

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

IO1 – MATERIAŁY DYDAKTYCZNE „INNOWACJE W EDUKACJI MŁODZIEŻY W EPOCE CYFROWEJ: NAJLEPSZE PRAKTYKI, PRODUKTY EDUKACYJNE”

Organizacja: Fundacja Zofii Zamenhof



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
Treść	3
Temat 1. Jaki jest idealny produkt edukacyjny dla młodzieży?	3
Temat 2. Przegląd metod rozwoju kreatywności	6
Temat 3. Sesja 1. Przegląd najlepszych metod edukacyjnych (w szczególności metody odwróconej)	10
Temat 3. Sesja 2. Prezentacja i omówienie osiągnięć edukacyjnych uczestników kursu	11
Symbole	11
Test	12
Bibliografia	13

Wstęp

We współczesnym świecie niemal wszystko wymaga wykorzystania technologii cyfrowych. Są także niezbędne w procesie uczenia się i tworzenia, gdyż dostarczają nam nieograniczonych zasobów wiedzy. Również w obszarze kreatywności niezwykle pomocne jest wsparcie nowych technologii. Narzędzia cyfrowe pozwalają nam nie tylko szukać inspiracji w sieci, ale także dają nam możliwości rozwijania własnej kreatywności. Należy zachęcać młodych ludzi, jako grupę najbardziej zaznajomioną z Internetem, do rozwijania swoich umiejętności poprzez jego wykorzystanie. W kształceniu młodych ludzi nie ma czasu na pozostawanie w tyle i odmawianie pracy z nowymi technologiami – przyszłość jest dzisiaj, jak głosi popularne hasło – edukacja powinna być pierwszą dziedziną, która w pełni podąża za tym trendem.

Treść

Temat 1. Jaki jest idealny produkt edukacyjny dla młodzieży?

Definicja kreatywności Roberta E. Frankena (Human Motivation, wydanie 3):

„Kreatywność definiuje się jako tendencję do generowania lub rozpoznawania pomysłów, alternatyw lub możliwości, które mogą być przydatne w rozwiązywaniu problemów, komunikowaniu się z innymi oraz zapewnianiu rozrywki sobie i innym. (strona 396)

Trzy powody, dla których ludzie są zmotywowani do kreatywności:

- potrzeba nowej, zróżnicowanej i złożonej stymulacji;
- potrzeba komunikowania idei i wartości;
- potrzeba rozwiązania problemów. (strona 396)

Aby być kreatywnym, musisz umieć spojrzeć na rzeczy w nowy sposób lub z innej perspektywy. Między innymi musisz być w stanie generować nowe możliwości lub nowe alternatywy.



Rozwiąż quiz i przekonaj się, jak bardzo jesteś kreatywny!
(<https://www.kellogg.northwestern.edu/faculty/uzzi/ftp/page176.html>)

Kreatywność nie jest wrodzona. Choć każdy z nas może urodzić się z predyspozycjami do kreatywnego i innowacyjnego myślenia, wiele zależy od nas samych. Kreatywność można i należy rozwijać!



Jak pobudzić swoją kreatywność?

1. **Postaw na kreatywność** — wyznaczaj cele, korzystaj z pomocy innych i każdego dnia poświęcaj czas na rozwój swoich umiejętności.
2. **Nagradzaj swoją ciekawość** — daj sobie szansę i czas na odkrywanie nowych tematów.
3. **Podejmuj ryzyko, aby budować kreatywność** — chociaż Twoje wysiłki mogą nie zawsze prowadzić do sukcesu, nadal będziesz rozwijać swoje kreatywne talenty i budować umiejętności, które przydadzą Ci się w przyszłości.
4. **Pokonaj negatywne nastawienie** — kiedy przyłapiesz się na negatywnym myśleniu, podejmij aktywny wysiłek, aby rzucić wyzwanie tym błędnym pomysłem i zastąpić je bardziej realistycznymi lub pozytywnymi.
5. **Pokonaj strach przed porażką** – Przypomnij sobie, że błędy są po prostu częścią procesu.



