



Fot.: Ankur Patil

Twórczo i zgodnie z programem, czyli jak stymulować kreatywność w szkole

Kreatywności można się nauczyć. Jest to cenna umiejętność, kluczowa dla skutecznego zdobywania wiedzy i jej wykorzystywania. W nowej podstawie programowej kreatywność uznano za jedną z najważniejszych umiejętności, jakie należy kształtować u uczniów szkół podstawowych.

Tekst: **Jarosław Ligęza**

Czynnik twórczego myślenia	Jak można go określić?	Jakie ma znaczenie?	Wskaźnik
Płynność	Zdolność do wytwarzania wielu wytworów, takich jak: słowa, pomysły, rozwiązania	Im większa płynność, tym większa szansa na twórcze rozwiązanie	Liczba pomysłów wytworzonych w określonym czasie
Giętkość	Zdolność wytwarzania jakościowo różnych wytworów i zdolność do zmiany kierunku poszukiwań	Umiejętność dostosowywania metod rozwiązywania problemów do zmieniających się okoliczności	Liczba kategorii, do których możemy zaliczyć pomysły
Oryginalność	Zdolność wychodzenia poza stereotypowe, najbardziej oczywiste rozwiązania; prezentowanie rzadkich, zaskakujących i niezwykłych pomysłów	Umożliwia dostrzeganie nowych, niezwykłych aspektów sytuacji problemowej	Pomysły statystycznie rzadkie, niekonwencjonalne, adekwatne do wymogów sytuacji
Elaboracja	Umiejętność dopracowywania szczegółów, ulepszania pomysłów; dokładność, staranność	Zwiększa szanse realnego zastosowania pomysłów	Pomysły – doprecyzowane, jasno sformułowane

Podczas warsztatów dla nauczycieli i uczniów często słyszę zdanie: „Pobawiliśmy się, a teraz do roboty!”. Wyraża ono przekonanie, że ćwiczenia i techniki rozwijające twórcze myślenie może i są atrakcyjne, ale nie mają wiele wspólnego z nabywaniem rzetelnej wiedzy. Metody te często wywołują wręcz uśmiech rozbawienia. A jednak jest to niezbędny element procesu edukacyjnego, rozumianego jako stwarzanie możliwości wszechstronnego, harmonijnego rozwoju osobowości dziecka, jego myślenia i twórczej aktywności.

Zacytujmy: „W procesie kształcenia ogólnego szkoła podstawowa kształtuje u uczniów postawy sprzyjające ich dalszemu rozwojowi indywidualnemu i społecznemu, takie jak: (...) poczucie własnej wartości, szacunek dla innych ludzi, ciekawość poznawcza, kreatywność, przedsiębiorczość, gotowość pracy zespołowej”. Jak to zrobić?

W niniejszym artykule chciałbym zaprezentować przykłady stymulowania twórczego myślenia w szkole. Najpierw jednak przedstawię cztery pojęcia, które pomogą nam odpowiedzieć na pytania: „Jak to zrobić?”, „Po co to robić?”. Są to: twórcze myślenie, kompetencja kreatywna, twórcze operacje umysłowe oraz grupa inteligencji wielorakich.

Czym jest twórcze myślenie?

W odróżnieniu myślenia twórczego od od-twórczego będą pomocne tak zwane czynniki twórczego myślenia.

Kompetencja kreatywna

Myślenie twórcze wymaga kompetencji kreatywnej, którą określa się jako „indywidualną zdolność do twórczej aktywności w różnych sytuacjach społecznych i niespołecznych”. Na kompetencję kreatywną składa się wiele umiejętności, które możemy ująć w kilku obszarach.

W obszarze motywacji i środowiska są to między innymi umiejętności:

- wytwarzania i wykorzystywania motywacji wewnętrznej,
 - współpracy i zdrowej rywalizacji w grupie,
 - autoprezentacji i prezentacji swojego wytworu (proponowane w artykule metody stymulują wszystkie wymienione składniki).
- W obszarze twórczego myślenia są to:
- umiejętność dostrzegania i rozwiązywania otwartych problemów odpowiednich do wieku,
 - wprawa w posługiwanie się operacjami umysłowymi biorącymi udział w procesie twórczym.

