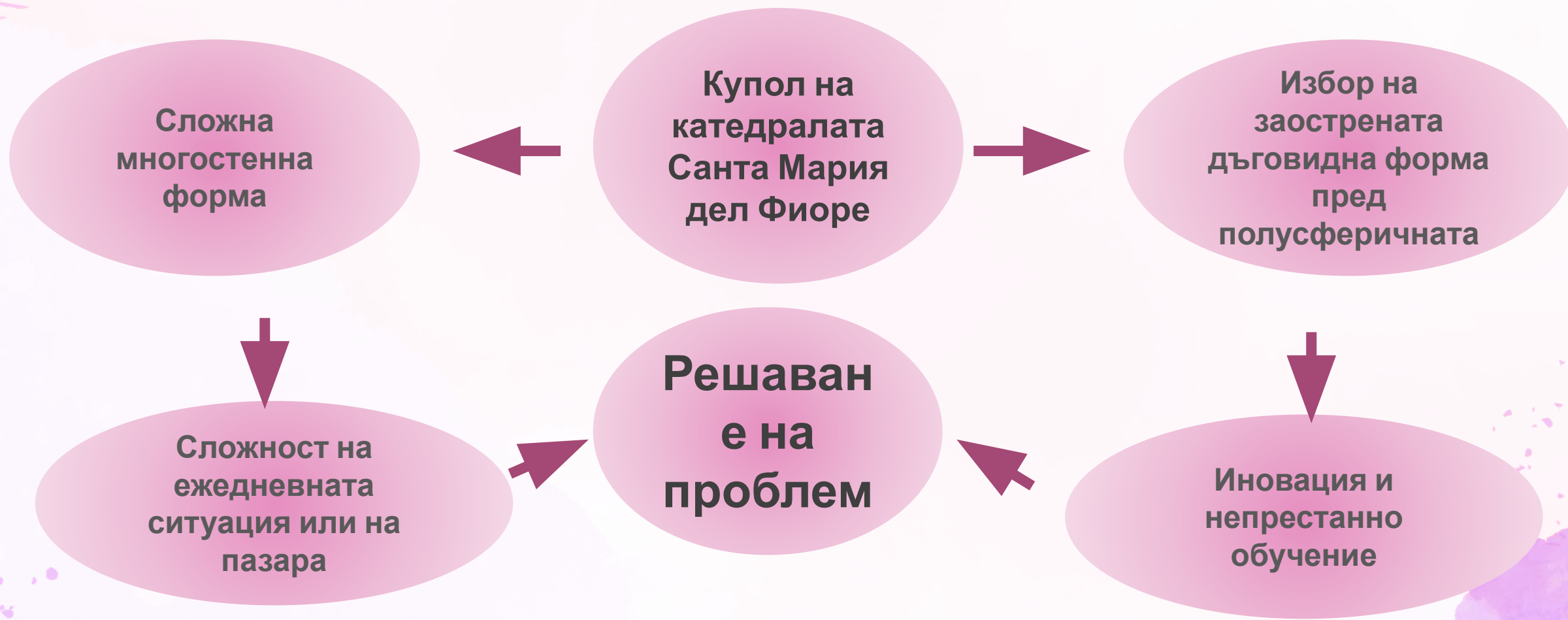
Карти с въпроси за художествената или литературна творба

Викторини по темата на дейността или за творбите

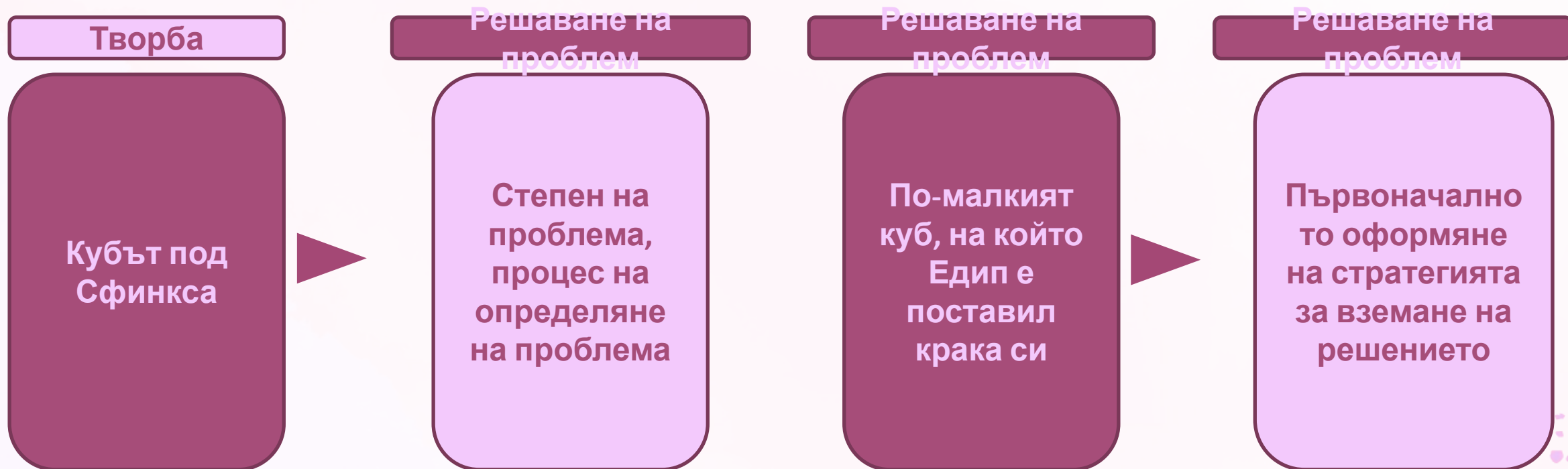
Практическо упражнение за създаване на собствена версия на творбата по темата на дейността.