Aby uzyskać więcej informacji na temat rozwijania kreatywnego myślenia, obejrzyj TEDTalk! (https://www.youtube.com/watch?v=bEusrD8g-dM&ab_channel=TEDxTalks)

Dlaczego warto uczyć kreatywności?

1. Kreatywność motywuje młodzież do nauki. Dziesięciolecia badań łączą kreatywność z wewnętrzną motywacją do nauki. Kiedy uczniowie skupiają się na twórczym celu, są bardziej pochłonięci nauką i mają większą motywację do zdobywania umiejętności potrzebnych do jego osiągnięcia.

Uczniowie są najbardziej zmotywowani do nauki, gdy występują pewne czynniki: potrafią powiązać naukę z osobistymi zainteresowaniami, mają poczucie autonomii i kontroli nad swoim zadaniem oraz czują się kompetentni w pracy, którą wykonują. Kreatywne projekty mogą z łatwością spełnić wszystkie trzy warunki.

2. Kreatywność rozświeśla mózg. Nauczyciele, którzy często wyznaczają zajęcia charakteryzujące się kreatywnością, częściej obserwują u swoich uczniów umiejętności poznawcze wyższego rzędu – rozwiązywanie problemów, krytyczne myślenie, tworzenie powiązań między przedmiotami. A kiedy nauczyciele łączą kreatywność z przekształcającym wykorzystaniem technologii, zauważają jeszcze lepsze rezultaty. Praca twórcza pomaga uczniom łączyć nowe informacje z ich wcześniejszą wiedzą.
3. Kreatywność pobudza rozwój emocjonalny. Proces twórczy wymaga wielu prób i błędów. Produktywna walka – łagodniejsze określenie porażki – buduje odporność, ucząc uczniów, jak pokonywać trudności, aby osiągnąć sukces. To żyzna gleba dla rozwoju emocjonalnego. Kreatywność daje uczniom swobodę odkrywania i uczenia się od siebie nowych rzeczy.
4. Kreatywność może pobudzić uczniów, do których trudno dotrzeć. Wielu pedagogów ma przynajmniej jedną historię o uczniu, który borykał się z problemami, dopóki nauczyciel nie przydzielił im kreatywnego projektu. Kiedy studenci niechętni do nauki mogą uwolnić swoją kreatywność lub zgłębić temat będący przedmiotem ich osobistych zainteresowań, transformacja może być zaskakująca. Niektórzy uczniowie nie radzą sobie dobrze z testami lub zdobywają niezbyt dobre oceny, ale są to niezwykle kreatywne dzieci.
5. Kreatywność jest niezbędną umiejętnością zawodową. Według badania Adobe 85% specjalistów z wyższym wykształceniem twierdzi, że kreatywne myślenie ma kluczowe znaczenie w rozwiązywaniu problemów w ich karierze. Analiza danych LinkedIn wykazała, że kreatywność jest drugą najbardziej poszukiwaną umiejętnością zawodową (po przetwarzaniu danych w chmurze) i zajmuje pierwsze miejsce na liście umiejętności miękkich, których najbardziej potrzebują firmy. Ponieważ automatyzacja w dalszym ciągu pochłania rutynowe zawody, największy wzrost odnotują ci, którzy polegają na umiejętnościach miękkich, takich jak kreatywność.

Ćwiczenia. Przypomnij sobie sytuację, w której kreatywne myślenie okazało się kluczem do sukcesu. Może to być historia z Twojego życia, usłyszana w telewizji lub przeczytana w książce. Podziel się najbardziej niezwykłym przykładem, jaki możesz wymyślić.



Temat 2. Przegląd metod rozwoju kreatywności



Poniżej znajduje się lista 40 metod rozwoju kreatywności. Szczegółowy opis każdej z nich znajduje się w dodatkowych materiałach szkoleniowych. Czytając je, zapisuj w tabeli notatki i spostrzeżenia, np.:

- Czy słyszałeś o tej metodzie?
- W jakiej sytuacji zastosowałbyś tę metodę?
- Co Cię zainteresowało w tej metodzie?

