

TWÓRCZY NAUCZYCIEL – TWÓRCZY UCZEŃ

CZYLI JAK ROZWIJAĆ KREATYWNOŚĆ UCZNIÓW



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską





*Kreatywność to najwyższa
forma myślenia.*

Deepak Chopra

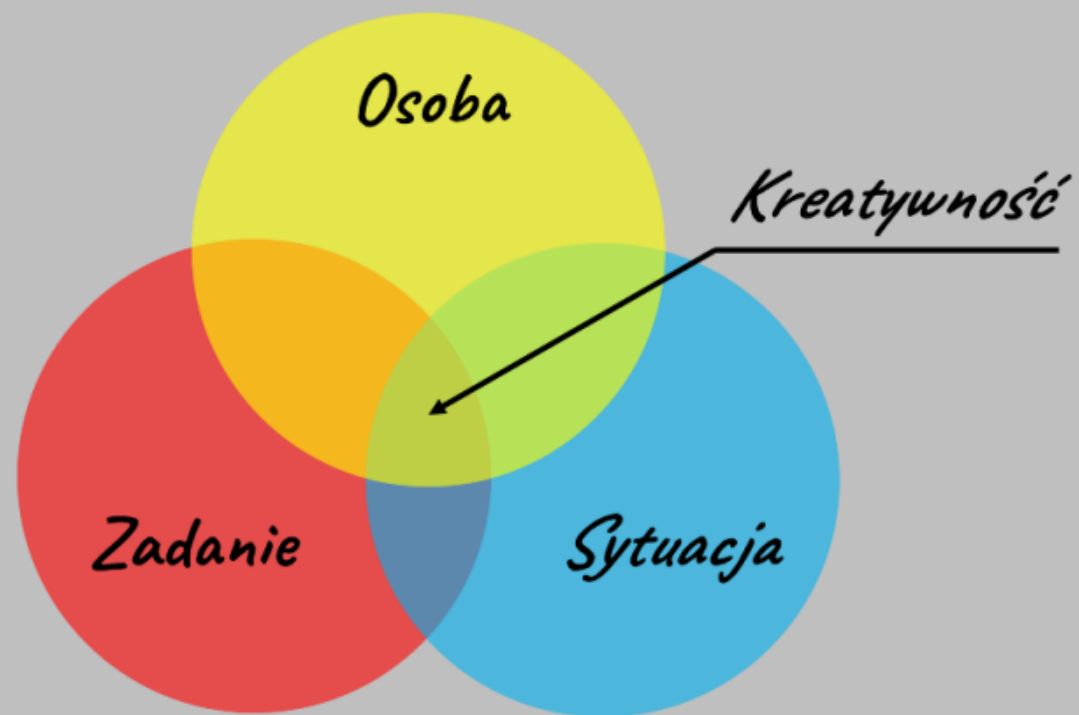
OPTITUBE



Model Osoba x Zadanie x Sytuacja

(Tromp i Sternberg, 2022)

© 2024 Miasto Olszewska



Wszyscy rodzą się kreatywni



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



JAK NAJCZĘŚCIEJ UCZY SZKOŁA?

Podczas przekazywania wiedzy najczęściej oczekuje się od ucznia odpowiedzi na zadane pytania



odzwyczajamy dzieci od naturalnej skłonności do zadawania pytań, ciekawości, otwartości poznawczej, chęci do uczenia się.



wykształcamy myślenie konwergencyjne (jedno słuszne rozwiązanie)

Zadania o charakterze konwergencyjnym

zamykają uczniowi
możliwość zabawy
myśleniem,

nie pozwalają być
poszukiwaczem,

osłabiają ciekawość,
motywację do poszarzania
doświadczenia i wiedzy.

CZYM JEST KREATYWNOŚĆ?



„Kreatywność to postawa, która umożliwia z jednej strony odnalezienie nowych aspektów w tym, co znane i bliskie, z drugiej zaś stawanie w obliczu tego, co nowe i obce i za pomocą istniejącej już wiedzy przetworzenie go w nowe przeżycie.”

E. Landau, *Twoje dziecko jest zdolne*

Kreatywność, to „...zdolność twórczego myślenia, szeroko pojęta pomysłowość i elastyczność skutkująca umiejętnością odnajdowania **twórczych, oryginalnych rozwiązań wykraczających poza przyjęte schematy.**”

R. Drozdowski i inni, *Wspieranie postaw kreatywnych poprzez wzmacnianie kreatywności jednostki,*



DEFINICJA TWÓRCZOŚCI MORRISA I. STEINA

„**TWÓRCZOŚĆ** to proces prowadzący do nowego wytworu, który jest akceptowany jako użyteczny, lub do przyjęcia dla nowej grupy w pewnym okresie.”

UJĘCIE TRIADOWE KRYTERIÓW TWÓRCZOŚCI (EDWARD NĘCKA)

Cechy wytworu

- trafność, oryginalność, niezwykłość, konieczność, wartość estetyczna

Reakcja psychiczna odbiorcy

- „skuteczne zdziwienie”, początkowa nieufność, efekt powtórnej oceny, „nigdy bym na to nie wpadł”, „tak bym właśnie zrobił”

Cechy procesu myślenia

- ruchliwość, synteza, aktywny stosunek do tworzywa, przełamanie bloku mentalnego, działanie w sytuacji niedoboru

TWÓRCZOŚĆ JAKO CECHA OSOBY

podjęcie
elitarne

- o twórczości można mówić w podejściu tylko do wybitnych umysłów

podjęcie
egalitarne

- każdy człowiek jest twórczy ale nie w jednakowym stopniu
- twórczość jest cechą ciągłą

MYŚLENIE

PODZIAŁ WEDŁUG J. P. GUILFORDA

myślenie
konwergencyjne

- Nastawione na znalezienie jednego, skutecznego rozwiązania zadania, problemu, jednej odpowiedzi na zadane pytanie.

myślenie
dywergencyjne

- Przejawia się generowaniem wielu możliwych rozwiązań jednego problemu.
- Jest źródłem twórczości.

KRYTERIA TWÓRCZOŚCI WEDŁUG J. P. GUILFORDA

płynność

łatwość
wytwarzania
wielu
pomysłów

giętkość

różnorodność
pomysłów

oryginalność

unikatowość,
reakcje
nietypowe

staranność

ilość
włożonej
pracy

INHIBITORY TWÓRCZOŚCI



**Czy nauczyciel, który sam nie
jest twórczy jest w stanie
rozwijać twórcze myślenie
swoich uczniów?**

KREATYWNY NAUCZYCIEL

Czyni wszystko, by swoich uczniów uczynić świadomymi uczestnikami procesu nauczania i wychowania.

Odznacza się bogatą wyobraźnią, pomysłowością i spostrzegawczością.

Odchodzi od schematów utrwalonych w szkolnej rzeczywistości i gotowych wzorów postępowania.

Wie, że każde dziecko wymaga odrębnego traktowania i indywidualnego podejścia.

Tworzy klimat dla twórczości.

Pobudza ciekawość poznawczą.

Dostarcza wiedzy, którą uczeń przetwarza i przyswaja.

Pokazuje wspólny cel.

Stymuluje i motywuje do myślenia i poszukiwania.

Podąża myśleniu za uczniami.

Zadaje pytania otwarte, pobudzające uczniów do myślenia.

Zastanawia się, co nowego dzieci mogłyby podczas zajęć odkryć?

Naucza strategii potrzebnych do rozwiązywania problemów w sposób twórczy.

Pomaga odkrywać talenty i drzemiący w uczniach potencjał twórczy.

ELIKSIR KREATYWNEGO NAUCZYCIELA

Odwaga,
odwaga,
odwaga,

Szklanka
wiedzy

Bardzo dużo
wyobraźni

Dwie szklanki
doświadczenia

Otwartość na
świat

Chochla
ciekawości

Szczypta
szaleństwa

Wiadro
cierpliwości i
opanowania

Łyżeczka
fascynacji

Dwie kostki
oryginalności

Spora garść
humoru

**Być nauczycielem, to być
kimś, kto pomaga otwierać
wszystkie drzwi na świat.**



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



FAZY ROZWOJU TWÓRCZEGO DZIECI

**do 2-go
roku życia**

twórczość o cechach
subiektywnych

zdolności twórcze
przejawiają się wzmożoną
aktywnością zabawową w
sferze ruchowej, wizualnej
i dźwiękowej, inteligencja
rozwija się spontanicznie

**3 - 4 rok
życia**

pierwsze oznaki
emancypacji i
niezależności dziecka,
dynamiczny okres
poznawczy, stawianie
dociekliwych pytań,
poszukiwań, rozwój języka

zdolności twórcze
ujawniają się w zabawach
dziecka i jego fantazjach
oraz w aktywności
plastycznej

**5 - 8 rok
życia**

dziecko zdobywa
kompetencje "wiem i
umiem", przejawia
inicjatywę w poszukiwaniu
własnych rozwiązań

chętnie uczestniczy w
zabawach tematycznych

- Na rozwój wpływa przede wszystkim **twórcza aktywność**, ponieważ przynosi nowe **osiągnięcia pozwalające osiągnąć kolejne, coraz wyższe fazy rozwoju.**
- Własna aktywność dziecka będzie tym bardziej czynnikiem stymulującym rozwój im bardziej będzie twórcza.

KOMPONENTY PROCESU TWÓRCZEGO



ZDOLNOŚCI



dyspozycje

zdolności

uzdolnienia

talent

Dyspozycje

Wrodzone lub nabyte tendencje do przejawiania danego typu wzorców zachowań i procesów psychicznych.

Zdolności

Aktualnie posiadane przez ucznia umiejętności rozwiązywania jakiegoś rodzaju zadań lub wykonywania czynności.

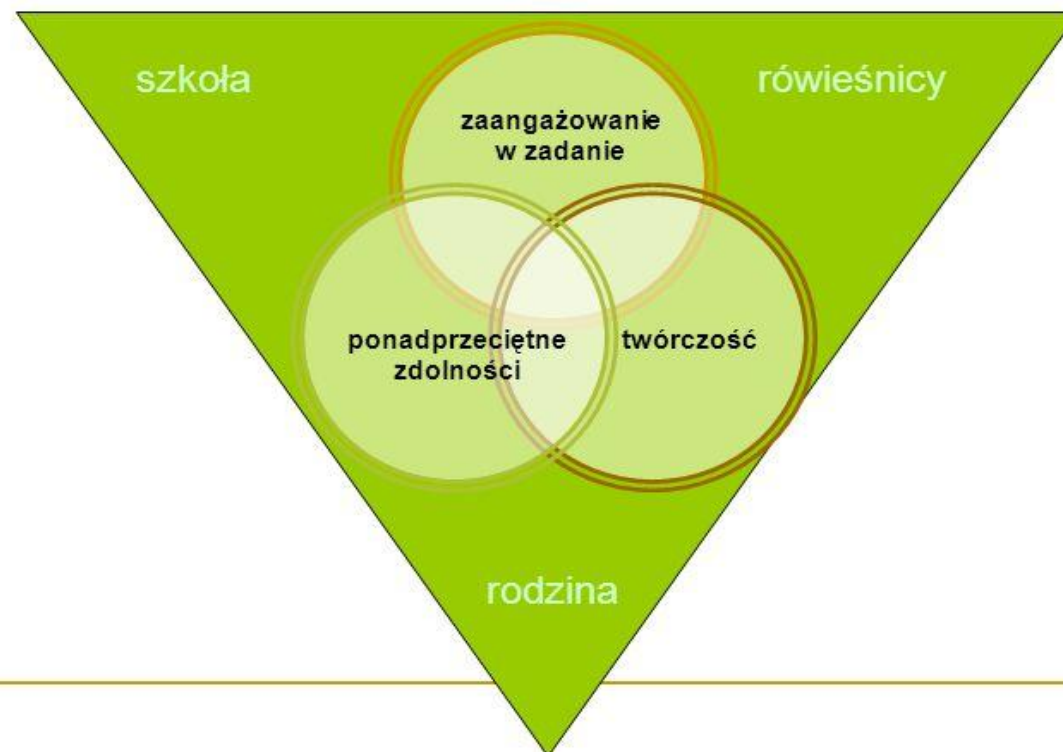
Uzdolnienia

Potencjał do nabywania lub doskonalenia umiejętności dzięki wyuczeniu się, czyli potencjalne zdolności ucznia.

Talent

Wysoki poziom zdolności ucznia. O talencie mogą świadczyć dokonane dzieła, ocenione, jako wybitne przez zewnętrznych sędziów.