Twórcze operacje umysłowe

W procesie twórczego myślenia wyróżniono sześć operacji umysłowych. Poniżej krótko opisuję każdą z nich wraz z przy-

kładami. Przedstawione przykłady mają w większości formę pytań, zgodnie z jedną z głównych zasad psychodydaktyki kreatywności, która mówi, że uzyskiwanie oryginalnych odpowiedzi jest uwarunkowane umiejętnością zadawania pytań stymulujących twórcze myślenie.

1. Abstrahowanie – wyróżnianie w obiektach tylko pewnych aspektów lub cech, przy pomijaniu innych. Dzięki takim operacjom możliwe jest twórcze definiowanie i redefiniowanie; klasyfikowanie obiektów według różnorodnych kryteriów; dostrzeganie podobieństw między obiektami, w których wyabstrahowano podobne cechy.

Przykład: Pasma górskie w Polsce można kategoryzować na różne sposoby, zależnie od tego, jaką ich cechę weźmiemy pod uwagę: wiek geologiczny, położenie, wysokość, atrakcyjność turystyczną, pierwszą literę nazwy.

2. Kojarzenie – skojarzenia twórcze to zarówno skojarzenia bliskie (typowe, narzucające się), jak i odległe (zaskakujące, nieprzewidywalne). Przykład: Zastanów się, co w epoce X kojarzy Ci się ze starożytnością? Dlaczego? A ze średniowieczem? Spróbuj krótko uzasadnić.

3. Rozumowanie dedukcyjne – zdolność wyciągania wniosków z ogólnej zasady, myślenie od ogółu do szczegółu; w twórczym myśleniu przejawia się w stawianiu

hipotez, zmianie perspektywy patrzenia na sytuację, analizie sytuacji problemowej.

Przykłady:

A. (Patrzenie na problem z różnych punktów widzenia). Co jest przyczyną wybuchu konfliktu z tej perspektywy? A co – z innej?

B. (Analiza rymowanego zadania tekstowego i określenie sytuacji problemowej). Zosia chodziła po łące, zbierała kwiatki pachnące.

A Tadek w rogach kwadratu

położył bukiety kwiatów.

Ostatni bukiet na środku

i rzekł: „Pozbieraj je kotku!”.

Zosia przez moment dumiała

i krótszą drogę wybrała.

Zastanów się i Ty chwilę:

Którą i krótszą o ile?

C. (Stawianie hipotez). Mrówki potrafią unieść ciężar kilkaset razy większy od masy ich ciała. Ptaki wracające z ciepłych krajów potrafią wrócić dokładnie w miejsce, z którego odleciały. Zastanów się i spróbuj podać jak najwięcej wyjaśnień (hipotez) – jak to jest możliwe?

Co by się stało, gdyby na ziemi przestało występować zjawisko tarcia? Gdyby ludzie nie znali koła (lub trójkąta) – jak wyglądałoby nasze życie? Czego byśmy nie mieli? Podaj jak najwięcej przykładów.

4. Rozumowanie indukcyjne – wyciąganie wniosków z niepełnego zbioru przesłanek; w twórczym myśleniu najważniejszym rodzajem rozumowania indukcyjnego jest stosowanie analogii, czyli wyszukiwanie podobieństw między, skądinąd różnymi, rzeczami, zjawiskami itp.

Przykłady:

A. Rozchodzenie się fali dźwiękowej przypomina widziane z góry, ruszające na zielonym świetle samochody, które jadą w korku.

B. Wyobraź sobie, że dzieło sztuki, na które patrzysz, jest stop-klatką w filmie. Na podstawie szczegółów obrazu i jego nastroju wyobraź sobie, co się stanie za chwilę.

