

Creative Box: Promowanie innowacyjnych podejść do budowania formatów edukacyjnych w pracy z młodzieżą

**IO1 – MATERIAŁY DYDAKTYCZNE
„TEORIA KREATYWNOŚCI W
EDUKACJI MŁODZIEŻY”**

Organizacja: Education Centre “Socialization”



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Projekt ten został sfinansowany przy wsparciu Komisji Europejskiej.

Nr projektu: 2021-1-PL01-KA220-YOU-000028673

Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Unia Europejska ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.



Spis treści

Wstęp	3
Pojęcie twórczości	3
Ćwiczenia praktyczne	8
Dodatkowe zasoby	9
Bibliografia	9
Test	11

Wstęp

Sytuacja XXI wieku wymaga od młodzieży nie tylko podstawowych umiejętności, ale także kompetencji przekrojowych, cech, doświadczeń i dyspozycji. Wiedza teoretyczna nie jest już wyznacznikiem jakości. Współczesna młodzież musi cechować się nie tylko umiejętnością pracy zespołowej, rozwiązywania problemów, komunikacji, podejmowania decyzji, ale także inicjatywą osobistą, pewnością siebie, inteligencją emocjonalną, chęcią do nauki, kreatywnością, umiejętnością tworzenia innowacyjnych pomysłów i wieloma innymi.

Ponieważ kompetencje twórcze przynoszą istotne korzyści ekonomiczne, społeczne i osobiste, ich rozwój stał się w ostatnich latach głównym celem edukacji na całym świecie (Beghetto, 2010; Vincent-Lancrin i in., 2019; Wyse i Ferrari, 2014; Berezcki i Karpati, 2021). Oprócz kreatywności, technologia odgrywa obecnie ważną rolę. Badacze (Berezcki i Karpati, 2021; Glaveanu, Ness, Wasson i Lubart, 2019; Lubart, 2005; Mishra, Yadav un Deep-Play Research Group, 2013) uznają, że technologie cyfrowe w szczególny sposób przyczyniają się do rozwoju osobistej kreatywności, zapewniania nowych narzędzi i środowiska do nauki kreatywności.

Pojęcie twórczości

Kreatywność jest niezwykle ważnym aspektem naszego życia i cechą wielu zadań, które wykonujemy, korzystając z komputera w celach zawodowych lub rekreacyjnych. W biznesie kreatywność dostarcza nowych pomysłów, które tworzą i utrzymują przedsiębiorstwa. W sztuce kreatywność ma kluczowe znaczenie, a wartość wszelkiego rodzaju dzieł artystycznych mierzona jest częściowo na podstawie nowości, jaką reprezentują. W nauce i inżynierii przełomów dokonuje się dzięki połączeniu kreatywnych pomysłów i systematycznych badań. Kreatywność rozumiana jest jako trudny, ale istotny obszar badań w różnych dyscyplinach, od psychologii po projektowania (Coughlan, Johnson, 2006).

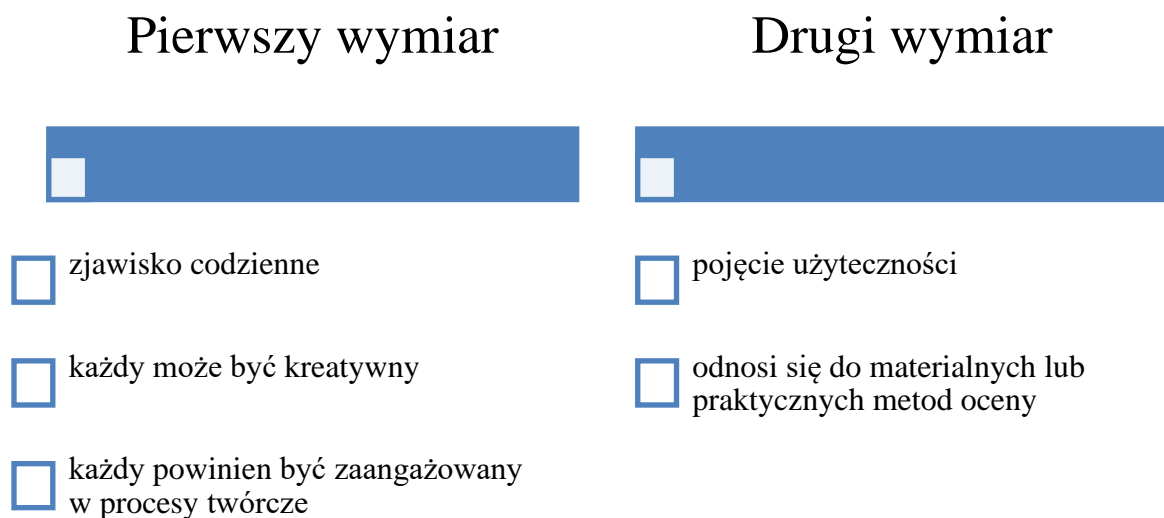
Runco i Sakamoto (1999) uważają, że kreatywność jest jedną z najbardziej złożonych form ludzkich zachowań. Może na nią wpływać szeroki wachlarz doświadczeń społecznych, rozwojowych i edukacyjnych, które prowadzą do kreatywności na różne sposoby.