Triadowy model struktury zdolności F. J. Mönksa oparty o teorię J. S. Renzulliego



RODZAJE UZDOLNIEŃ

Ogólne zdolności
intelektualne

Specyficzne
zdolności
akademickie

Zdolności
artystyczne i
sceniczne

Umiejętności
psychomotoryczne

Twórczy i
produktywny
sposób myślenia

Umiejętności
przywódcze

Ogólne zdolności intelektualne

- związane są z poziomem inteligencji, zdolnością do sprawnego i trafnego rozumowania niezależnie od dziedziny

Specyficzne uzdolnienia akademickie

- dotyczą ujawnionej sprawności w specyficznym zapamiętywaniu i posługiwaniu się informacjami z danej dziedziny

Zdolności artystyczne i sceniczne

- opierają się na umiejętnościach specyficznych dla dziedzin artystycznych

Umiejętności psychomotoryczne

- odnoszą się do sprawności fizycznej, której najlepszym sprawdzianem są lekcje wychowania fizycznego i konkursy sportowe

Twórczy i produktywny sposób myślenia

- odnosi się do umiejętności generowania nowych idei, w oryginalny sposób przetwarzania rzeczywistości

Umiejętności przywódcze

- ten typ uzdolnień jest niedostrzegany, a w każdym razie nie jest wspierany, jako osobny rodzaj uzdolnień

TALENT

WEDŁUG KONCEPCJI JOSEPHA RENZULLEGO (1977),



CZYNNIKI WPŁYWAJĄCE NA ROZWÓJ ZDOLNOŚCI

Czynniki dziedziczne

Osobowość

Inteligencja

Aktywność, impuls do działania oraz chęć rozwijania zainteresowań

Wpływ środowiska (domu, szkoły, rówieśników)

*„Podobnie jak ziarno (...) tak i każde niemowlę
przychodzi na świat z załączkiem geniuszu
oczekującym na pełny rozkwit. Żadne dziecko nie
rodzi się głupie (...) wszystkie dzieci rodzą się z
zadatkami geniuszu. Tragedią jest to, iż ten naprawdę
niezwykły potencjał dzieci bywa wykorzystywany tak
rzadko.”*

David Lewis

OZNAKI ŚWIADCZĄCE O TYM, ŻE UCZEŃ JEST WYBITNIE UZDOLNIONY (E. NĘCKA)

**ciekawość
poznawcza**

- Dzieci wybitnie zdolne są szczególnie dociekliwe i żywo się interesują sprawami ogólnymi, ale i konkretnymi.

spostrzegawczość

- Zdolny uczeń zauważa najdrobniejsze szczegóły, dostrzega podobieństwa i różnice pomiędzy obiektami a ideami.

zainteresowania

- Uczeń zdolny ma szerokie i w wybranych dziedzinach bardzo pogłębione zainteresowania. Dotyczą one także poważnych i „dorosłych” problemów.

zamiłowanie do czytania

- Dziecko zdolne bardzo dużo i szybko czyta, wykazuje prawdziwe zamiłowanie do czytania i ma ulubione dziedziny oraz lektury. Potrafi umiejętnie zreferować przeczytane treści.

wyobraźnia twórcza

- Uczeń wybitnie zdolny ma łatwość w tworzeniu wyobrażeń i odtwarzaniu obrazów znanych. Jego wyobrażenia są dokładne i oryginalne, potrafi generować obrazy rzeczy nieistniejących, zaskakujące i sensowne.

koncentracja i wytrwałość

- Uczeń zdolny łatwo się koncentruje i to na dłuższy czas, jest odporny na zmęczenie.

samokrytycyzm

- Zdolne dziecko stawia sobie wysokie wymagania, jest samokrytyczne i ciągle niezadowolone z własnych osiągnięć.

dojrzałość

- Dzieci wybitnie zdolne często dorównują dorosłym poziomem prowadzonej rozmowy, ich sądy są dojrzałe i uzasadnione. Osiągnięcia twórcze dzieci zdolnych niejednokrotnie dorównują dorosłym.

żwawość intelektualna

- Uczeń zdolny łatwo popada w stan ekscytacji nowym problemem, czerpie przyjemność intelektualną z jego rozwiązywania. Obca jest mu apatia i znudzenie w sferze poznawczej.

CELE PRACY Z UCZNIEM ZDOLNYM

Cele poznawcze

Pogłębianie wiedzy i umiejętności przedmiotowych

Cele emocjonalno - motywacyjne

Motywowanie do aktywności i samorozwoju

Cele twórcze

Rozwijanie twórczego myślenia

KLUCZOWE STRATEGIE EDUKACYJNE W PRACY Z UCZNIEM ZDOLNYM

Akceleracja (przyspieszenie)

- Umożliwienie uczniowi realizacji materiału w szybszym tempie lub uczestnictwa w zajęciach dla starszych roczników (np. z wybranego przedmiotu).

Wzbogacanie treści (enrichment)

- Poszerzanie podstawy programowej o dodatkowe, trudniejsze zagadnienia i projekty badawcze, zamiast powtarzania znanych mu już schematów.

Metoda projektów

- Angażowanie ucznia w długoterminowe zadania, które wymagają samodzielnego poszukiwania informacji, logicznego myślenia i kreatywności.

METODY PRACY Z UCZNIEM ZDOLNYM

Pedagogika kooperacji

Stawianie ucznia zdolnego w roli lidera lub eksperta w pracy grupowej.

Uczenie innych doskonale rozwija jego kompetencje społeczne.

Zróżnicowane zadania

Przygotowywanie dla ucznia zadań o wyższym stopniu trudności lub wymagających nieszablonowego myślenia (np. tworzenie własnych gier logicznych, pisanie alternatywnych zakończeń).

ZAINTERESOWANIA



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



Co to jest zainteresowanie?

- Według Wincentego Okonia zainteresowanie to nabywanie przez człowieka w toku jego rozwoju względnie stałej skłonności do zajmowania się pewnymi przedmiotami i sprawami.
- Henri Pieron definiuje zainteresowanie - jako "zgodność między pewnymi przedmiotami i skłonnościami osoby zainteresowanej tymi przedmiotami, które dzięki temu przykuwają jej uwagę i nadaje kierunek jej czynnościom".

CZYNNIKI WPŁYWAJĄCE NA ROZWÓJ ZAINTERESOWAŃ

czynniki biogenetyczne

- wiek
- płeć
- zdolności
- rozwój fizyczny

czynniki społeczno- kulturowe

- środowisko społeczne
- pozycja społeczno-ekonomiczna
- program i metody nauczania szkolnego

**Podstawowym warunkiem rozwoju
zainteresowań jest aktywność
dziecka w poznawaniu świata.**

SCHEMAT PROCESU ZAINTERESOWAŃ

Wyodrębnienie problemu odnoszącego się do treści kształconych zainteresowań.

Udzielanie dzieciom wskazówek, jak dany problem można rozwiązać.

Tworzenie warunków do samodzielnej pracy badawczej dziecka.

Otoczenie opieką wychowawczą wyników pracy dziecka, zwrócenie uwagi na efekty.

WAŻNĄ SPRAWĄ JEST UMIEJĘTNE ODPOWIADANIE NA PYTANIA DZIECI I MŁODZIEŻY

Nie wolno traktować pytań dzieci jako głupich lub niepoważnych.

Nie wolno odpowiadać w sposób ośmieszający czy zniechęcający dziecko do dalszych pytań.

Nie wolno odpowiadać w sposób mylący, dostarczając nieprawdziwych informacji lub ucząc nieprawidłowego myślenia.

Nie wolno ukrywać swojej niewiedzy. Lepiej powiedzieć „nie wiem” niż „to nie dla ciebie”.

METODY KSZTAŁTOWANIA ZAINTERESOWAŃ

zajęcia
pozalekcyjne,

kółka
zainteresowań,

spotkania z
ciekawymi
ludźmi,

wycieczki,

literatura,

teatr,

film,

zabawy,

opracowywanie
i prezentowanie
referatów

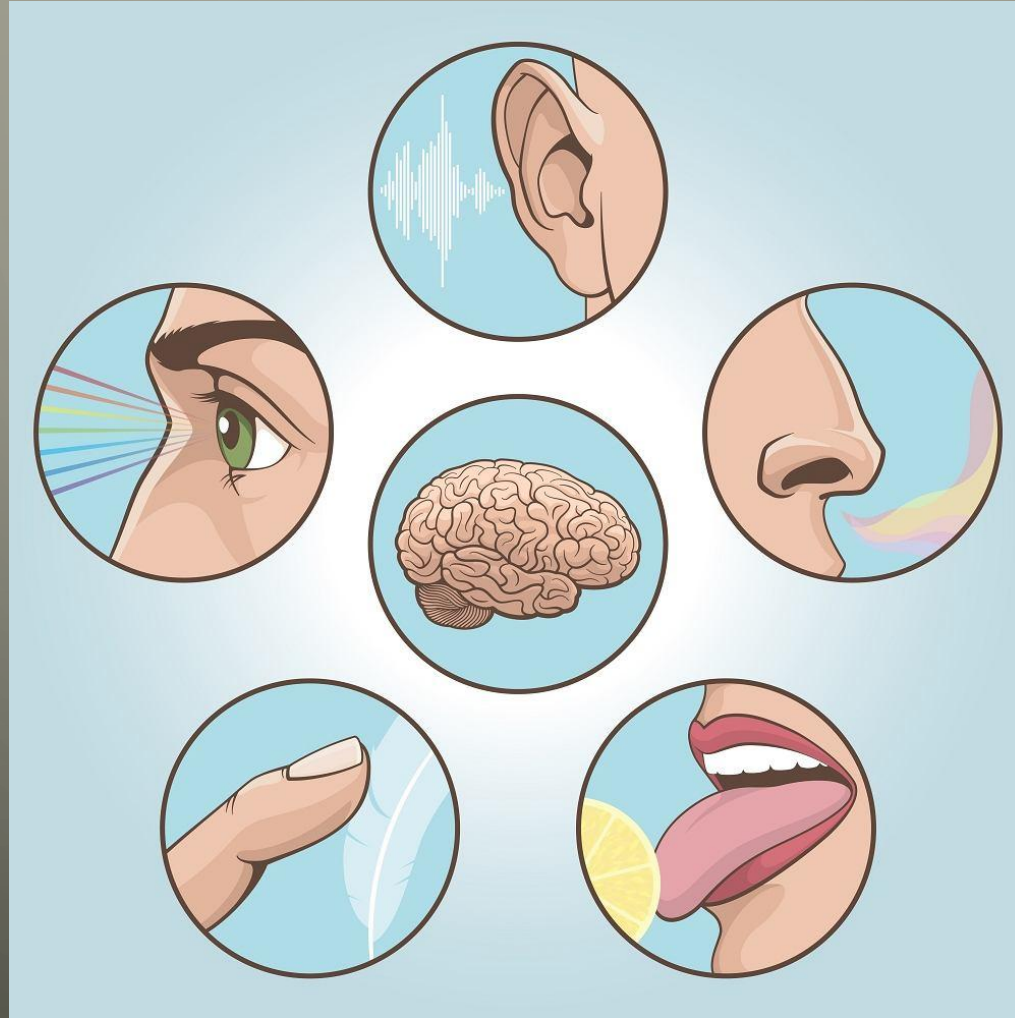
konkursy

zagadki,

ciekawostki,

szukanie
eksponatów,

CO POMAGA NAM W ROZBUDZANIU ZAINTERESOWAŃ?