Събирайте отговорите на обучаемите и слушайте за техния анализ и мнения

Примерна „мозъчна карта“ (творба 1)



Примени карти за викторини (творба 2)



5. 1 Заключение (творба)

1) В края на дейността започнете да насочвате групата към тяхната интерпретация на творбата и ги поощрете да споделят как виждат темата през призмата на наблюдаваното художествено или литературно произведение.

Защо избрахме тази художествена творба? (Интерпретацията в базата-данни е насочваща. Обучителят може да я замени със собствената си интерпретация на творбата).

При изграждането на купола можем да видим следните елементи на процеса на решаване на проблем:

1. Иновацията и непрестанното обучение са ключови за предприемачеството и за решаването на проблеми.
2. Сложната многостенна форма на купола може да се разглежда като сложна ежедневната или пазарна ситуация. Колкото и трудно да изглежда да намерим изход от ситуацията, пазара, целта, можем да използваме трудностите, да стъпим на тях и да постигнем нещо ново и уникално.

Обобщение по темата за решаването на проблеми: Това е изцяло рационален и праволинеен процес, подобно на производствената конвейерна линия. Сподобността да решаваме проблеми се състои в това да обединим логическите и креативните си ресурси по най-добрия възможен начин, за да достигнем до решението.

Креативността и интуицията са в основата на решаването на проблемите. След като очертаем проблема, целта и истинските пречки, трябва да включим всичко, което знаем, и да определим как да подходим. Но след това трябва да пуснем на свобода ума си, за да направим връзка между различните елементи и да генерираме идеите за решаването на проблема.

5. 2 Заключение (творба)

В края на дейността започнете да насочвате групата към тяхната интерпретация на творбата и ги поощрете да споделят как виждат темата през призмата на наблюдаваното художествено или литературно произведение.

Защо избрахме тази художествена творба? (Интерпретацията в базата-данни е насочваща. Обучителят може да я замени със собствената си интерпретация на творбата).

В допълнение на самата загадка друг елемент на анализа са кубовете, на които Сфинксът и Едип са поставили краката си. Кубът под Сфинкса представлява размера на проблема и процеса на оформянето му, докато по-малкият куб, върху който Едип е сложил крака си, изобразява първоначалното формулиране на стратегията за решаване на проблема.

Фокус може да се постави и върху позицията на стойката (манекена), която се "простира към проблема", въпреки че той е на по-високо ниво. Това може да има ясно отношение към самоанализа и нагласата, която е нужна, за търсене на решение на проблема.

Обобщение по темата за решаването на проблеми: Това е изцяло рационален и праволинеен процес, подобно на производствената конвейнерна линия. Сподобността да решаваме проблеми се състои в това да обединим логическите и креативните си ресурси по най-добрия възможен начин, за да достигнем до решението.

Креативността и интуицията са в основата на решаването на проблемите. След като очертаем проблема, целта и истинските пречки, трябва да включим всичко, което знаем, и да определим как да подходим. Но след това трябва да дадем на свобода ума си, за да направим връзка между различните елементи и да генерираме идеите за решаването на проблема.

6. Обобщение по темата за решаването на проблеми

Процесът на решаване на един проблем е изцяло рационален и праволинеен процес, подобно на производствената конвейнерна линия. Сподобността да решаваме проблеми се състои в това да обединим логическите и креативните си ресурси по най-добрия възможен начин, за да достигнем до решението.

Креативността и интуицията са в основата на решаването на проблемите. След като очертаем проблема, целта и истинските пречки, трябва да включим всичко, което знаем, и да определим как да подходим. Но след това трябва да пуснем на свобода ума си, за да направим връзка между различните елементи и да генерираме идеите за решаването на проблема.