

Оглавление

Принятые сокращения.....	6
Предисловие	7

Раздел I. ПОДХОДЫ К РАЗВИТИЮ ТВОРЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ

Глава 1. Креативное мышление.....	13
1.1. Специфика мышления человека.....	14
1.2. Потребность в креативном мышлении	15
1.3. Креативность мышления как явление	16
1.4. Типология креативного мышления	20
1.5. Аспекты креативности.....	21
1.6. Парадигмы в мышлении	23
1.7. Интеграционное мышление.....	25
<i>Вопросы для самоконтроля</i>	27
Глава 2. Интуиция в творческом процессе	28
2.1. Структура и типология интуиции.....	29
2.2. Интенциональный опыт.....	31
2.3. Признаки проявления интуиции	32
<i>Вопросы для самоконтроля</i>	35
Глава 3. Технологии латерального мышления	36
3.1. Ментальные модели и латеральное мышление	37
3.2. Сочетание двух типов мышления.....	39
3.3. Последовательность поступления информации	40
3.4. Дихотомия мышления	42
3.5. Методы реализации латерального мышления.....	43
<i>Вопросы для самоконтроля</i>	49
Глава 4. Идентификация проблем и ментальные модели	50
4.1. Система ментальных моделей.....	51
4.2. Ментальные возможности.....	56
4.3. Проблема как система.....	56
4.4. Бессознательная компетентность в идентификации проблем	58
4.5. Интеллект и эмоции в решении проблем	61
4.6. Навыки эмоционального интеллекта.....	64
<i>Вопросы для самоконтроля</i>	68

Раздел II. АКТИВНЫЕ ФОРМЫ ОБУЧЕНИЯ

Глава 5. Игра в структуре активных форм обучения.....	71
5.1. Система активных форм обучения.....	72
5.2. Цель реализации активных методов.....	77
5.3. Достоинства активных методов обучения.....	83
5.4. Правила и принципы интерактивного обучения.....	84
5.5. Условия реализации.....	84
5.6. Игра как инструмент обучения.....	89
5.7. Ориентация игровых методов обучения.....	94
<i>Вопросы для самоконтроля.....</i>	<i>98</i>
Глава 6. Игровые методы.....	100
6.1. Ролевые игры.....	101
6.2. Имитационные игры.....	101
6.3. Деловые игры.....	103
6.4. Организационно-деятельностные игры.....	104
6.5. Роль игротехника в группе.....	106
<i>Вопросы для самоконтроля.....</i>	<i>108</i>
Глава 7. Неигровые методы.....	109
7.1. Метод конкретных ситуаций.....	110
7.2. Тренинги.....	110
7.3. Методы на базе электронной образовательной среды.....	111
<i>Вопросы для самоконтроля.....</i>	<i>116</i>
Глава 8. Специфика деловых игр.....	117
8.1. К истории развития метода деловых игр.....	118
8.2. Классификация деловых игр.....	118
8.3. Методология игрового процесса.....	121
8.4. Проведение деловой игры.....	122
8.5. Преимущества деловых игр.....	124
8.6. Конструирование игры.....	126
<i>Вопросы для самоконтроля.....</i>	<i>129</i>
Глава 9. Разработка и реализация учебных кейсов.....	130
9.1. Анализ решений — становление метода.....	131
9.2. Суть метода кейс-стади.....	132
9.3. Применение метода.....	134
9.4. Классификация кейсов.....	134
9.5. Сопоставление метода кейс-стади.....	136
9.6. Источники кейсов.....	137
9.7. Структура кейса и этапы разработки.....	137
9.8. Этапы реализации метода в группе.....	139
9.9. Критерии отбора кейсов.....	140
<i>Вопросы для самоконтроля.....</i>	<i>142</i>

Глава 10. Тренинг как комплексный метод.....	143
10.1. Целевая направленность тренинга.....	144
10.2. Тренинг как явление.....	144
10.3. Достоинства и недостатки тренинга.....	146
10.4. Содержание тренинга.....	147
10.5. Классификация тренингов.....	148
10.6. Тренер в процессе тренинга.....	150
<i>Вопросы для самоконтроля.....</i>	<i>152</i>

Практикум

К главе 1.....	157
К главе 2.....	163
К главе 3.....	167
К главе 4.....	175
К главе 5.....	181
К главе 6.....	185
К главе 7.....	195
К главе 8.....	207
К главе 9.....	220
К главе 10.....	229
Глоссарий.....	237
Список литературы.....	247