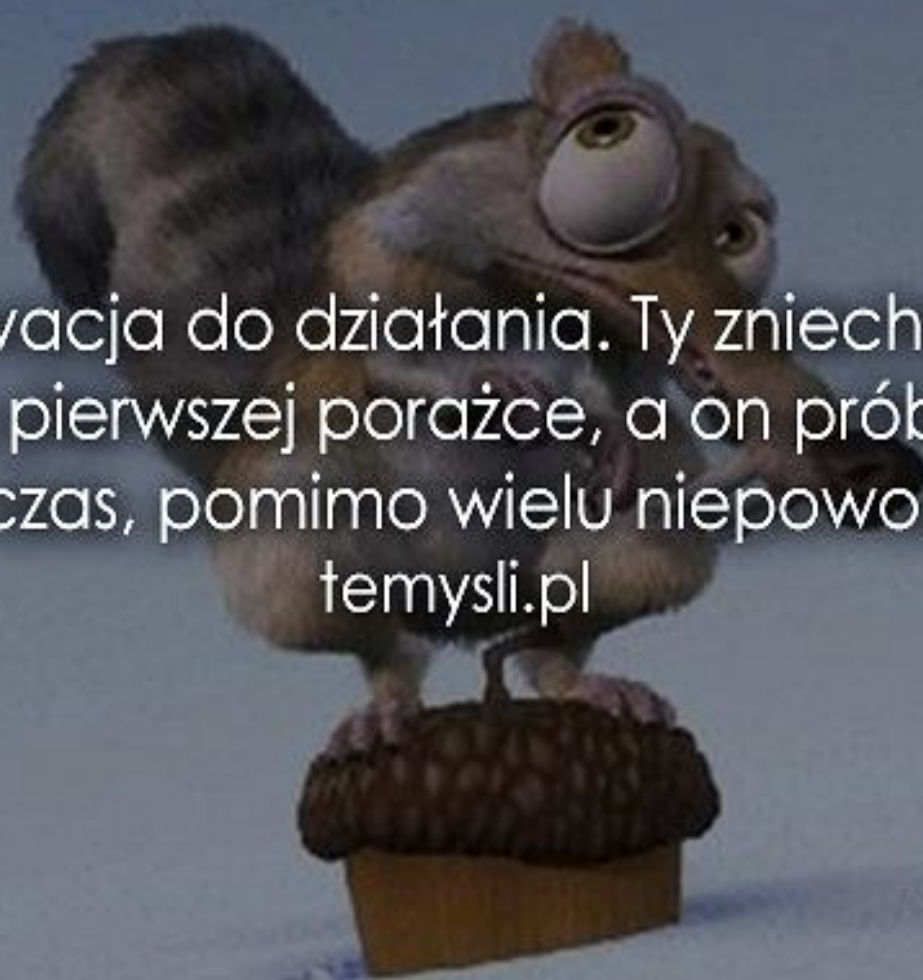


**Tylko motywacja i łączące się z nią
zainteresowania oraz odpowiednie
napięcie emocjonalne sprawią , iż
dziecko włoży w swoją pracę cały
wysiłek na jaki go tylko stać .**

Celestyn Freinet

MOTYWACJA





Motywacja do działania. Ty zniechęcasz się po pierwszej porażce, a on próbował cały czas, pomimo wielu niepowodzeń.
temysli.pl

- **Definicją motywacji jest niezadowolenie.** Ludzie niezadowoleni mają silną motywację, ponieważ widzą potrzebę zmiany tego, co jest. Widzą, że jest źle i przeważnie zdają sobie sprawę z tego, co należy zrobić, aby ten stan poprawić.
- *Pozytywne niezadowolenie inspirowe do zmiany i pobudza do działania. (Piotrowski, Świątański 2000)*

ZNACZENIE SŁOWA „MOTYWACJA”

stan psychologiczny
przyczyniający się do
tego, w jakim stopniu
człowiek w coś się
angażuje,

zachowania człowieka
zmierające w
określonym kierunku,

swego rodzaju
konstrukcja
teoretyczna, za
pomocą której
próbujemy wyjaśniać
zachowanie, jego
kierunek i długość
trwania.

**W rzeczywistości
szkolnej pojęcia
motywacji używamy
do wyjaśnienia, jak
duży wysiłek dzieci
mogą poświęcić na
poszczególne
przedsięwzięcia, ile
uwagi mogą na nich
skupić.**

motyw jako przyczyna wszelkiego działania

motyw jako potrzeba

motyw jako pobudka do działania świadomego i celowego

RODZAJE MOTYWACJI

Motywacja wewnętrzna

- to, co wpływa na nasze zachowanie z otoczenia (nagrody, nakazy, styl pracy, rodzaj zadania, okoliczności działania, system oceniania)

Motywacja zewnętrzna

- osobiste potrzeby człowieka, dotyczy tego, co wykonujemy z własnej woli (nasze emocje, nastawienia, uprzedzenia, schematy myślowe, bagaż doświadczeń)

TEORIE MOTYWACJI

behawioralne teorie wzmocnienia

- wzmocnienie jako główny mechanizm wywołujący dane zachowanie i podtrzymujący je

teorie potrzeb

- zachowanie jest odpowiedzią na odczuwane potrzeby

teorie celów

- zachowanie wynika z celów, które określamy, aby coś osiągnąć

teorie motywacji wewnętrznej

- samostanowienie celów i samokierowanie działaniem

PODEJŚCIE BEHAWIORALNE

najistotniejsze
jest
wzmocnienie,

**bodziec
wzmacniający**
- cokolwiek, co
podnosi lub
utrzymuje
częstość
zachowania,

pozytywne
wzmocnienia:
pochwały,
odznaki,
nagrody
rzeczowe.

**Wyjaśniając,
jak wywołać i
utrzymać
pożądane
zachowanie,
behawioryści
mówią raczej
o kontroli.**

TEORIA POTRZEB

Zachowanie ludzkie
- odpowiedź na
odczuwane
potrzeby:

Potrzeby:

- wrodzone,
- uniwersalne (np. pragnienie, głód),
- wyuczone (np. potrzeba władzy, potrzeba osiągnięć, potrzeba bycia w grupie).

Model motywacji -
**hierarchia potrzeb
ludzkich według
Abrahama
Maslowa.**

Model ten
przypomina, że
aby uczniów
motywować
skutecznie, należy
zajmować się
zarówno ich
potrzebami z
niższych pięter, jak
i tymi wyższymi.



TEORIA CELÓW

Człowieka do działania pcha nie tylko presja i potrzeba.

W niektórych aktywnościach jesteśmy proaktywni, np. kiedy decydujemy, co i dlaczego chcielibyśmy zrobić.

6 KATEGORIE CELÓW

TEORIA MARTINA E. FORDA

emocjonalne

- rozrywka, spokój, zadowolenie

poznawcze

- zaspokojenie ciekawości

subiektywnej harmonii

- integralność, zgodność z samym sobą

podporządkowania stosunków społecznych interesom własnym

- doświadczanie własnej indywidualności, samostanowienie

integracji przez stosunki społeczne

- przynależność, obowiązki społeczne, sprawiedliwość

zadaniowe

- oryginalność, zorganizowanie, zaangażowanie

PRAWA MOTYWACJI DENNY'EGO

Prawo 1: Aby motywować innych, sami musimy mieć motywację.

Prawo 2: Motywacja wymaga celu

Prawo 3: Motywacja nie trwa wiecznie

Prawo 4: Motywacja wymaga uznania

Prawo 5: Współuczestniczenie motywuje

Prawo 6: Motywuje nas poczucie rozwijania się

Prawo 7: Wyzwanie jest motywujące tylko wtedy, gdy możesz wygrać

Warto dążyć do tego, żeby do czynności zaangażowania uczniowie przystępowali z motywacją, żeby chcieli działać, niezależnie od tego, czy wydaje im się to przyjemne.

TEORIA MOTYWACYJNA (RICHARD RYAN, EDWARD DECI)

**wzmocnienia zewnętrzne -
zmniejszają motywację wewnętrzną**

**konstruktywne informacje zwrotne -
czynnik motywujący do kontynuowania
lub zwiększania wysiłku**

**motywator do działań - pełna
informacja zwrotna o tym, co jest
dobre, a co wymaga dopracowania**

KONCEPCJA MICHAELA PANTALONA

**ważne - odnośnienie do motywacji
wewnętrznej, do osobistych pobudek
ucznia**

**do zmiany motywuje stawianie pytania,
dlaczego chcemy dokonać zmiany**

**nauczyciel powinien uczniowi pomóc
odnaleźć indywidualne powody, dla
których warto rozwijać wiedzę**

TEORIA MOTYWACJI OSIĄGNIĘĆ JOHNA ATKINSONA

osiąganie i przekraczanie standardów w dążeniu do doskonałości - wyzwanie

efektywne działanie - pozytywna motywacja osiągnięć

należy uczniom przydzielać zadania tak, by były one wyzwaniem, zmuszały do rozwoju osobistego i podnoszeniu umiejętności

MOTYWACJA IMMANENTNA TERESY AMABILE

motywacja - wynika z satysfakcji, jaka daje twórczość i kreatywność

satysfakcja - możliwość wyboru zadania oraz wpływanie na proces jego realizacji

ważne, aby w pracy z uczniami wykorzystywać techniki pracy twórczej i zabawy kreatywne

CZY NAGRODY RZECZYWIŚCIE MOTYWUJĄ?

Nagrodę można wykorzystać jako czynnik wzmacniający motywację.

Nagroda może jednak nie przynosić mobilizacji do pracy, a wręcz ją odebrać.

W procesie nagradzania bardzo ważna jest tzw. **reguła zmiennych proporcji**. Według niej udzielenie nagrody następuje po nieprzewidzianej liczbie zachowań.



CIEKAWOŚĆ POZNAWCZA JAKO ŹRÓDŁO MOTYWACJI

Z punktu widzenia neurofizjologii kontakt z czymś nowym, nieznanym prowadzi do uwalniania **dopaminy**, która wchodzi w skład tzw. **dopaminergicznego układu nagrody**.

Nazywa się ją substancją ciekawości i zachowań eksploracyjnych.

METODY POBUDZANIA MOTYWACJI DO NAUKI

Kształtowanie motywacji do nauki postrzegane jako dyspozycja ogólna

- Demonstracja przez nauczyciela własnej motywacji do nauki, jasna komunikacja odpowiednich oczekiwań, minimalizacja lęków uczniów związanych z wykonaniem zadania.

Wykazywanie chęci i pasji

- Sytuacje, w których omawiany materiał jest wyjątkowo istotny i wymaga skupienia oraz zrozumienia.

Pobudzanie motywacji poprzez odpowiednie działanie

- Odwoływanie się do ciekawości i zainteresowania uczniów poprzez wywoływanie napięcia, stawianie celów dydaktycznych, planowanie czynności w ten sposób, aby uczniowie mogli odnosić podstawowe pojęcia do osobiście przeżytych sytuacji oraz dawanie możliwości budowania własnego zdania na dany temat.

METODY WSPIERAJĄCE

**Programowanie
drogi do sukcesu.**

**Pomoc uczniom - ustanawianie celów,
ocenianie postępów, zauważanie związku
przyczynowo – skutkowego pomiędzy
ilością włożonej pracy a osiągniętymi
efektami.**

**Uznanie wyższości
merytorycznych informacji
zwrotnych nad ocenami i
porównaniem z innymi
uczniami.**

**Dodatkowa pomoc
dla uczniów
borykających się z
niepowodzeniami.**

**Odpowiednie
podejście do
uczniów z
syndromem
porażki.**

**Próba zastępowania
zachowań popisowych i
nadpobudliwych celami
dydaktycznymi.**

**Wpływanie na
odbudowę wiary w
siebie i zmianę
postaw uczniów ze
słabymi wynikami.**

**Zachęcanie
uczniów do
podejmowania
zadań na miarę ich
możliwości.**

ABY NAUCZYCIEL ODGRYWAŁ ROLĘ OSOBY MOTYWUJĄCEJ POWINIEN...

Poznać każdego ucznia, jego indywidualne potrzeby i zainteresowania.

Stworzyć uczniom szansę realizacji takich celów nauki, jakie są dla nich osobiście ważne.

Tworzyć pozytywny klimat społecznego i emocjonalnego wsparcia.

Pomóc uczniom poznać i docenić samych siebie.

Umieć przekształcić klasę w środowisko motywujące uczniów.

Uświadamiać uczniów o bezinteresownej potrzebie zdobywania wiedzy.

Przyczyniać się do powstania pożądanых zainteresowań.

Rozwijać ambicje do wykonania każdego zadania w sposób jak najlepszy.

Zachęcać do uczestnictwa w kółkach zainteresowań.

Zwracać uwagę na potrzebę uzyskiwania bardzo dobrych wyników w nauce.

Wyrabiać u uczniów przekonanie, że każda ocena niedostateczna powinna zostać poprawiona.

Umiejętnie stosować kary i nagrody.

ROZWIJANIE KREATYWNOŚCI



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



ROZWIJANIE KREATYWNOŚCI (WSKAZÓWKI DLA RODZICÓW)

Pozwól dziecku na podejmowanie prostych decyzji.

Zadbaj o to, by telewizja nie była ulubionym medium twojego dziecka. Zachęcaj je do zabaw.

Pilnuj, by w otoczeniu dziecka było wiele przedmiotów pobudzających jego wyobraźnię.

W trakcie zabaw pokazuj dziecku, jak z pomocą wyobraźni zmienić coś bezużytecznego w ciekawy przedmiot.

Chwal wszelkie przejawy kreatywności.

Zadawaj dziecku pytania szczegółowe, wymagające innej odpowiedzi, niż „tak” lub „nie”.

Czytaj dziecku książki –
rozmawiajcie na temat
uczuć bohaterów lub tego,
co może się wydarzyć w
kolejnym rozdziale.

Baw się z dzieckiem,
wymyślajcie różne
scenariusze. Nie unikaj
zabaw wymagających
zabrudzenia się lub
zrobienia bałaganu.

Nie podsuwaj gotowych
rozwiązań. Pozwól
dziecku próbować nowych
rzeczy, mylić się, samemu
dochodzić do rozwiązania
problemu.

Inspiruj i nagradzaj.
Dziecko potrzebuje
motywacji i wsparcia,
żeby zaczęło twórczo się
bawić.

Wspieraj i pozwalaj
nawet na niecodzienne
hobby.

Dbaj o rozwój wszystkich
zmysłów, poszerzaj
horyzonty swojego
dziecka.