5. Metaforyzacja – operacja bliska stosowaniu analogii; różni się tym, że w przypadku metafory nakładamy pole znacze-

niowe jednego obiektu na drugi obiekt. Przykładem jest przydanie czasowi cech wody (czas płynie, przecieka przez palce) lub pieniędzy (czas można zyskać, stracić). Przykłady:

A. Gdybyś był zwierzęciem lub postacią z lektury historycznej – co byś czuł? Co byś widział? Co mógłbyś zrobić?

B. Jak pachnie nowo poznane słowo z obcego języka? Jak smakuje?

6. Transformacja – zmiana parametrów jakiegoś obiektu, procesu czy stanu rzeczy (kontynuowanie opowiadanej historii według własnego pomysłu, uznanie wad za zalety).

Przykład: (Wartością opisanego tu ćwiczenia jest zniesienie jednej z podstawowych blokad kreatywności – lęku przed wybitnym dziełem. Po zabawie konwencją i analizie własnych wierszy znacznie łatwiej

zmierzyć się z dziełami znanych poetów.) Jedna grupa otrzymuje początek, a druga – koniec wiersza znanego poety. Ich zadaniem jest dopisanie brakujących części i nadanie tytułu nowo powstałemu utworowi. Podsumowaniem jest jego analiza według kryterium poetyckości i wymiana wrażeń związanych z odbiorem wierszy.

Inteligencje wielorakie

Opracowana przez Howarda Gardnera koncepcja inteligencji wielorakich jest cennym narzędziem w edukacji szkolnej ze względu na możliwość jej praktycznego stosowania w odniesieniu do konkretnych uczniów. Gardner przyjmuje, że inteligencja jest wielopłaszczyznowa i dynamiczna, i wyróżnia, poza ogólnym jej poziomem – IQ, osiem rodzajów inteligencji (patrz tabela poniżej).

Rodzaj inteligencji	Opis
Językowa	Myślenie słowami, używanie języka do opisu rzeczywistości, wrażliwość na znaczenie słów, refleksja nad stosowaniem języka
Logiczno-matematyczna	Myślenie przyczynowo-skutkowe, znajdowanie relacji pomiędzy elementami wiedzy i systemami pojęć; myślenie dedukcyjne (od ogółu do szczegółu) i indukcyjne (od zbioru przesłanek do wniosków)
Ruchowa	Koordinacja ruchowa; używanie ciała w świadomy sposób do celowego działania; uzdolnienia manualne, umiejętność rozłożenia czynności w czasie
Wizualno-przestrzenna	Myślenie obrazowe, w trzech wymiarach; zdolność do przekształcania własnej percepcji za pośrednictwem wyobraźni
Muzyczna	Myślenie dźwiękami, rytmami, ułatwiające przyswajanie wiedzy; wrażliwość na wysokość dźwięku, ton, rytm; rozpoznawanie, tworzenie i odtwarzanie muzyki; odczuwanie związku między muzyką a emocjami
Przyrodnicza	Rozumienie praw natury; rozpoznawanie i klasyfikacja obiektów przyrody; zainteresowanie środowiskiem, fauną i florą
Interpersonalna	Myślenie o innych i próba ich zrozumienia; empatia, dostrzeganie różnic między ludźmi; umiejętność przyjmowania punktu widzenia innych ludzi, wrażliwość na ich intencje, emocje; efektywne angażowanie się we współpracę z inną osobą lub grupą
Intrapersonalna	Skupianie się na sobie, refleksyjność; świadomość swoich zalet i wad; sprawowanie kontroli nad własnymi myślami i uczuciami; umiejętność wyciągania wniosków z własnych doświadczeń