Istnieją różne podejścia do rozumienia pojęcia kreatywności, którą można postrzegać jako:

- **produkt** – możliwość stworzenia czegoś nowego, niezwykłego, oryginalnego; charakteryzuje się innowacyjnością i znaczeniem publicznym w różnych sektorach,
- **proces** – szczególna różnorodność twórczego myślenia, wysoko rozwinięta wyobraźnia, estetyczne postrzeganie świata; cechuje ją intuicja twórcza, bogata fantazja, myślenie rozbieżne, inspiracja, plastyczność psychiki, aktywność podświadoma i nadświadoma,
- **cechy osobowości** – otwartość na nowe doświadczenia życiowe, niezależność, elastyczność, dynamizm, oryginalność, wyjątkowość osobowości, antykonformizm, odwaga,
- **warunki zewnętrzne** – zdolność do produktywnej pracy w sytuacjach o dużym stopniu niepewności, gdy nie istnieją znane wcześniej algorytmy działania gwarantujące pożądaną rezultat.

Podejścia te są niezbędne także w procesie uczenia się, gdzie główną uwagę przywiązuje się do samego procesu twórczego, którego rezultaty (produkty) zależą od cech osobowości każdego ucznia oraz warunków zewnętrznych, które w dużej mierze determinowane są przez środowisko uczenia się.

Według Shalley'a i in. (2004) kreatywność obejmuje dwa wymiary (por. rys. 1).



Rysunek 1. Wymiary kreatywności (wg Shalley i in., 2004)

Kreatywność to zdolność do przewyciężenia tradycyjnych sposobów myślenia lub działania i opracowania nowych, oryginalnych pomysłów, metod lub obiektów.

Aby zrozumieć pojęcie kreatywności, niezbędne są intelektualne przesłanki kreatywności. J. Gilford i E. Torrens (1988) uznają, że kreatywność należy postrzegać jako myślenie rozbieżne lub wielokierunkowe (skierowane w różnych kierunkach), pozwalające na różnorodne poszukiwania, których efektem są nieoczekiwane odkrycia. Proces twórczego myślenia charakteryzuje się:

- identyfikacją i instalacją problemu;
- umiejętnością generowania kilku pomysłów jednocześnie;
- umiejętnością tworzenia pomysłów w myśl różnych koncepcji;
- umiejętnością zgłaszania rzadkich, niestandardowych pomysłów;
- możliwością udoskonalenia proponowanych pomysłów;
- umiejętnością analizy i syntezy informacji w celu rozwiązania problemu.