ROZWIJANIE KREATYWNOŚCI (WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA)

**Niech kreatywność będzie jednym z celów edukacji!
Stwórz zajęcia, podczas których ceni się kreatywność.**

Wyznacz przestrzeń dla kreatywności. Podczas niektórych lekcji możesz stworzyć specjalny stół do twórczych dyskusji, scenę do odgrywania tematów w formie dramy, itp.

Włącz się lub stwórz samodzielnie program, który ma na celu rozwój umiejętności twórczego myślenia.

Postaraj się zaangażować emocje uczniów, gdyż najbardziej motywujące do rozwoju twórczości są sytuacje pobudzające emocje ucznia.

Użyj zweryfikowanych naukowo i stosowanych na całym świecie modeli twórczego myślenia przy rozwiązywaniu problemów

Podczas dyskusji grupowych doceniaj kreatywnych uczniów.

Stwórz zasadę swobody w ekspresji poglądów. Uczniowie powinni mieć odwagę wyrażać swoje opinie.

Zastanów się, na ile zadania, które proponujesz uczniom wymagają typów myślenia niezbędnych w twórczości.

Miej w sobie otwartość na błędy. Nie popełnia błędów tylko ten, kto się nie uczy.

Przeznacz czas na zadawanie pytań i swobodną eksplorację, wyznacz specjalny czas na tzw. burzę pytań.

Daj uczniom przestrzeń do samodzielnego myślenia. Pozwól im wziąć odpowiedzialność za własny proces nauki.

Znajdź sposoby, aby połączyć ze sobą dwa przedmioty szkolne, gdyż twórczość często pojawia się na styku różnych dziedzin.

Bądź modelem twórczej postawy.

Czerp z istniejących zasobów, gdyż na ten temat wiele już napisano!

ROZWIJANIE AKTYWNOŚCI TWÓRCZEJ



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



ROZWIJANIU AKTYWNOŚCI TWÓRCZEJ UCZNIÓW SŁUŻY:

Dobór treści
nawiązujących do
zainteresowań i
doświadczeń dzieci.

Stosowanie nie tylko
zamkniętych układów
treści, które uczeń ma
przyswoić, lecz także
układów otwartych, w
których brak jest pewnych
elementów.

Wykorzystywanie w
procesie edukacyjnym
informacji zdobywanych
przez uczniów poza szkołą.

Stosowanie metod
nauczania pobudzających
uczniów do współudziału
w wytwarzaniu i
przetwarzaniu informacji.

Odpowiednie
formułowanie pytań i
poleceń przez nauczyciela.

Stosowanie „nauczania
problemowego”.

**Człowiek może
być twórczy w
każdej dziedzinie
swojego życia,
musimy mu
tylko na to
pozwolić.**

ZASADY ISTOTNE PODCZAS ORGANIZOWANIA ĆWICZEŃ TWÓRCZEGO MYŚLENIA

**Wszyscy mamy
wyobraźnię i wszyscy
możemy ją rozwijać,**

**Żeby mieć parę
dobrych pomysłów,
trzeba mieć dużo
pomysłów,**

**Nie ma odpowiedzi
mniej lub bardziej
prawidłowych, są tylko
mniej lub bardziej
użyteczne,**

**Nigdy nie należy
zadowalać się
pierwszym pomysłem
albo rozwiązaniem,**

**To nie błąd jest
porażką, ale brak
pomysłu.**

**Aby ukształtowały się
pożądane
umiejętności, muszą
być one poddane
treningowi.**

**Musimy umożliwić
dziecku kształtowanie
swojego „ja” oraz
wyrażania swojej
indywidualności w
działaniach twórczych.**

MODEL KREATYWNEGO ROZWIĄZYWANIA PROBLEMÓW OSBORNE-PARNES'A

rozpoznanie

- Znalezienie obszaru, na którym należy się skupić.

znalezienie faktów

- Badanie znanych i nieznanych kwestii.

znalezienie problemu

- Odkrywanie problemu dającego okazję do generowania nietypowych rozwiązań.

idea-znalezienie

- Generowanie dużej ilości nowatorskich pomysłów związanych z problemem.

rozwiązanie-znalezienie

- Syntezowanie pomysłów do potencjalnie użytecznych rozwiązań oraz do zbadania barier do przejścia.

znalezienie działań

- Generowanie potencjalnych kroków w celu przeniesienia rozwiązania do realizacji.

„GRA RÓWNYCH SZANS” M. V. COVINGTONA (POZYTYWNY RODZAJ MOTYWACJI DO UCZENIA SIĘ)

Zapewnienie równego dostępu do nagród

Nagradzanie osiągnięć i ciekawości

Docenianie wielu różnych umiejętności

Oferowanie alternatywnych motywacji

Proponowanie zadań angażujących dziecko do pracy

METODY NAUCZANIA POMAGAJĄCE W SPOSÓB NATURALNY WŁĄCZYĆ UCZNIÓW W PROCES UCZENIA SIĘ (M. HARMIN)

**Metoda „WCU” czyli
co wiem, czego chcę
się nauczyć i co
umiem,**

**Metoda „wysłuchaj i
zapisz”,**

**Metoda „test –
powtórka”,**

**Metoda „Czym się
różni?”,**

**Metoda „Na czym
polega
podobieństwo?”,**

**Metoda „Zadanie na
dobry początek”,**

**Metoda JIGSAW
(układanka),**

**Gra dydaktyczna
„Kroki”.**

ZALETY TYCH METOD:

**pozwalają na
zwiększenie tempa
pracy zarówno
uczniom zdolnym,
jak i słabszym,**

**sprzyjają
kształceniu w
uczniach
samodzielności i
odpowiedzialności,**

**ograniczają
niepożądane
zachowania dzieci,**

**zwiększają w
uczniach chęć do
nauki,**

**pozwalają na
czerpanie
satysfakcji z
uczenia się poprzez
wewnętrzne
zadowolenie, a nie
dzięki nagrodom
zewnętrznym.**

METODA „WCU” – CO WIEM, CZEGO CHCE SIĘ NAUCZYĆ I CO UMIEM

polega na odwołaniu do dotychczasowej wiedzy uczniów, przed przejściem do nowego zagadnienia

nauczyciel w tabeli zapisuje pytania i na podstawie wypowiedzi uczniów uzupełnia tabelę

podczas omawiania tematu uwzględnia się pytania uczniów

Co wiem?	Czego chcę się dowiedzieć?

Podsumowanie lekcji

**Czy jest coś, czego na początku
byliście pewni, a po zgłębieniu
tematu okazało się
nieprawdziwe?**

**Czy dowiedzieliście się czegoś
zupełnie nowego?**

**Czy macie jeszcze jakieś
pytania?**

METODA „WYSŁUCHAJ I ZAPISZ”

(STOSOWANA PODCZAS WYKŁADU)

Po 3-4 minutowym fragmencie wykładu następuje 1-minutowa przerwa na pisanie.

Uczniowie zapisują to, co usłyszeli, pytania, jaki im się nasunęły, własne przemyślenia związane z tematem.

Nauczyciel może wzbogacić wykład różnymi środkami dydaktycznymi.

Pod koniec lekcji chętni uczniowie czytają własne notatki.

METODA „TEST – POWTÓRKA”

MOŻNA JĄ STOSOWAĆ CODZIENNIE W CELU PRZYPOMNIENIA ZNANEGO MATERIAŁU,
WYJAŚNIENIA WĄTPLIWOŚCI LUB WPROWADZENIA DO NOWEGO TEMATU

Nauczyciel zapisuje pytanie (lub zadaje je ustnie).

Uczniowie piszą indywidualnie odpowiedź.

W tym czasie nauczyciel pisze poprawną odpowiedź na tablicy.

Po kilku pytaniach zamkniętych, kiedy uczniowie wejdą w rytm odpowiedzi można zastosować pytania otwarte.

Ważne! Po zadaniu przez nauczyciela pytania nikt nie może podawać głośno odpowiedzi. Pytania służą samoocenie, nauczyciel nie stawia stopni.

METODA „CZYM SIĘ RÓŻNIĄ?”

Ćwiczenie uczy spostrzegawczości i umiejętności różnicowania

Metoda polega na znajdowaniu różnic pomiędzy dwoma lub trzema obiektami, np. między: Mickiewiczem i panem Twardowskim, kwadratem i prostokątem, gotowaniem i pieczeniem

METODA „NA CZYM POLEGA PODOBIEŃSTWO?”

Ćwiczenie uczy spostrzegawczości i umiejętności różnicowania.

Metoda polega na wskazywaniu tych elementów i cech, które są w obiektach takie same, np.: bank i skarbonka, podmiot i orzeczenie, litr i butelka.

METODA „ZADANIE NA DOBRY POCZĄTEK”

Nauczyciel przygotowuje wcześniej 1-2 zadania. Może to być zadanie testowe, pytanie, na które uczniowie zapisują w zeszycie odpowiedź.

Uczniowie otrzymują zadanie natychmiast po wejściu do klasy.

Ćwiczenie angażuje uczniów od początku lekcji.

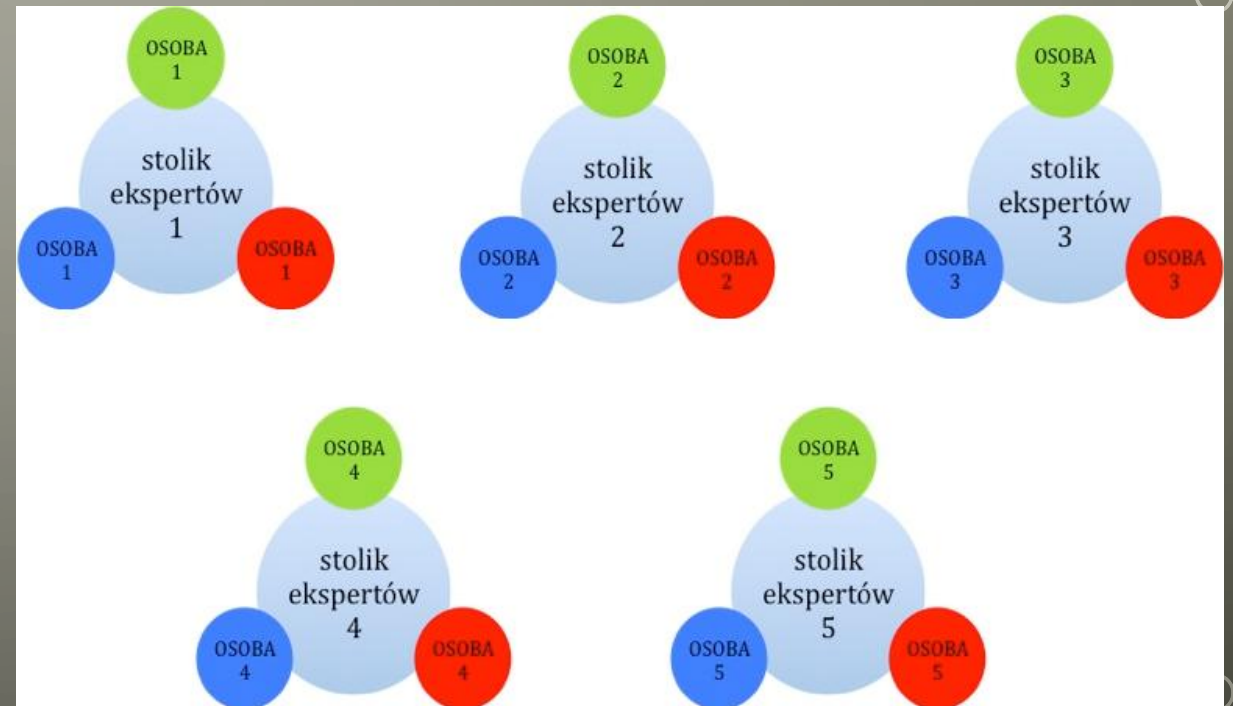
METODA JIGSAW

I etap (5 minut)

- Dzielimy grupę na tyle zespołów, z ilu fragmentów składa się materiał do pracy.
- Są to zespoły eksperckie. Każdy zespół otrzymuje jedną część materiału do opanowania.

II etap (10 minut)

- Uczestnicy grup eksperckich naradzają się, porządkują wiedzę i zastanawiają się, w jaki sposób najlepiej nauczyć członków innych grup danej partii materiału.



III etap (15 minut)

- Uczestnicy tworzą nowe grupy składające się w przedstawicieli grup eksperckich.
- Etap ten polega na wzajemnym nauczaniu.
- Każdy członek grupy przekazuje kolegom z grupy swoją wiedzę.
- Dzięki temu członkowie grup opanowują całość materiału.



Etap IV (15 minut)

- Ćwiczenie powinno zakończyć się sprawdzianem wiedzy lub mini konkursem.
- Metoda kształtuje u uczniów postawy aktywnego zaangażowania w pracę grupy oraz poczucia odpowiedzialności za siebie i pozostałych jej członków.
- Metoda daje szansę każdemu uczniowi, wszyscy podnoszą poziom swoich umiejętności, wszyscy się rozwijają, gdyż **najlepszą metodą uczenia się jest uczenie innych.**

GRA DYDAKTYCZNA „KROKI”

Wszyscy uczestnicy dostają karteczki z rolami, które będą pełnić w czasie trwania gry.