Zastosowanie narzędzi kreatywności w praktyce

Spójrzmy, jak poznane techniki twórczego myślenia można zastosować w codziennej pracy nauczyciela. Składniki kompetencji kreatywnej składają się do patrzenia na kreatywność systemowo, jako na interakcję między uczniem a klasą oraz między uczniem a nauczy-

cielem. W takiej sytuacji nabiera znaczenia dbałość o odpowiednią atmosferę w klasie, która zapewni poczucie bezpieczeństwa, zdrową współpracę i rywalizację oraz możliwość ekspresji. Istotne jest wprowadzenie jasnych zasad komunikacyjnych w grupie oraz udzielanie konstruktywnych informacji zwrotnych. Znajomość twórczych operacji umysłowych oraz inteligencji wielorakich

pomocze w konstruowaniu ćwiczeń i opracowywaniu metod stymulujących twórcze myślenie. Czynniki twórczego myślenia umożliwią lepszą ocenę pomysłów i działań uczniów. Szczególnie ważna jest zasada mówiąca o tym, że im więcej pomysłów (głębokie myślenie), tym lepsza ich jakość (oryginalność).

Przedstawione poniżej ćwiczenia powstały

Ćwiczenie	Opis	Jakie operacje/rodzaje inteligencji stymuluje?	Co wnosi do procesu dydaktycznego?	Poziom nauczania/przedmiot
Dwadzieścia pytań	Uczeń wybiera (losuje) jakąś postać i wciela się w nią; może to być bohater lektury, postać historyczna, zwierzę, figura geometryczna, kraj, pasmo górskie itp. Do pomocy może sobie wybrać kilka osób, które w razie potrzeby pomogą mu w udzielaniu odpowiedzi. Pozostali uczniowie zadają mu 20 pytań, aby dojść, o kogo lub o co chodzi.	Abstrahowanie, skojarzenia, myślenie indukcyjne/inteligencja logiczno-matematyczna, językowa, interpersonalna, przyrodnicza, intrapersonalna.	Pobudza ciekawość poznawczą; jest alternatywnym sposobem sprawdzania wiedzy z danego obszaru, ćwiczy umiejętność stawiania trafnych pytań; odpowiednie raczej na podsumowanie tematu, działu.	Raczej klasy IV–VI (w wersji dla młodszej grupy dzieci wybierają przedmiot znajdujący się w sali); do stosowania na lekcji z każdego przedmiotu.
Pytania do zdania	Piszemy na tablicy zdanie: „Kot Feliks leżał bezwładnie na kanapie”. Klasa dzieli się na grupy; każda z nich stara się zadać jak najwięcej pytań dotyczących wybranych słów; (pierwsza grupa pyta o Feliksa, druga np. o to, dlaczego leży, trzecia o kanapę i jej otoczenie). Grupy prezentują swoje pytania, a cała klasa zastanawia się nad możliwymi odpowiedziami (np.: Feliks leżał chory na kanapie w salonie). Każda grupa wybiera jedną z wersji i pisze na jej kanwie opowiadanie lub przygotowuje inscenizację.	Abstrahowanie, skojarzenia, myślenie indukcyjne, transformacje/inteligencja językowa, interpersonalna, logiczno-matematyczna.	W klasach młodszych ćwiczenie wzbogaca język, w klasach starszych stymuluje ciekawość; polecane jako wprowadzenie do jakiegoś tematu.	W klasach I–III jako ćwiczenie w rozbudowywaniu zdania. Klasy IV–VI: język polski, języki obce.
Archiwum	Dzieci wycinają wagony; w pierwszym wagonie jada rzeczy białe (dzieci wklejają do wagonu narysowane lub napisane przykłady), w drugim rzeczy miękkie itd. Potem następuje łączenie wagonów i mogą zostać połączone np. rzeczy białe i miękkie itd.	Abstrahowanie, transformacje/inteligencja wizualno-przestrzenna, językowa.	Ćwiczenie rozwija umiejętność wyszukiwania podobieństw i różnic, klasyfikowania przedmiotów według wybranych cech.	Klasy I–III: w wagonach można umieszczać także liczby, figury, zwierzęta itd.