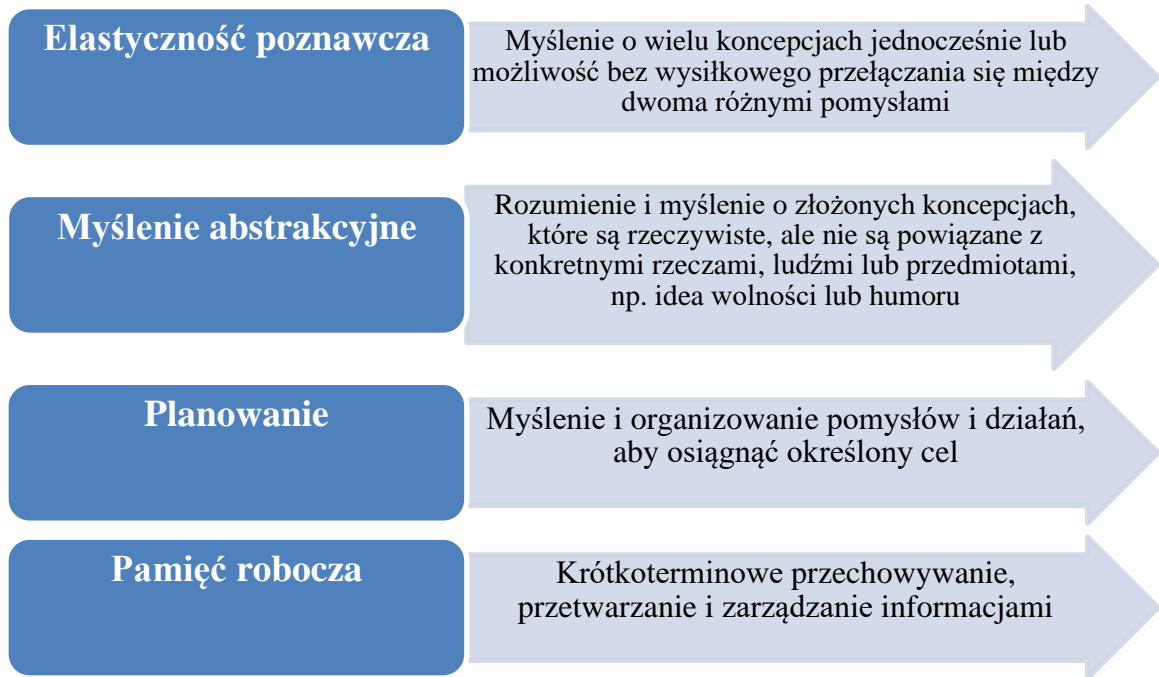


Kreatywność to pojawienie się wrażliwości na problemy, na istniejący deficyt wiedzy lub dysharmonię (P. Torrance, 1988). Wyjaśnij tę definicję i podaj przykłady ze swojego doświadczenia!

W dzisiejszym świecie bycie kreatywnym oznacza myślenie nieszablonowe. To zrozumienie, że działanie może mieć ograniczenia, które należy pokonać i poprawić wyniki. Kreatywność to coś więcej niż tylko myślenie, to akceptowanie i rozwijanie nowych, innowacyjnych pomysłów.

Sposób, w jaki dzisiaj myślimy o kreatywności i ją definiujemy, pojawił się dopiero niedawno. Stało się tak dlatego, że w dawnych kulturach wszelkie pomysły były postrzegane bardziej jako odkrycia lub reprodukcje tego, co już istniało (Artincontext, 2022).

Badania (Artincontext, 2022, Al-Ababneh, 2020) pokazują, że w kreatywności zachodzi kilka procesów, co widać na *Rysunku 2*.



Rysunek 2. Procesy twórczości

Wiele terapii wykorzystuje działania twórcze, takie jak sztuka, taniec i muzyka. Twórcze działania mogą pomóc osobom cierpiącym na różne zaburzenia psychiczne, takie jak depresja, stany lękowe, demencja, choroba Alzheimera i zespół stresu pourazowego.

W procesie tworzenia człowiek staje się bardziej zrelaksowany; powstaje energia i zachęta do koncentracji. Ponadto pewne formy kreatywności mogą pomóc poprawić poczucie empatii. Przyglądanie się sztuce i sposobom twórczym innych ludzi może rozwinąć pewne zrozumienie innych, ich kultur i sytuacji.

Ponieważ kreatywność jest tak złożonym tematem, istnieją różne metody, które można zastosować w procesie twórczym. Istnieje jednak kilka typowych etapów, które po raz pierwszy określił psycholog społeczny Graham Wallas. Opisał te etapy w książce z początku XX wieku pt. „Sztuka myślenia”. Poniżej znajduje się krótki opis tych pięciu etapów (patrz *Tabela 1*).

Tabela 1. Etapy kreatywności (Artincontext, 2022)

Nazwy etapów kreatywności	Opis
Etap przygotowawczy	W większości przypadków pomysł nie bierze się z niczego; musisz generować pomysły, przeprowadzić badania i czerpać z przeszłych doświadczeń, aby wymyślić bardziej oryginalne idee i rozwiązania.
Etap inkubacji	Kiedy już będziesz mieć pomysł, powinieneś cofnąć się i zobaczyć, co zrobiłeś. Możesz nawet popracować nad innym projektem lub zająć się czymś zupełnie innym.
Etap iluminacji	Gdy pozwolisz swoim myślom swobodnie się poruszać, może to wywołać moment „żarówki”, w którym wszystkie informacje łączą się, tworząc rozwiązanie.
Etap oceny	Tutaj analizujesz swój nowy pomysł, rozważając zalety i wady oraz inne istotne informacje. Czy rozwiązanie wspiera twój oryginalny pomysł? Być może będziesz musiał wrócić i wymyślić inne pomysły; lub – może to być właściwa droga, którą chcesz podążać.
Etap weryfikacji	To tutaj wkłada się najwięcej ciężkiej pracy, gdzie trzeba stworzyć obiekt, zaprojektować lub udowodnić swój pomysł. Na tym ostatnim etapie sfinalizujesz pomysł i urzeczywistnisz go.