Nazwa metody	Notatki
Burza mózgów (Alex Osborne)	
Synektyka (William Gordon)	
Analiza morfologiczna (Fritz Zwicky)	
Metoda obiektu ogniskowego (Ch. Whiting)	
Metoda myślenia lateralnego (E. De Bono)	
Narzędzia myślenia lateralnego (E. De Bono)	
Metoda PMC „Plus, minus, ciekawe” (E. De Bono)	
Metoda sześciu myślących kapeluszy (E. De Bono)	

Mapowanie min (mapy wywiadowcze) (T. Busen)	
Karty inteligencji twórczej (T. Busen)	
Metoda skojarzeń	
Metoda girland skojarzeń	
Metoda bisocjacji (A. Kestler)	
Metoda analogii	
Metoda losowych słów (E. De Bono)	
Metoda metaforyczna	
Myślenie metaforyczne (G. Morgan).	
Myślenie wizualne (P. McKim)	
Metoda relacji wymuszonych	

Lista pytań kontrolnych (D. Poya).	
Lista kontrolna (A. Osborne)	
Lista pytań kontrolnych (T. Eiloart).	
SCAMPER	
Lista kontrolna Feniksa	
Metoda pytań heurystycznych, metoda Kiplinga (5Ws/H)	
Metoda pięciu powodów dlaczego (<i>Five Whys</i>)	
Pożądane myślenie	
Metoda „Kwitającego Lotosu” M. Mikalko	
Metoda postaci fikcyjnych	
A co jeśli?	

Dowolne pisanie	
Magazyn marzeń	
Test K. Junga – 16 skojarzeń	
Don Cobberg, Jim Bagnell – podróżnik uniwersalny	
Strategia kreatywna Disneya (R. Dilts)	
Percepcja gry (G. Lewa)	
„TRIZ” (GS Altszuller)	
Metoda inwersji czyli leczenia jako metoda twórczego rozwiązywania problemów	
Transformacja (D. Ayan, D. Berg)	
Macierz przeramowania (M. Morgan)	

Temat 3. Sesja 1. Przegląd najlepszych metod edukacyjnych (w szczególności metody odwróconej)

Zacznijmy od dyskusji! Które z metod poznanych w poprzednim temacie uważasz za najbardziej przydatne w edukacji? Dlaczego tak myślisz?

Skupmy się teraz na metodzie odwróconej. Wyróżniamy ją jako odrębną metodę pobudzania kreatywności, ale inwersja, czyli odwrócenie, sama w sobie może być wykorzystywana do wielu celów. Przeanalizujmy popularny przykład techniki z książki Josha Kaufmana „Pierwsze 20 godzin”:

Studiując coś przeciwnego do tego, czego chcesz, możesz zidentyfikować ważne elementy, które nie są od razu oczywiste. Weźmy na przykład kajakarstwo górskie. Co musiałbym wiedzieć, gdybym chciał móc pływać kajakiem po dużej, szybko płynącej, usianej kamieniami rzece?

Oto inwersja: jak by to wyglądało, gdyby wszystko poszło nie tak?

- *Obróciłbym się do góry nogami pod wodą i nie byłbym w stanie się podnieść.*
- *Zalalbym kajak, powodując jego zatonięcie lub zalanie, co doprowadziłoby do całkowitej utraty kajaka.*
- *Uderzyłbym głową o kamień.*
- *Straciłbym wiosło, co pozbawiłoby mnie manewrowości.*
- *Wyskoczyłbym z kajaka, utknąłbym w hydraulice (punkcie na rzece, w którym rzeka płynie z powrotem, tworząc pętlę jak pralka) i nie byłbym w stanie się wydostać.*

Gdybym mógł zrobić to wszystko na raz na środku szalejącej rzeki, prawdopodobnie bym umarł – w najgorszym przypadku. Ten przygnębiający tok myślenia jest przydatny, ponieważ wskazuje na kilka umiejętności pływania kajakiem górskim, które są prawdopodobnie bardzo ważne:

- *Nauczenie się przewracania kajaka na prawą stronę do góry w przypadku przewrócenia się, bez wyrzucenia.*
- *Nauczenie się, jak zapobiegać zawaleniu kajaka w przypadku konieczności wyrzucenia.*
- *Nauczenie się, jak unikać utraty wiosła w wzburzonej wodzie.*
- *Nauka i stosowanie środków ostrożności podczas spływu wokół dużych skał.*
- *Zbadanie rzeki przed biegiem, aby całkowicie ominąć niebezpieczne elementy rzeki.*

Ta mentalna symulacja daje mi także listę zakupów: muszę zainwestować w kamizelkę unoszącą się na wodzie, kask i inny sprzęt ochronny.