Ćwiczenie	Opis	Jakie operacje/rodzaje inteligencji stymuluje?	Co wnosi do procesu dydaktycznego?	Poziom nauczania/przedmiot
Trójkąt	Uczniowie podzieleni na grupy stają w kręgach; każdy trzyma kawałek sznurka. Zadaniem grupy jest ułożenie z kawałków sznurka trójkąta; w wersji bardziej zaawansowanej układają trójkąt równoboczny, kwadrat itd. Na koniec klasa omawia, co pomogło w pracy, a co ją utrudniało.	Transformacje, myślenie dedukcyjne, abstrahowanie; inteligencja ruchowa, logiczno-matematyczna, interpersonalna, wizualno-przestrzenna.	Jest to ćwiczenie na praktyczne zastosowanie wiedzy o podstawowych figurach płaskich; ważnym aspektem ćwiczenia jest współpraca. Podczas podsumowania warto zwrócić uwagę na sposób komunikowania się podczas wykonywania wspólnego zadania.	Klasy IV–VI: do zastosowania na lekcji matematyki lub, w charakterze przerywnika, na lekcjach innych przedmiotów.
T-Raperzy znad Wisły, czyli nauka z muzyką	2 płyty wydane w latach 90. przez T-Raperów znad Wisły można wykorzystać bezpośrednio – zachęcając uczniów do słuchania, lub jako inspirację. Uczniowie w domu lub w klasie układają do wskazanej wcześniej melodii piosenkę o wybranej lekturze, postaci historycznej, figurze geometrycznej, kraju, zwierzętach itd. Istotne jest zawarcie w tekście najważniejszych informacji do zapamiętania. Piosenki mogą być odśpiewane, nagrane, można zrobić klasową płytę.	Skojarzenia, abstrahowanie, transformacje, metaforyzacja/ inteligencja muzyczna, językowa, interpersonalna.	Ćwiczenie jest oryginalną formą utrwalania wiedzy; dodatkową motywacją do jego stosowania może być nagranie płyty jako pomocy naukowej.	Raczej klasy IV–VI: wszystkie przedmioty.

właśnie jako kombinacja twórczych operacji umysłowych, różnych rodzajów inteligencji oraz celów dydaktycznych.

Na koniec chciałbym zachęcić Państwa do przygody z kreatywnością w szkole. Zapro-

wijające myślenie kreatywne – umiejętność postulowaną w założeniach nowej podstawy programowej. Mam nadzieję, że artykuł i zawarte w nim ćwiczenia zainspirują Państwa do wzbogacania własnych metod nauczania.

stwo przed sobą stawiają. Uzupełnienie własnej kreatywności o przedstawione w artykule propozycje pozwoli działać twórczo i w zgodzie z programem – nie tylko „od święta”. Powodzenia, naprawdę warto!

Stymulowanie myślenia, ze szczególnym uwzględnieniem myślenia twórczego, jest zgodne z celami nowej podstawy programowej

ponowane ćwiczenia wprowadzają do dydaktyki szkolnej interdyscyplinarne metody nauczania, pobudzające do poszukiwania oryginalnych pomysłów i rozwiązań, czyli roz-

Przy ich opracowywaniu warto posłużyć się przedstawioną w artykule matrycą złożoną z 6 operacji umysłowych, 8 inteligencji wielorakich oraz celów dydaktycznych, jakie Pań-

Jarosław Ligęza jest psychologiem. Specjalizuje się w treningu twórczości oraz zastosowaniu kreatywności w reklamie, biznesie, a zwłaszcza w edukacji. Prowadzi również treningi z zakresu umiejętności społecznych i komunikacyjnych. Ma wieloletnie doświadczenie w pracy z osobami należącymi do różnych grup wiekowych i zawodowych oraz bogatą praktykę w prowadzeniu warsztatów profilaktycznych z młodzieżą. Stałe współpracuje z Ośrodkiem Profilaktyki Edukacyjnej, firmą szkoleniową GT Mentor, Domem Szkoleń i Doradztwa, SRPP „Integracja”, Studium Pedagogicznym w Krakowie, WSE im. ks. Józefa Tischnera.