Kreatywność jest wynikiem pozytywnej interakcji pomiędzy jednorodnością i różnicą. Nie powstaje ona z niczego, a tak naprawdę opiera się na wyuczonych podstawach. Kreatywność, podobnie jak wyobraźnia, to umiejętność innego myślenia i tworzenia nowych elementów. Efektywna interakcja to kreatywna komunikacja, elastyczna i otwarta na różne konteksty.

Najważniejszymi cechami osobowości twórczych są chęć podejmowania ryzyka, wytrwałość, dynamiczne kierowanie i poświęcenie się rozwiązaniu problemu, ciekawość, otwartość na nową wiedzę i doświadczenie, tolerancja dla dwuznaczności, szerokie zainteresowania, wysoka ocena oryginalności, intuicja i silne uczucia, aktywność wewnętrzna,

umiejętność widzenia problemu do rozwiązania „z daleka”, niezależność ocen, orientacja w nowościach, umiejętność logicznego myślenia, wizualizacja w wyobraźni, umiejętność wyłamywania się z ograniczeń, szablonów itp.



Spróbuj wyjaśnić, w jaki sposób te warunki mogą hamować kreatywność: Nadzór; Ocena; Nagrody; Konkurs; Stała kontrola; Ograniczenie wyboru; Zwiększone oczekiwania (ciśnienie). Podaj przykłady!

Kreatywność, twórcze uczenie się i kreatywne środowisko nauczania sprzyjają komunikacji, rozwojowi emocjonalnemu i fizycznemu, powodując zmiany nie tylko u poszczególnych dzieci i młodzieży, ale także w klasach, grupach i rodzinach. Głównymi bodźcami i inicjatorami kreatywności są różne podmioty społeczne w środowisku edukacji formalnej i nieformalnej, samorząd lokalny, projekty itp., które promują współpracę jako niezbędny warunek kreatywności. Tych kilka „kluczowych” jednostek jest niezbędnych, ponieważ inicjują i rozwijają różne działania, a odmienne zrozumienie zaangażowanych stron, uznanie i wdrożenie ich możliwości i kompetencji jest bardzo ważne dla osiągnięcia wspólnych celów.

Definicja kreatywności: zdolność do generowania unikalnych pomysłów, które mogą pomóc w rozwiązywaniu problemów, tworzeniu skutecznych interakcji lub po prostu zapewniać rozrywkę. Jeśli chcesz poprawić swoje zdolności twórcze, musisz robić różne rzeczy, wychodzić poza schematy.



Ćwiczenia praktyczne:

1. „Narysuj muzykę”. Posłuchaj proponowanej muzyki i narysuj swoje uczucia. Może to rozwijać twórcze myślenie, emancypację i umiejętność przekazywania innym swojej wizji świata.
2. W oparciu o kolorowe „chmurki” osoby niedosłyszące mogą nauczyć się kroków tanecznych. Każdy krok ma swój własny kolor. Dzięki temu ruchy rytmiczne i taneczne pozostają w pamięci i rozwijają twórcze myślenie.

3. Gra na instrumentach muzycznych, terapia wokalna. Pozwala przełamać nieśmiałość, nauczyć się komunikacji, rozwijać twórczą improwizację, a także uwalnia od tłumionych emocji.
4. Poczuj i odtwarzaj muzykę w zabawny sposób za pomocą gestów lub przedmiotów pomocniczych (np. kolorowych taśm). To ćwiczenie pozwala budować koncentrację, zredukować agresję i rozwijać myślenie. Podczas aktywności fizycznej młodzi ludzie mają możliwość pozbycia się stresu psychicznego i stresu pourazowego.

Zajęcia na odległość – praca w grupach: Stosowanie różnych metod rozwijających kreatywność młodzieży – poszukiwanie informacji, przygotowanie przykładów, prezentacja.