Teraz... mam konkretną listę umiejętności pobocznych do przećwiczenia i działań, które muszę podjąć, aby naprawdę dobrze się bawić, zachować sprzęt i przetrwać podróż.



Ćwiczenie: Przeczytaj poniższe pytania ilustrujące zastosowanie techniki inwersji. Czy odpowiadanie na nie pomaga w uniknięciu negatywnych skutków?

Jak ludzie stają się nieszczęśliwi? Jak wiele osób popada w długi? Jak ludzie niszczą swoje relacje? Jakie nawyki powodują, że ludzie tracą pieniądze? Jak ludzie popadają w nadwagę? Dlaczego wiele osób staje się biednymi?



Więcej szczegółów na temat inwersji znajdziesz w artykule! (<https://jamesclear.com/inversion>)

Przygotowanie prezentacji – zadanie główne. Uczestnicy będą pracować w grupach. Każda grupa przygotuje produkt edukacyjny wykorzystując wybrane przez siebie metody rozwijania kreatywności. Czym jest produkt edukacyjny? W tym przypadku może to być dowolny pomysł lub technika, którą wymyślą uczestnicy. Ich celem jest stworzenie czegoś, co będzie pomocne dla nich samych lub innych uczniów w generowaniu nowych pomysłów, treści lub materiałów. Grupy zaprezentują swoje wyniki podczas Sesji 2.

Temat 3. Sesja 2. Prezentacja i omówienie osiągnięć edukacyjnych uczestników kursu

Sesja 2 poświęcona będzie prezentacji materiałów stworzonych przez grupy. Każda grupa otrzyma około 10 minut na pokazanie innym uczestnikom, co wymyśliła, a także wyjaśnienie swojego procesu myślenia. Po każdej prezentacji odbędzie się dyskusja. Wszyscy uczestnicy będą mogli podzielić się swoimi spostrzeżeniami i uwagami. Celem ćwiczenia jest zachęcenie uczestników do stosowania w praktyce metod poznanych podczas kursu, a także dalszy rozwój umiejętności krytycznego myślenia i kreatywności.

Symbole



Ćwiczenia praktyczne: Ćwiczenie/scenariusz, w którym uczeń może zastosować zdobytą wiedzę.



Wskazówki: Praktyczne wskazówki, których powinien przestrzegać uczeń, wdrażając tę wiedzę w praktyce.



Dodatkowe zasoby: kilka dodatkowych zasobów na dany temat, np. artykuły, filmy itp.

Test

Odpowiedz na poniższe pytania, aby dowiedzieć się, ile zapamiętałeś z kursu.

Ćwiczenie 1. Poniżej znajdziesz listę wskazówek pomocnych w rozwijaniu kreatywności. Wyjaśnij, dlaczego ważne jest ich wdrożenie.

Nagradzanie ciekawości	
Podejmowanie ryzyka	
Przezwycięzenie negatywnego nastawienia	
Walka ze strachem przed porażką	

Ćwiczenie 2. Zapisz trzy metody rozwijania kreatywności, które pamiętasz z materiałów szkoleniowych. Wyjaśnij, jak działają i w jakich sytuacjach uznasz je za przydatne.

Nazwa metody	Jak to działa?	Przykład użycia

Ćwiczenie 3. Obejrzyj film z przykładami trzech sytuacji, w których postać napotkała pewien problem. Zastanów się, jakie metody poznane podczas kursu mogą pomóc im w znalezieniu rozwiązania.