Ustawiają się w szeregu, a prowadzący czyta zdania rozpoczynające się od słów „Łatwo ci...”, np.: Łatwo ci skończyć dobrą szkołę. Łatwo ci dostać nową pracę. Łatwo ci podróżować po świecie. Łatwo ci przejść przez miasto bez zachepek. itp.



Jeżeli ktoś z uczestników stwierdzi, że perspektywa jego roli zgadza się z danym stwierdzeniem robi krok naprzód.



Po wykonaniu ćwiczenia niektóre osoby są blisko startu, a niektóre w znacznym oddaleniu. Uczestnicy dyskutują o przyczynach – bariery społeczne, czynniki osobowościowe, dyskryminacja, które wpływają na sukces lub porażkę.

METODY ANGAŻUJĄCE UCZNIÓW DO AKTYWNEGO UDZIAŁU W LEKCJI

układ lekcji mobilizujący do pracy

- zajęcia przebiegają płynnie, uczniowie są zainteresowani i zaangażowani

szybkie tempo

- celem jest niedopuszczenie do rozproszenia uwagi uczniów

nauczanie warstwami, a nie porcjami (spiralny układ materiału)

- nauczyciel wyjaśnia zagadnienia stopniowo, powracając do nich przy okazji kolejnych tematów

różnorodność kontrolowana

- lekcja jest urozmaicona na tyle, by uczniowie byli zaangażowani

METODY SŁUŻĄCE WSPIERANIU I ZACHĘCANIU DZIECKA DO PRACY

komunikat
„doceniam to”,

komunikat
„jestem z tobą”,

poświęcenie
dziecku uwagi
bez pochwały,

pochwały i
nagrody w
formie
komentarzy,

prawdziwy
zachwyt.

METODY, KTÓRE MOBILIZUJĄ UCZNIÓW DO PRACY

nauka jako wyzwanie,
a nie jako obowiązek,
czy ciężar,

inspirujące
stwierdzenia,

wysokie,
wytrwałe
oczekiwania,

mobilizowanie
poprzez wyzwianie
poczucia własnej
wartości.

STYMULOWANIE ROZWOJU TWÓRCZOŚCI UCZNIÓW W ŚRODOWISKU SZKOLNYM: POTRZEBY, MOŻLIWOŚCI, OGRANICZENIA

JESTEŚMY „SKAZANI NA TWÓRCZOŚĆ”

PROF. MICHAŁ KLEIBER

WYNIK UWARUNKOWAŃ WSPÓŁCZESNEJ RZECZYWISTOŚCI: DYNAMIZM,
CIĄGŁE ZMIANY, NIEPRZEWIDYWALNOŚĆ



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



MOŻLIWOŚCI

Czy szkoła jest zaangażowana w promowanie twórczości?

Czy koncepcja twórczości jest dyskutowana w szkole?

Czy nauczyciele przedmiotowi promują twórczość?

Czy program nauczania daje możliwość prowadzenia projektów interdyscyplinarnych?

Czy rozkład zajęć daje czas na rozwój twórczych projektów?

W jaki sposób środowisko szkolne stymuluje aktywność twórczą?

Czy szkoła ma wypracowane metody (kryteria) pozwalające mierzyć postępy w rozwoju twórczości uczniów?

CECHY SZKOŁY TWÓRCZEJ

(A. NALASKOWSKI)

zadaniowość

przekazywanie
wiedzy

praca

spotkania z
mistrzami

prostota
otoczenia
fizycznego

WARUNKI SPEŁNIANE PRZEZ SZKOŁĘ KREATYWNĄ (A. SAJDAK)

szanuje indywidualny rozwój ucznia

stwarza uczniom możliwość samostanowienia

dostarcza uczniom płodnego tworzywa niezbędnego dla wszelkich procesów twórczych

jest bogata bogactwem ludzkich interakcji

KONCEPCJA SZKOŁY WSPIERAJĄCEJ TWÓRCZOŚĆ (GALEWSKA-KUSTRA)

Twórczość jako
cel

Sposób
postrzegania
twórczości

Wiedza na temat
twórczości

Miejsce
twórczości w
programie szkoły

Twórczy
nauczyciele

Proces twórczy i
jego efekty

Zadania twórcze

Metody
nauczania i oceny

Warunki fizyczne

Kontakt ze
środowiskiem
twórczym

Relacje
psychospołeczne
w szkole

METODYCZNE ASPEKTY PRACY SZKOŁY TWÓRCZEJ

charakter zadań
dydaktycznych
wykorzystywanych w
kształceniu szkolnym

rodzaj relacji
psychospołecznych
panujących w
społeczności szkolnej

ogólne zasady
psychopedagogiki
twórczości, których
realizacja stanowi
zasadniczą część
procesu budowania
klimatu dla twórczości
w szkole

ZADANIA TWÓRCZE

- Zadania stymulujące aktywność twórczą charakteryzuje dywergencyjność, przejawiająca się wielością poprawnych rozwiązań, do których może dojść uczeń.
- Rozwiązywanie problemu twórczego nie ogranicza się do odszukania jednej poprawnej odpowiedzi, ale skłania do poszukiwań, aktywizując jednocześnie wiele operacji umysłowych związanych z myśleniem: **abstrahowanie, kojarzenie, metaforyzowanie, transformowanie, myślenie indukcyjne i dedukcyjne**, oraz wpływając na rozwój zdolności myślenia twórczego, jak: **płynność, giętkość, oryginalność myślenia, wrażliwość na problemy** (Guilford).

CECHY ZADANIA TWÓRCZEGO (D. KUBICKA)

nieokreśloność

niepewność

dynamizm i
złożoność

poznawcza
dostępność

nowość

wzbudzanie
ciekawości

podmiotowa
ważność

podmiotowa
kontrola

PSYCHODYDAKTYKA TWÓRCZOŚCI PAULA E. TORRANCE

Ceń twórcze myślenie.

Rozwijaj wrażliwość uczniów na środowisko.

Zachęcaj do manipulowania ideami, obiektami.

Ucz sposobów systematycznego sprawdzania, testowania własnych pomysłów.

Rozwijaj tolerancję wobec nowych idei.

Unikaj narzucania sztywnych schematów poznawczych

Rozwijaj twórczą atmosferę w klasie.

Kształć w uczniu szacunek dla własnej twórczości.

Ucz, jak unikać niepotrzebnej, negatywnej oceny ze strony rówieśników.

Dostarczaj wiedzy o procesie twórczym.

Rozwiewaj „trwogę przed arcydziełem”.

Wspieraj i doceniaj uczenie się inicjowane przez samych uczniów.

„Zabijaj uczniom ćwieka” (zaciekawiaj, zaskakuj, stymuluj poznawczo).

Stwarzaj potrzebę twórczego myślenia.

Twórz warunki do wysokiej aktywności, ale również okresów spokoju.

Dbaj o dostępność środków, potrzebnych do realizacji pomysłów.

Wspieraj nawyk doprowadzania pracy do końca.

Rozwijaj umiejętność konstruktywnej krytyki.

Wspieraj nabywanie wiedzy z różnych dziedzin.

Bądź aktywnym, pełnym zaangażowania nauczycielem.

INHIBITORY TWÓRCZOŚCI W SZKOLE

Bariery immanentne – związane z celami i zadaniami szkoły oraz cechami szkoły jako instytucji

Bariery związane z treściami oraz metodami nauczania i wychowania

Bariery podmiotowe – związane z osobą nauczyciela i ucznia

Bariery związane z warunkami szkolnego środowiska fizycznego aktywności ucznia

ROZWÓJ TWÓRCZOŚCI W SZKOLE HAMUJE:

Dominacja modelu człowieka oświeconego w procesie kształcenia (rozwój twórczy ucznia postrzegany jest jako mało istotny cel edukacji szkolnej).

Dominacja encyklopedyzmu w procesie przekazywania wiedzy, zbyt wiele „wiedzy jałowej”.

Stosowanie zbyt małej ilości zadań o charakterze problemów twórczych.

Wszechobecna ocena szkolna o charakterze karzącym, niekoniecznie związana z przekazywaniem uczniowi wartościowej informacji o jego postępach, czy wskazująca drogę do poprawy osiągnięć.

**„Potrzeba” rozwoju potencjału
twórczego musi zostać dostrzeżona
jako istotny (a może nawet
najważniejszy) cel edukacji szkolnej.**

KREATYWNY UCZEŃ W OCZACH NAUCZYCIELA

Wyniki badań



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



**Nauczyciele nie radzą
sobie z
rozpoznawaniem
kreatywności uczniów.**

**Brak rzetelnej wiedzy
nauczycieli z zakresu
twórczości.**

**Nauczyciele posiadają
niedostateczne
umiejętności diagnozy
zdolności i uzdolnień
twórczych.**

**Nauczyciele nie
dostrzegają twórczości
uczniów jako styl, cecha
osobowości czy
zdolności twórcze.**

**Twórczość w szkole sprowadzana jest
do działań artystycznych i
rozpoznawana jedynie na podstawie
osiągnięć wokalnych, muzycznych,
recytatorskich, poetyckich, aktorskich
czy plastycznych.**

JAK NAUCZYCIEL MOŻE POMÓC DZIECKU W ROZWIJANIU MYŚLENIA TWÓRCZEGO?

Powinien być otwarty na pytania uczniów.

Powinien słuchać, aprobować, a nie krytykować.

Powinien dawać dzieciom odczuć, że każdy pomysł jest ważny i wartościowy.

Nie powinien oceniać pracy uczniów, gdy sprzyja to nowym poszukiwaniom i pojawianiu się oryginalnych pomysłów.

Jeśli już ocenia, to powinien uzasadniać ocenę i określić, co w danym pomysle jest ciekawe, a co nie oraz jakie niesie to za sobą konsekwencje.

TRENING KREATYWNOŚCI I TWÓRCZEGO MYŚLENIA



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



MODELE ROZWIJANIA TWÓRCZEGO POTENCJAŁU

Model eliminowania barier

- Każdy człowiek posiada potencjał twórczy, który jest często blokowany przez bariery wewnętrzne i zewnętrzne.

Model stymulowania zdolności twórczych

- Nie każdy człowiek wykazuje zdolności twórcze dlatego trzeba zastosować określone procedury i techniki ich rozwijania podczas warsztatów i treningów.

ZASADY ROZWIJANIA TWÓRCZEGO POTENCJAŁU (K. J. SZMIDT)

Facylitacji

(usprawnianie
procesu zdobywania
wiedzy)

Kontraktu grupowego

(ustalanie norm i
reguł)

Ludyczności

(wspieranie
atmosfery tolerancji,
życzliwości)

**Rozwijania
autonomicznej
motywacji
poznawczej**

**Wzmacniania
procesu twórczego**

**Przeciwdziałania
przeszkodom**

**Osobistej
twórczości
prowadzącego
zajęcia**

ZASADY SPRZYJAJĄCE ROZWOJOWI POTENCJAŁU TWÓRCZEGO CZŁOWIEKA (A. TOKARZ)

Różnorodności
(treści, form,
metod, środków
dydaktycznych)

**Odroczonego i
wielostronnego
wartościowania**
(pomysłów)

**Względnej
przydatności
wiedzy**

**Respektowania
sprzeczności**
(sytuacji
niejasnych)

**Prymatu emocji
pozytywnych**

Sprawstwa
(aktywne
zaangażowanie)

METODY ROZWIJANIA TWÓRCZEGO POTENCJAŁU CZŁOWIEKA (HEURYSTYCZNE)

Metody heurystyczne

Analityczne

(wymagają rozbicia
problemu na części
składowe)

Intuicyjne

(atakowanie
problemów poprzez
odwołanie się do
zbiorowej mądrości)

Eklektyczne

(są połączeniem
metod analitycznych
i intuicyjnych)

ZABIEGI DYDAKTYCZNE STOSOWANE W METODACH HEURYSTYCZNYCH

kruszenie

- krytyczna analiza zastanego stanu

identyfikacja

- wczuwanie się przez osobę rozwiązującą problem w stan i funkcjonowanie danego obiektu

superpozycja

- nakładanie na siebie, kompilowanie cech różnych obiektów w celu ich zmiany, ulepszenia

METODY ANALITYCZNE

Analiza morfologiczna

metoda stanowiąca stymulator wyobraźni,

metoda poszukiwania twórczych rozwiązań problemów drogą systematycznej analizy wszystkich możliwych rozwiązań,

jej celem jest identyfikowanie, indeksowanie i liczenie wszystkich rozwiązań danego problemu

Analiza funkcjonalna

cel: projektowanie nowych produktów,

metoda polega na wyróżnianiu funkcji jakie ma pełnić w przyszłości produkt; po wyróżnieniu funkcji, od najbardziej ogólnych do szczegółowych,

przejsięcie do prób „implementacji danych funkcji, czyli do wymyślania przedmiotów, które mogłyby pełnić wcześniej wyróżnione funkcje

METODY INTUICYJNE

Burza mózgów A. Osborna

- istotą tej techniki są następujące zasady: odraczanie oceny, produktywności oraz wykorzystywania każdej okazji do wymyślania nowego pomysłu lub ulepszania czegoś

Synektyka Gordona

- oznacza umiejętne posługiwanie się analogią w dążeniu do zrozumienia problemu i wypracowania skutecznego rozwiązania np. poprzez stosowanie analogii prostych, symbolicznych, fantastycznych lub osobistych

Metody lateralne E. de Bono

- myślenie lateralne - równoległe, w bok to gotowość do pozbycia się sztywności w rozumieniu świata, zdolność do patrzenia na zjawiska z różnych perspektyw, jest to zdolność do tworzenia pozornie nieistniejących powiązań. E. de Bono opracowała liczne programy obejmujące szczegółowe techniki i metody rozwijania myślenia lateralnego

METODY EKLEKTYCZNE

TRoP Twórcze rozwiązywanie problemów E. Nęcki.

