

личными ресурсами, быстро ориентироваться в меняющейся обстановке и уверенно вырабатывать реальные и наиболее рациональные управленческие решения.

Как показывает наш опыт, проведение каждой деловой игры отнимает 2-3 полных учебных дня, на разработку же новой игры или корректировку ее к условиям конкретного строительного факультета затрачивается соответственно несколько лет или месяцев труда квалифицированных преподавателей. Учитывая интенсивность обучения с помощью деловой игры, руководить ею в одной академической группе должны, как правило, 3 преподавателя. В этом случае удастся своевременно и результативно реагировать на возникающие ситуации и сбои, обеспечивать соблюдение игрового режима, своевременный анализ деятельности участников и наглядное подведение итогов. Целесообразно проведение в каждом семестре 2-3 игр. В каждом конкретном случае необходимость включения тех или иных игр в учебный процесс, их место в программе изучаемого курса и время проведения определяются отдельным исследованием.

Л. В. Росновская

ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ АСПЕКТ ОБУЧЕНИЯ ТВОРЧЕСТВУ В ПРОЦЕССЕ РЕШЕНИЯ ХУДОЖЕСТВЕННО-ТЕХНИЧЕСКИХ ЗАДАЧ

В деятельности специалиста швейного производства творчество занимает особое место, поскольку основной объект его деятельности - одежда - сама по себе является объектом творчества.

В соответствии с этим была поставлена цель исследования - разработка приемов творческого мышления с активизацией сферы бессознательного и условий психологического обеспечения деятельности студентов в процессе решения художественно-технических задач.

Для достижения цели сформулированы следующие задачи:

- 1) проанализировать существующие в педагогике подходы к решению творческих задач;
- 2) исследовать структуру творческого мышления, выявить компоненты, соответствующие специфике художественно-технической задачи;
- 3) разработать обобщенный алгоритм решения художествен-

но-технической задачи применительно к процессам создания новых образцов одежды;

4) разработать критерии оценки и проверить эффективность предложенной методики.

Костюм - особый объект творческой деятельности. При создании новых моделей одежды проявляются тенденции потребления и производства, господствующие в двух видах деятельности - техническом и художественном творчестве. Поэтому задачу разработки новых образцов моделей одежды можно назвать художественно-технической. Техническое творчество создает объект с его технической целесообразностью, художественное - формирует объект как потребительскую ценность, делая его удобным, эстетичным, образным, несущим определенную идею.

В силу этого возникает основная коллизия творчества - художественного и технического. Очевидно, что психологическая организация человека в этих формах неоднородна.

Обозначенное противоречие обуславливает необходимость дидактических поисков, учитывающих целостную включенность обучающихся в учебный процесс, которая не сводится только к четко вычленимым и рационально осознаваемым действиям, связанным с рациональным познанием, но связана и с интуитивной, часто неосознаваемой эмоционально-личностной сферой.

В настоящее время выдвинутая гипотеза находится в стадии экспериментальной проверки. Первые результаты свидетельствуют об актуальности предложенного исследования и целесообразности проведения дальнейшего эксперимента.

Л. В. Росновская,
О. Н. Стребкова (студ.),
Н. В. Шайдурова (студ.)

ОРГАНИЗАЦИЯ ТВОРЧЕСКОГО ПОИСКА В ПРОЦЕССЕ РАЗРАБОТКИ НОВЫХ КОМПОЗИЦИОННЫХ РЕШЕНИЙ КОСТЮМА

В поиске нового типа костюма определяющим является поиск формы. Он может проходить по пути ассоциативного ее решения с каким-либо творческим источником; по аналогии с творческим источни-