Dodatkowe zasoby:

- Baptiste Barbot - Rozwój kreatywności i tożsamości w okresie dojrzewania, https://www.youtube.com/watch?v=H-p113pe_AQ
- Kreatywność i inteligencja w okresie dojrzewania, <https://study.com/academy/lesson/creativity-and-intelligence-in-adolescent.html>
- Młodość i kreatywność, <https://en.unesco.org/creativity/node/582>
- Kreatywna młodzież i rozwój społeczności, <https://creative-generation.org/cycd>
- Dlaczego kreatywność ma znaczenie i jak zabawa rozwija kreatywne umysły, <https://learningthroughplay.com/explore-the-research/why-creativity-matters-and-how-we-can-nurture-it>
- Sprawdź swoją kreatywność, <http://www.testmycreativity.com/>

Bibliografia

Al-Ababneh, MM (2020). Pojęcie twórczości: definicje i teorie. *International Journal of Tourism & Hotel Business Management*, tom. 2 ust. 1, s. 245-249.

Artinkontekst (2022). Czym jest kreatywność? – Poznaj definicję kreatywności i jej miejsce w sztuce. Pobrane z: <https://artincontext.org/what-is-creativity/>

Beghetto, RA (2010). *Kreatywność w klasie*. W: JC Kaufman i RJ Sternberg (red.), *Podręcznik kreatywności* Cambridge (s. 447–463). Nowy Jork, NY: Cambridge University Press.

- Bereczki, EO, Karpati, A. (2021). Kreatywność wspomagana technologią: wielokrotne studium przypadku przekonania i praktyk nauczycieli-ekspertów w dziedzinie integracji technologii cyfrowych. *Umiejętność myślenia i kreatywność*, 39, <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2021.100791>
- Coughlan, T., Johnson, P. (2006). Interakcja w zadaniach twórczych: Ideacja, reprezentacja i ocena w kompozycji. Pobrane z: <https://www.researchgate.net/publication/228713739> *Interaction in creative tasks Ideation representation and evaluation in composition*
- Glaveanu, wiceprezes, Ness, IJ, Wasson, B. i Lubart, T. (2019). Socjokulturowe perspektywy kreatywności, uczenia się i technologii. W CA Mullen (red.), *Kreatywność pod przymusem w edukacji?* (s. 63–82). Cham, Szwajcaria: Springer.
- Lubart, T. (2005). Jak komputery mogą być partnerami w procesie twórczym: Klasyfikacja i komentarz do wydania specjalnego. *International Journal of Human-Computer Studies*, 63 (4–5), 365–369.
- Mishra, P., Yadav, A. i grupa badawcza Deep-Play. (2013). Nowe podejście do technologii i kreatywności w XXI wieku: o sztuce i algorytmach. *TechTrends*, 57, 10–14.
- Runco, MR i Sakamoto, SO (1999). Eksperymentalne badania kreatywności. W: Sternberg, RJ (red.) *Handbook of Creativity*. Cambridge: Cambridge University Press, 35–61.
- Shalley, CE, Zhou, J. i Oldham, GR (2004). Wpływ cech osobistych i kontekstowych na kreatywność: dokąd powinniśmy się udać? *Journal of Management*, 30(6), 933-958.
- Vincent-Lancrin, S., Gonzalez-Sancho, C., Bouckaert, M., de Luca, F., Fernandez-Barrerra, M., Jacotin, G. i Vidal, Q. (2019). *Rozwijanie kreatywności i krytycznego myślenia uczniów*. Paryż: Wydawnictwo OECD.
- Wyse, D. i Ferrari, A. (2014). Kreatywność i edukacja: Porównanie krajowych programów nauczania państw Unii Europejskiej i Wielkiej Brytanii. *Brytyjski dziennik badań edukacyjnych*, 41 (1), 30–47.

Test

1. Czym jest kreatywność?
 - a. **Umiejętnością identyfikacji lub przygotowania oryginalnego rozwiązania problemów.**
 - b. Formą inteligencji odnoszącą się do umiejętności zależnych od zgromadzonej wiedzy i doświadczenia.
 - c. Formą inteligencji, która w dużym stopniu zależy od umiejętności przetwarzania informacji, w tym szybkości przetwarzania.
 - d. Kreatywność najlepiej definiuje się jako IQ powyżej 200.

2. Który z poniższych przymiotników NIE wchodzi w zakres definicji kreatywności?
 - a. Oryginalny
 - b. Użyteczny
 - c. Odpowiedni
 - d. Niezwykły**

3. Sprawdź swoją kreatywność: Test kreatywności Torrance'a.
<https://www.coursera.org/lecture/startup-entrepreneurship-discovering-ideas/test-your-creativity-torrance-creativity-test-9M717>