- TRoP zakłada, że skuteczne poszukiwanie rozwiązań wymaga oderwania się od problemu poprzez wykorzystanie wiedzy z innej dziedziny lub z wyobraźni.

Creative Problem Solving (CPS) A. Osborna i S. Parnesa

- metoda twórczego rozwiązywania problemów, stosowana do rozwijania zdolności twórczych w edukacji na różnych poziomach.

Mindmapping Tony Buzana

- to szczególny rodzaj notowania, mający zwiększać efektywność pracy i zapamiętywania oraz aktywować intuicję dzięki wykorzystaniu synergicznej współpracy obu półkul mózgowych.

TROP TWÓRCZE ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW E. NĘCKI – ETAPY PRACY

identyfikacja problemu

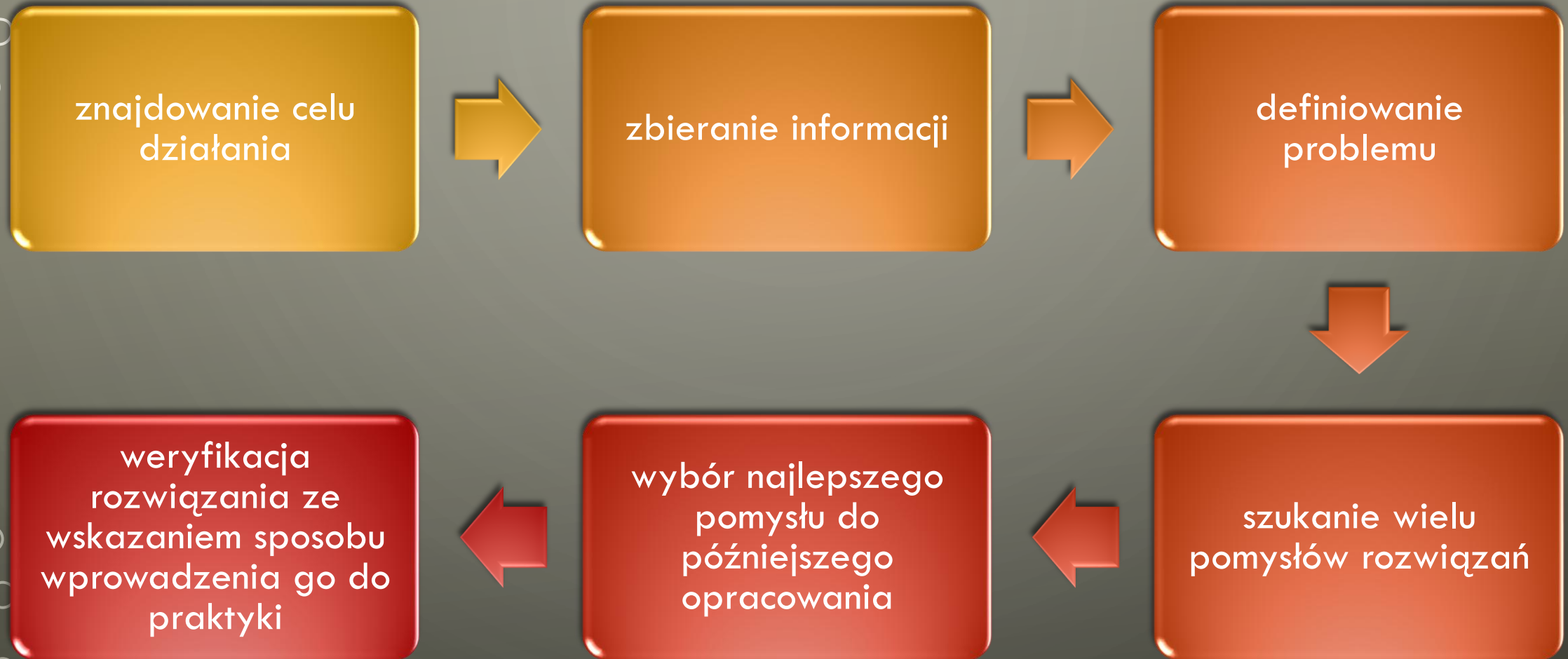
budowania problemu zastępczego

szukanie rozwiązań problemu zastępczego

powrót ze świata fantazji do problemu wyjściowego

przystosowanie zastępczych rozwiązań do rzeczywistości

CREATIVE PROBLEM SOLVING (CPS) A. OSBORNA I S. PARNESA – 6 FAZ



MAPY MYŚLI (NOTATKI NIELINEARNE)

Jest to szczególny sposób notowania, który pobudza procesy myślenia i angażuje obie półkule mózgowe.

Podczas używania słów, symboli i kolorów oraz określonego układu uaktywniają się wszystkie obszary mózgu, a notatka zyskuje na przejrzystości.

Mapa myśli przypomina swoją strukturą mapę, na której przedstawione są graficzne relacje między zapisanymi na niej informacjami. Ukazuje wszystkie zawarte w niej treści na jednej stronie.



Efektywne notowanie

```
graph TD; A[Efektywne notowanie] --> B[„Słowa – klucze”]; A --> C[obrazy – klucze]; A --> D[piktogramy]
```

„Słowa –
klucze”

obrazy –
klucze

piktogramy

METODY POKONYWANIA SZTYWNOŚCI MYŚLENIA

Widzenie inaczej

- Celem tej grupy technik jest przewyższanie inercji i sztywności w spostrzeganiu i wykorzystaniu obiektów, a także w myśleniu o nich.
- Ćwiczenia te kształtują giętkość adaptacyjną i plastyczność zachowania sytuacjach społecznych.

Ośłabienie wewnętrznej cenzury

- Polega na przejściowym osłabieniu samokontroli intelektualnej, „wyciszaniu wewnętrznej cenzury” oraz kształtowaniu zdolności do poddawania się wizjom.

Twórcza samoocena

- Przyczynia się do przewyższenia przekonania, że nie każdy człowiek dysponuje potrzebnymi zdolnościami i cechami charakteryzującymi twórców.

Normy grupowe

- To ćwiczenia polegające na przewyższeniu przeszkód myślenia twórczego jakie może wytwarzać grupa.

metody rozwijania myślenia wyobraźniowego i ciekawości poznawczej

transformacje

asocjacje

analogie

metafory

Asocjacje

Polegają na produkowaniu skojarzeń, często ich serii w nieprzypadkowej kolejności, skojarzeń pomiędzy rozproszonymi dotąd faktami, pojęciami, emocjami.

Transformowanie

Polega na symbolicznym zmienianiu wybranych parametrów jakiegoś przedmiotu, procesu lub stanu rzeczy.

Analogia

Jest związkiem między dwoma obiektami, opartymi na podobieństwie ich wewnętrznej struktury.

Dzięki analogiom wykorzystuje się podobieństwa i związki między odległymi zjawiskami do wytworzenia oryginalnych pomysłów.

Metafory

Są konstrukcją, w której wyrazy użyte w określonym kontekście niezgodne z ich słownikowym znaczeniem kodowym uzyskują nowy sens.

Metafory przynoszą nowe informacje, które są istotne dla zrozumienia problemu, ułatwiają głębszy wgląd w istotę obiektu, przynoszą efekt nowości i zaskoczenia.

PODSTAWOWE ZAŁOŻENIA TRENINGU KREATYWNOSTCI

Uczestnictwo w treningu oparte jest na dobrowolnie zawartych kontraktach (cele, formy, reguły i normy, stosunki z prowadzącym);

Zalecane jest aby członków grupy było więcej niż pięciu i nie więcej niż kilkunastu;

Rezygnacja prowadzącego z przywództwa na rzecz facylitacji, pomocy uczestnikom treningu, podtrzymywaniu klimatu bezpieczeństwa i zaufania;

Komunikacja interpersonalna i asertywna (komunikaty typu „Ja”);

Różnorodność stosowanych technik;

Harmonijne traktowanie trzech sfer postawy twórczej: poznawczej, emocjonalno-motywacyjnej i behawioralnej;

Kultywowanie klimatu ludycznego i zdrowego humoru, zapobieganie przejawom nieżyczliwego poczucia humoru i ironizowania;

Bogactwo używanych środków dydaktycznych.

ELEMENTY NAUCZANIA TWÓRCZOŚCI

(ALANE JORDAN STARKO)

Poszukiwanie i odkrywanie przez uczniów rzeczywistych problemów.

Rozwiązywanie problemów.

Komunikowanie rozwiązań innym uczniom i szerszemu środowisku.

TECHNIKI TWÓRCZEGO ROZWIĄZYWANIA PROBLEMÓW

KAPELUSZE MYŚLOWE

- Technika polega na sztucznym przyjmowaniu stanowiska (sposobu myślenia) w określonej sprawie.
- Technika ta zmienia dyskusję ze zwykłego argumentowania i broniienia swoich argumentów w konstruktywne poszukiwanie rozwiązań.

Kapelusz Niebieski
organizacja, chłodny
bezzstronny obserwator. Nie
pyta o to co?, tylko o to jak?
Nie tylko kontroluje,
porządkuje oraz określa
ograniczenia i priorytety.



Kapelusz Czerwony to emocje,
namiętności, impulsywność i uczucia.
Nakaz wyrażania emocji. Prosto z
mostu. Bez konsekwencji.



Kapelusz Żółty
entuzjazm, to przyjęcie
pozytywnej postawy. Żółte
myślenie to ciekawość,
przyjemność i radość. To
zamiana w przedsiębiorcę,
który widzi wszystko jako
sukces. Pozytywne aspekty,
wszystko się nam uda.



Kapelusz Biały
obiektywizm.
Zajmuje się faktami
i liczbami.



Kapelusz Zielony
kreatywność, możliwości.
Nowe punkty widzenia
rzeczywistości. Nie ma
obowiązku logiki. To czysta
kreatywność i innowacyjność.



Kapelusz Czarny
obiekcje, to podejście logicznie
pesymistyczne, negatywne, ma
oceniać i ostrzegać przed
zagrożeniami. To zagrożenia które
spostzegamy w danej sytuacji.



TECHNIKA 6 KAPELUSZY

TECHNIKĘ MOŻNA STOSOWAĆ W TRZECH WARIANTACH:

Każdy uczestnik
ma przez cały
czas przydzielony
jeden kolor
kapelusza i
identyfikuje się z
rolą.

Uczestnicy
wymieniają się
kapeluszami, by
uniknąć utrwalenia
się roli i korzystać
z potencjału wielu
osób.

Określony kolor
kapelusza
przyjmuje cała
grupa.

MYŚLENIE LATERALNE (Z BOKU)

- Myślenie lateralne pozwala rozbić sztywne kategorie i **przyglądać się sytuacjom problemowym „z zewnątrz”**.
- Pozwala przeformować problem i zobaczyć go z innej perspektywy.
- Charakteryzuje się chaotycznymi przeskokami między ideami i pojęciami bez wyraźnego celu, czy kierunku.
- Do ćwiczenia myślenia lateralnego służą „zagadki lateralne” skonstruowane w taki sposób, by wprowadzić umysł w konkretny i schematyczny sposób myślenia.
- Chaos służy generowaniu pomysłów, by jednak dana idea znalazła miejsce w świecie realnym, musimy powrócić do myślenia logicznego i analitycznego, a fantazje poddać ocenie.

MYŚLENIE LATERALNE MOŻE POLEGAĆ NA:

odwracaniu
sytuacji

wyolbrzymianiu
sytuacji

zniekształcaniu
sytuacji

udziwacznianiu
sytuacji

ZAGADKI LATERALNE - PRZYKŁADY

1) Dwoje ludzi zagrało pięć partii szachów i każdy z nich wygrał trzy razy. Wyjaśnij to!

(Przykładowa odpowiedź: Czy jest gdzieś napisane, że oni grali ze sobą?)