[Link do pierwszego filmu.](#)

Teraz porozmawiaj z grupą i podziel się swoimi pomysłami. Następnie obejrzyj kolejny film z przykładami metod, które naszym zdaniem mogą przydać się bohaterom. Czy nasze odpowiedzi są podobne?

[Link do drugiego filmu.](#)

Bibliografia

Adeosun OT, Shittu AI, (2021), „Uczenie się i innowacje w małych przedsiębiorstwach prowadzonych przez młodzież”, Rajagiri Management Journal, tom. 15 nr 1, s. 69-87, <https://www.emerald.com/insight/content/doi/10.1108/RAMJ-09-2020-0051/full/html>.

Cherry K., Jak pobudzić kreatywność, 2023, <https://www.verywellmind.com/how-to-boost-your-creativity-2795046>.

Conrad D., Edukacja i innowacje społeczne: projekt nieocenzurowanej młodzieży – studium przypadku badań partycypacyjnych młodzieży i demokracji kulturalnej w działaniu, Canadian Journal of Education / Revue canadienne de l'éducation 38:1 (2015), <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1057935.pdf>.

Komisja Europejska, Uwolnić kreatywność i innowacyjność młodych ludzi. europejskie projekty dobrych praktyk, https://ec.europa.eu/assets/eac/youth/library/publications/creativity-innovation_en.pdf.

Jeffs T., Innowacje i praca z młodzieżą, Młodzież i polityka, wydanie specjalne: Następne pięć lat: Perspektywy dla młodych ludzi, Młodzież i polityka nr 114, maj 2015 r., <https://www.youthandpolicy.org/wp-content/uploads/2017/06/jeffs-innovation-and-youth-work.pdf>

Grégoire J. (2018). Pokonywanie przeszkód dla kreatywności w nauce, Kreatywność i innowacja: Umiejętności dla XXI wieku, Estudos de Psicologia (Campinas), 35(3), 229-

236.

<https://www.scielo.br/j/estpsi/a/vrTxJGjGnYFLqQGcTzFgfcp/?lang=en&format=html>.

Krueger N., 5 powodów, dla których nauczanie kreatywności jest ważniejsze niż kiedykolwiek, 2022,

[https://www.iste.org/explore/5 Reasons Why It Is More Important Than Ever%20 Teach Creativity](https://www.iste.org/explore/5-Reasons-Why-It-Is-More-Important-Than-Ever%20Teach-Creativity).

Mahadewi EP, Septyanto D., Uczenie się, jak być nowym pokoleniem młodzieży w zakresie innowacji i kreatywności w zakresie przedsiębiorczości, International Journal of Educational Research & Social Sciences, ISSN: 2774-5406, s. 10-10. 1363-1370.

Papadakis St., (2016) „Kreatywność i innowacyjność w edukacji europejskiej. Dziesięć lat eTwinningu. Przeszłość, teraźniejszość i przyszłość”, Int. J. Uczenie się wspomaganie technologią, tom. 8, nr 3/4, s. 279–296, [https://www.researchgate.net/profile/Stamatios-Papadakis-2/publication/313848322 Creativity and innovation in European education Ten years eTwinning Past present and the future/links/58ce1b54a6fdcc5cccbb945/Creativity-and-innovation-in-European-education- Dziesięć lat-eTwinning-Przeszłość-obecność-i-przyszłość.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Stamatios-Papadakis-2/publication/313848322-Creativity-and-innovation-in-European-education-Ten-years-eTwinning-Past-present-and-the-future/links/58ce1b54a6fdcc5cccbb945/Creativity-and-innovation-in-European-education-Dziesięć-lat-eTwinning-Przeszłość-obecność-i-przyszłość.pdf).

Solijonovna Z., Nowoczesne technologie informacyjne – czynnik zwiększania edukacji, potencjału i duchowości młodzieży, The American Journal of Social Science and Education Innovations (ISSN – 2689-100x), 2020: 5. 525, s. 10-10. 554-560, <https://pdfs.semanticscholar.org/90f9/5393d9a751f6591b52417d2c105693d56484.pdf>.