2) Pewien facet w środku nocy nie mógł zasnąć. Wziął telefon, wykręcił numer, ale zanim ktokolwiek odebrał, odłożył słuchawkę i od razu zasnął. Wyjaśnij to!

(Przykładowa odpowiedź: Każdy sposób jest dobry, żeby obudzić chrapiącego sąsiada...)

3) W kuchni, na stole z dębowego drzewa, znajdował się dzbanek z najlepszą i najzdrowszą herbatą ziołową. Woda użyta do tej herbaty pochodziła z najczystszego źródła. Postawiłem dzbanek z herbatą na serwetce, wziąłem kubek i napiłem się z niego. Nie minęło 20 minut, jak zabrało mnie pogotowie z powodu ciężkiego zatrucia - jak to możliwe?

(Przykładowa odpowiedź: A kto powiedział, że w kubku była herbata ...)

4) Pewien człowiek mieszka na ostatnim piętrze bardzo wysokiego budynku. Każdego dnia idąc do pracy jedzie windą aż na parter, jednak wracając z pracy wyjeżdża windą tylko do połowy wysokości, a dalej idzie po schodach. Chyba, że jest zła pogoda - wtedy wyjeżdża windą na samą górę! Dlaczego?

(Przykładowa odpowiedź: Jest on zbyt niski, żeby dosięgnąć umieszczonego na samej górze przycisku ostatniego piętra, a gdy pada, to może to zrobić parasolem.)

5) Cezar i Kleopatra leżą martwi na podłodze, pod otwartym oknem, dookoła nich jest pełno wody i szkła, ale na ich ciele nie ma żadnych śladów, nie zostali też otruci. Jak zginęli?

(Przykładowa odpowiedź: Cezar i Kleopatra to złote rybki. Przeciąg strącił akwarium...)

SYNEKTYKA GORDONA

- Metoda ta wykorzystuje zdolność i pojemność ludzkiego umysłu do łączenia razem na pozór nie powiązanych ze sobą elementów, co motywuje do poszukiwania nowych idei i rozwiązań w wybranym przez nas problemie.
- Jedną z podstawowych zasad jest **praca w grupie oraz umiejętność odrzucania w myśleniu utartych reguł na rzecz pozornie niemożliwych porównań i rozwiązań.**
- Myślenie grupowe zawsze przewyższa myślenie indywidualne.
- Grupa może skondensować do kilku godzin proces tworzenia, który jednostce mógłby zajmować nawet kilka miesięcy.
- Grupa dodaje śmiałości, wyzwala współzawodnictwo i rozszerza zakres poszukiwań pomysłów.

ZESPÓŁ SYNEKTYCZNY

lider

organizuje pracę członków grupy, wspiera ich twórcze myślenie

ekspert

przedstawia problem oraz wyjaśnia jego istotę.

członkowie

generują rozwiązania, twórczo rozwiązują problem

ANALOGIA JAKO NARZĘDZIE AKTU TWÓRCZEGO

- Analogia to świadome poszukiwanie podobieństwa między różnymi elementami - znanymi i nieznanymi - w celu przenoszenia informacji z jednych na drugie.
- Ze względu na dziedzinę, w której dokonywane są poszukiwania tych podobieństw, wyróżnia się cztery rodzaje analogii.

TYPY ANALOGII

personalna

- polega na identyfikowaniu się osoby rozwiązującej problem z elementami zadania, stawianiu siebie w miejscu rozważanego obiektu i wczuwaniu się w jego funkcje

symboliczna

- posługuje się symbolami przedmiotów i zjawisk występujących w zadaniu zamiast ich szczegółowego opisywania

bezpośrednia

- sprowadza się do poszukiwania w najbliższym otoczeniu lub przyrodzie takich rzeczy i zjawisk, które działają podobnie do występujących w rozwiązywanym zadaniu problemowym

fantastyczna

- wykorzystuje przeżycia psychiczne i zjawiska występujące w marzeniach sennych do pokonywania trudności w rozwiązywanym problemie

PROCEDURA SESJI SYNEKTYCZNEJ

Przygotowanie sesji

(Organizowanie grupy synektycznej, wybór eksperta i lidera)

Przedstawienie zadania

(Przedstawienie i wyjaśnienie problemu przez eksperta)

Wytwarzanie pomysłów

(Zgłaszanie pomysłów z wykorzystaniem analogii, rejestrowanie pomysłów przez eksperta)

Przyjęcie rozwiązań

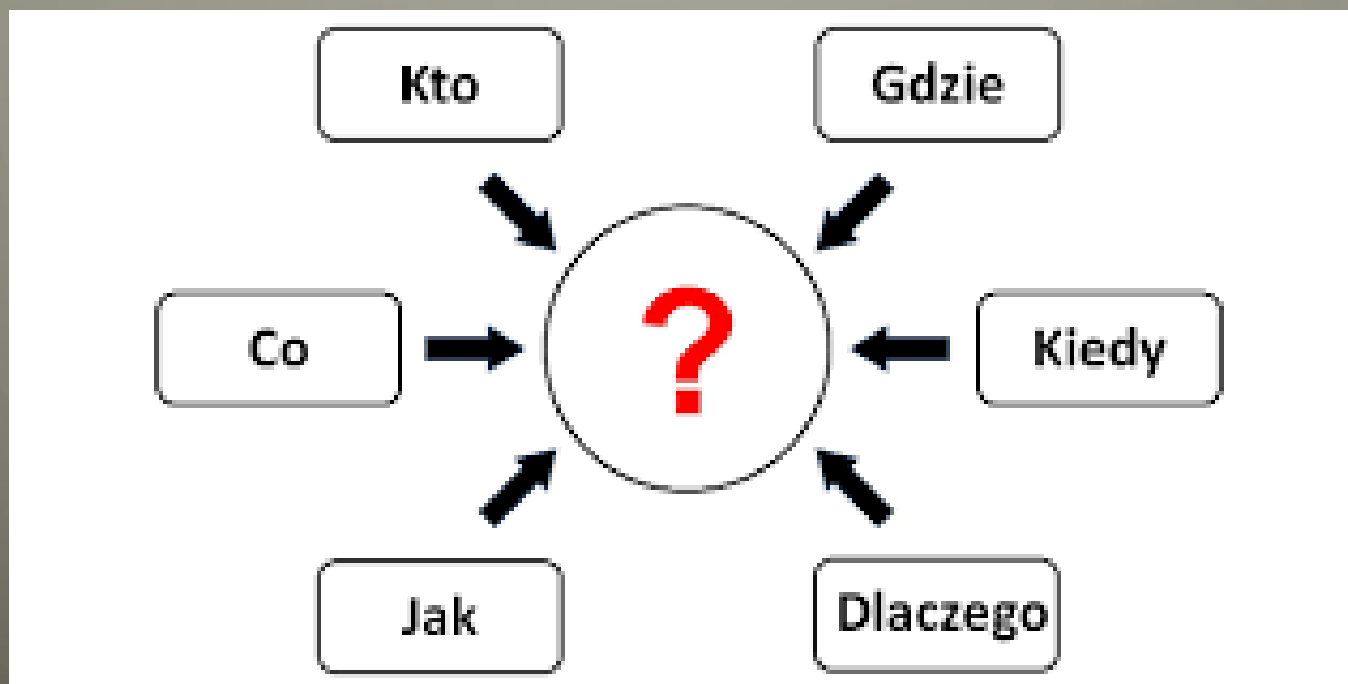
(Wybór rozwiązań, ocena ze względu na możliwość realizacji, zastosowanie rozwiązania)

METODA 5W1H KIPLINGA

(WHAT? WHO? WHERE? WHEN? WHY? HOW?)

- Metoda opiera się na pięciu pytaniach: Co? Kto? Gdzie? Kiedy? Dlaczego? Jak?.
- Najprostszym sposobem wykorzystania tej metody jest zadawanie wymienionych pytań bez zastanowienia, lub przeciwnie, mając na uwadze konkretny cel.

POŁĄCZENIE TECHNIKI KIJPLINGA Z MAPĄ MYŚLI

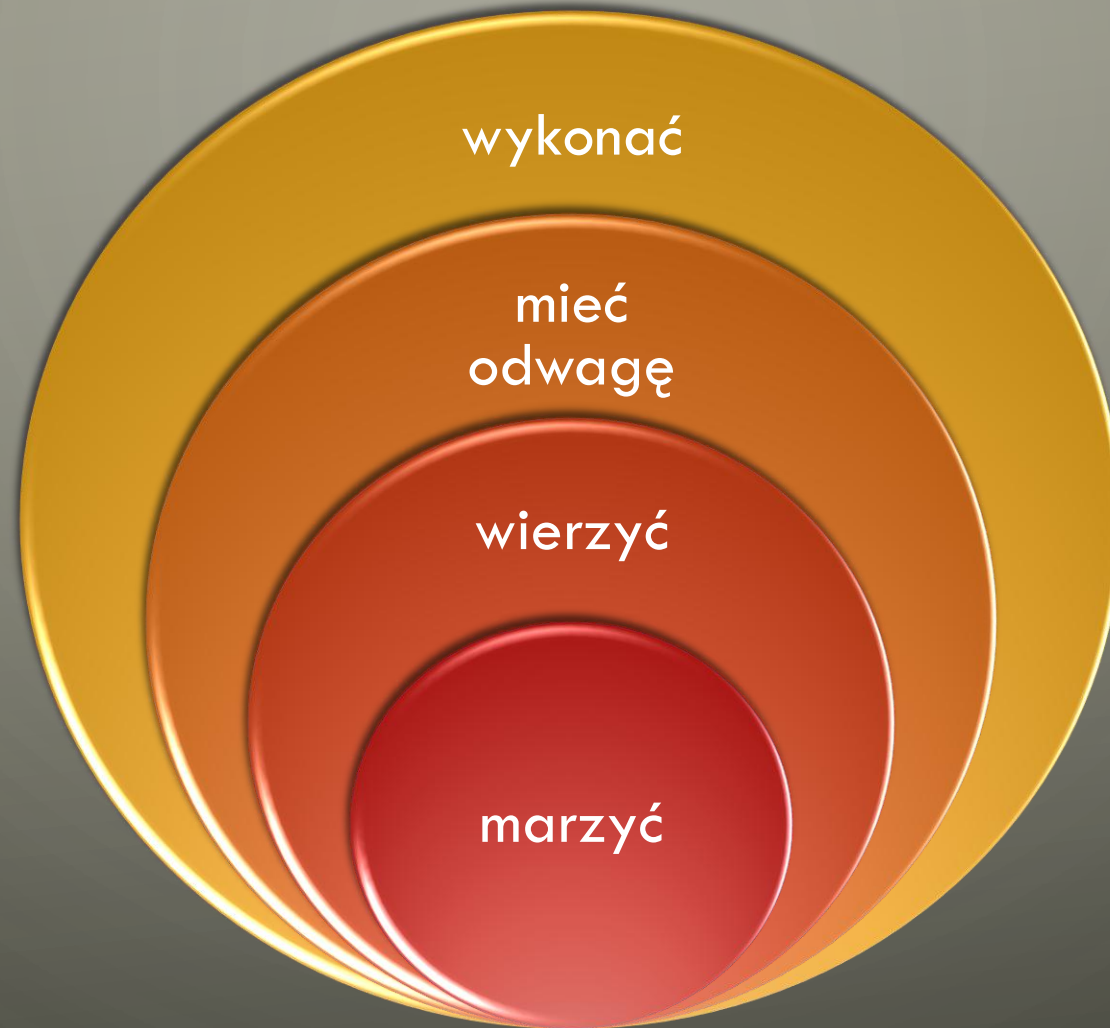


Kategoria	Co wie Anna?	Czego nie wie?
WHAT?	Anna wie, że samochód nie chce się uruchomić. Wie, że samochód został zatankowany, więc posiada paliwo. Anna sprawdziła również, że światła są wyłączone, więc na pewno mogły spowodować rozładowania akumulatora.	Nie wie, co spowodowało, że samochód jest niesprawny.
WHERE?	Stało się to na podjeździe, przed domem Anny i Jana.	Anna nie wie natomiast, czy przydarzyło się to również w innym miejscu Janowi.
WHEN?	Stało się to w dzień, w godzinach porannych, przed wyjazdem Anny do pracy. Anna sprawdziła i wie, że przegląd został zrobiony 3 miesiące wcześniej. Problem musiał zacząć pojawiać się w przeciągu tygodnia, gdyż tydzień wcześniej dojechała na spotkanie bez problemu, a następnego dnia użytkował go Jan.	Anna nie wie, czy zdarzało się to wcześniej, a jeśli tak, to od kiedy.
WHO?	Problem zauważyła Anna, ale Jan jest osobą, która również korzysta z samochodu. Być może do rozwiązania problemu potrzebny będzie również mechanik.	Anna nie wie, czy Jan pozwolił innej osobie prowadzić samochód.
WHY?	Anna musi zająć się problemem, ponieważ jest to najszybszy i najlepszy sposób na dojazd do innego miasta na ustalone spotkanie.	
HOW?	Anna wie, że aby dowiedzieć się do stało się z samochodem musi porozmawiać z Janem i zasięgnąć opinii mechanika.	Nie wie, jakie będą koszty naprawy i czy będzie miała gwarancję, że problem nie

METODA WALTA DISNEYA



4 FILARY METODY WALTA DISNEYA





METODA WALTA DISNEYA



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



Marzenie – jest początkiem wszystkiego, wyznacza przyszłość

Metody stymulujące do marzenia:

wyjazdowe sesje marzeń

Gong Show (impreza, podczas której
pracownicy dzielą się pomysłami)

opowiadanie historii (opowiadanie
marzeń)

Wiara – w ludzi i w powodzenie realizacji marzeń

Jasne sformułowanie i przekazanie
misji przedsiębiorstwa.

Określenie kluczowych atutów, celów
oraz potrzeb poszczególnych
działań i sprawdzenie ich zgodności
z misją, wizją i wartościami firmy.

Mieć odwagę wcielać w życie marzenia

Każde nowe działanie wiąże się z ryzykiem. Konieczna jest zatem odwaga do podejmowania działań.

Należy dołożyć wszelkich starań, aby to ryzyko zminimalizować.

Wykonać – realizacja celów i zamierzeń

ustawiczne szkolenie

indywidualne plany rozwoju członków zespołu

planowanie procesów i działań

przywiązywanie wagi do szczegółów

perfekcyjny wizerunek

ZABAWA JAKO DZIAŁALNOŚĆ O CHARAKTERZE TWÓRCZYM



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



- Zabawa to **aktywność podejmowana spontanicznie, z własnej woli, pobudzana motywem „chcę”, często wbrew aktualnym oczekiwaniom otoczenia.**
- To aktywność bezinteresowna, bezproduktywna, nie nastawiona na realizowanie zadań, osiąganie celów.
- **Ważny jest proces, a nie jego rezultat, dziecko się bawi dla samego bawienia, a nie bawi się po coś.**

RODZAJE ZABAW

Biorąc pod uwagę
poziom własnej
aktywności dziecka:

swobodne

kierowane

Biorąc pod uwagę
liczbę dzieci
uczestniczących w
zabawie:

indywidualne

grupowe.

W zależności
od poziomu
uspołecznienia dzieci
przebywających w
grupie:

równoległe

zbiorowe
zespołowe

KLASYFIKACJA ZABAW WEDŁUG ICH TREŚCI

zabawy
manipulacyjne

zabawy
konstrukcyjne

zabawy
tematyczne

zabawy
dydaktyczne

zabawy
ruchowe

zabawy
badawcze

zabawy
twórcze

FUNKCJE ZABAWY

kształcąca

wychowawcza

terapeutyczna

projekcyjna

diagnostyczna

Znaczenie zabawy w rozwoju dziecka

jest ważnym
czynnikiem
wychowania
moralnego

znacząco wpływa na
fizyczny rozwój
dziecka

kształtuje jego
sprawności i
umiejętności

rozwija myślenie
przyczynowo –
skutkowe

wywołuje uczucie
zadowolenia i
satysfakcji

uczy współdziałać z
innymi oraz
podporządkowywać
się przepisom

pozwała na
poznanie i
zrozumienie świata

uczy rozróżniania
fikcji od
rzeczywistości

ZABAWY ROZWIJAJĄCE PODSTAWOWE OPERACJE UMYSŁOWE MYŚLENIA TWÓRCZEGO

ZABAWA : „CO BY BYŁO, GDYBY...”

Przebieg:

Dzieci siedzą w kręgu. Prowadzący podaje następującą instrukcję: „Wymyśl jak najwięcej różnych możliwych skutków takiej oto nietypowej, fantastycznej sytuacji:

- Co by się stało, gdyby na czele rządu stanął owad?
- Co by było, gdyby ludzie zaczęli swobodnie przenikać przez ściany.
- Co by było, gdyby ludzie nie musieli spać?”

Uczestnicy po kolei prezentują swoje wyobrażenia np. skutków wybranej przez prowadzącego sytuacji.

ZABAWA : „JAK...”

Materiały: kartony, kredki lub farby.

Przebieg:

Prowadzący przedstawia uczestnikom nietypowy problem do rozwiązania, np.:

- Jak można zważyć słonia? (Przypuśćmy, że pracujesz w Zoo i musisz ustalić dawkę jakiegoś leku dla słonia.)
 - Jak zaprojektowaćbyś ulepszony autobus? (Autobusy przewożą tłumy ludzi, ale nie zawsze są wygodne.)
- Przy pomocy rysunków dzieci indywidualnie planują i ilustrują sposób rozwiązania tego problemu. Następnie prezentują i omawiają swoje prace.

ZABAWA : „BEZLUDNA WYSPA”

Przebieg:

Grupa dzieli się na zespoły 3-osobowe. Około 5 minut uczestnicy pracują w podgrupach wg instrukcji podanej przez prowadzącego:

„Jesteście rozbitkami na wyspie bezludnej. Wasz okręt zatonął, uratowała się tylko Wasza grupka. Pewnego dnia fala wyrzuca na plażę dużą skrzynię - prawdopodobnie część ładunku okrętu. Biegniecie do skrzyni w nadziei, że znajdziecie tam coś pożytecznego, ale stwierdzacie, że w środku jest pełno żarówek, wkładów do długopisów i guzików od bielizny. Jest tego wszystkiego naprawdę bardzo dużo.

- Co możecie z tego zrobić na wyspie bezludnej?

- W jaki sposób możecie wykorzystać ten niezwykły ładunek?”

Po upływie przewidzianego czasu poszczególne zespoły prezentują swoje pomysły.

ZABAWA : „TYSIĄC DEFINICJI”

Przebieg:

Prowadzący podaje nazwę obiektu, będącego przedmiotem definiowania (powinien to być przedmiot zwyczajny, dobrze znany z codziennego doświadczenia, np. but, krzesło, książka itp.).

Następnie każdy uczestnik po kolei podaje własną definicję obiektu wg schematu „x to...”
(np. „*but jest to płaszcz dla nogi*”).

ZABAWA „ARCHIWUM”

Przebieg:

Uczestnicy siedzą w kręgu. Na prośbę prowadzącego wymieniają po kolei nazwy rzeczy wg podanego kryterium (np. „rzeczy białe”). Prowadzący stopniowo podaje nowe cechy obiektu (np. rzeczy białe i miękkie, następnie białe, miękkie i jadalne itp.).

Im więcej kryteriów, tym zadanie jest trudniejsze i w tym większym stopniu wymaga przypominania sobie obiektów wg nietypowych kluczy identyfikacyjnych.

ZABAWA „PODOBIENSTWA”

Materiały: kartki - losy z wypisanymi hasłami.

Przebieg:

Uczestnicy po kolei losują dwie kartki. Na każdej z nich napisane jest jakieś hasło (np. drzewo owocowe, leśniczówka, hotel, chińskie pióro, dziurawy but itp.). Każdy uczestnik po kolei głośno odczytuje treść swoich karteczek i mówi, jakie podobieństwa widzi w wylosowanych hasłach.

Prowadzący stara się „wygaszać” próby stosowania całych serii podobieństw tworzonych wg jednego klucza (np. rzeczy wyobrażalne, niszczone itp.). Najbardziej wartościowe są podobieństwa opierające się na rzeczywistych, ważnych, ale ukrytych wspólnych cechach obiektów. W dalszej kolejności zwiększamy liczbę haseł do trzech, czterech itd. Można też od razu zacząć od liczby większej niż dwa.

ZABAWA „INNY DZIEŃ”

Materiały: kartki, długopisy.

Przebieg:

Prowadzący podaje uczestnikom następującą instrukcję:

„Jak podoba Ci się pomysł, żeby jeden tydzień w roku dzieci całkowicie samodzielnie prowadziły dom, robiły zakupy, gotowały, sprzątały? Ułóż plan jednego dnia w takim tygodniu.”

Dzieci najchętniej planują dzień, w którym rodziców „wysyłają” do szkoły.

Uczestnicy pracują indywidualnie wg otrzymanej instrukcji, a po upływie przewidzianego czasu prezentują swoje pomysły grupie.

ZABAWA „NOWE OSIEDLE”

Materiały: kartki z narysowanym planem osiedla, długopisy.

Przebieg:

Prowadzący rozdaje uczestnikom kartki z narysowanym planem osiedla i długopisy. Uczestnicy pracują indywidualnie wg następującej instrukcji:

„W pewnym mieście zostanie oddane do użytku nowoczesne i pięknie usytuowane osiedle. Władze spółdzielni mieszkaniowej, która buduje osiedle, mają jednak problem: osiedle nie ma jeszcze nazwy. Nie nazwano placu, który znajduje się w centrum osiedla, oraz promieniście rozchodzących się od niego ulic. Specjalna komisja spółdzielni odrzuciła dotychczasowe propozycje, uznając je za mało oryginalne i nie spełniające wymagania, by nazwy wyływały z oryginalnej koncepcji, ogólniejszej zasady lub pomysłu wiążącego je ze sobą; by stanowiły logiczną całość. Twoim zadaniem jest wymyślenie nazw dla osiedla, placu będącego jego centrum handlowym i kulturalnym oraz ośmiu ulic. Pamiętaj, żeby spełnić warunki spółdzielni mieszkaniowej. Nazwy wpisz w odpowiednie miejsca na zamieszczonym planie.”

ZABAWA „UKŁADANIE ZDAŃ”

Materiały: dwie kartki papieru, rozsypanka wyrazowa.

Przebieg:

Uczestnicy podzieleni są na dwa zespoły. Przed każdym zespołem w odległości 5 kroków na stoliku leżą kartka i wyrazy.

Na sygnał prowadzącego pierwsi z każdego zespołu podbiegają do stolika, na kartce układają dowolny wyraz i powracają na koniec swojego rzędu. Następne osoby podbiegają kolejno do stolika, odczytują wyrazy i dokładają dalszy, starając się, by powstało sensowne zdanie.

Ocenie podlega szybkość i poprawność wykonania pracy przez zespoły.

Po zakończeniu pracy przedstawiciele każdej grupy odczytują utworzone zdania.

ZABAWA „ZAPRASZAM DO SIEBIE...”

Materiały: karteczki z nazwami zwierząt.

Przebieg:

Dzieci losują karteczki z nazwami zwierząt i po kolei głośno je odczytują. Zadaniem grupy jest zapamiętanie, kto jest jakim zwierzęciem.

Następnie dzieci siadają w kręgu, jedno miejsce jest puste. Zabawę rozpoczyna dziecko, które po prawej ręce ma wolne miejsce. Wypowiada słowa: „*Miejsce po mojej prawej stronie jest wolne, zapraszam do siebie... np. zajączka.*”

Wybrane dziecko przychodzi na wskazane miejsce, naśladując zachowania danego zwierzęcia (np. zając „kica” i rusza „wąsikami”).

ZABAWA „DZIEL I ŁĄCZ”

Materiały: gazety, taśma klejąca, nożyczki, spinacze biurowe.

Przebieg:

Prowadzący rozdaje uczestnikom gazety (ta sama ilość gazet dla każdego dziecka) nożyczki i taśmę klejącą. Zadaniem każdego uczestnika jest zbudowanie z podanych materiałów własnej wieży, która będzie:

- stabilna (potrafi samodzielnie stać co najmniej godzinę),
- jak najwyższa,
- piękna.

Po zakończeniu pracy w określonym czasie, uczestnicy prezentują swoje wieże. W omówieniu prowadzący podkreśla oryginalność i indywidualność rozwiązań. W drugiej części ćwiczenia prowadzący zaprasza dzieci do pracy wg instrukcji:

„Każdy z Was zbudował własną, odrębną wieżę. Ważne jest jednak, by nie zamykać się w niej, ale szukać sposobów porozumienia się z innymi. W tym celu z gazet i spinaczy wybudujcie most, który będzie łączyć Waszą wieżę z wieżą sąsiada z prawej strony”.

Po zakończeniu pracy dzieci „odwiedzają się” nawzajem w swoich wieżach.

ZABAWA „CO TO JEST”

Materiały: karteczki z nazwami przedmiotów, zwierząt i roślin.

Przebieg:

Przygotowujemy karteczki z nazwami przedmiotów, zwierząt i roślin. Dzieci po kolei losują (z pojemnika, w którym wymieszano wszystkie karteczki) po jednej z nich i nie czytając treści przekazują osobie prowadzącej, która jedynie informuje, do której z trzech grup należy wyraz.

Karteczkę z wylosowanym słowem przypinamy szpilką na plecach danego dziecka, które ma za zadanie odgadnąć wyraz za pomocą pytań, na które odpowiadają pozostali uczestnicy tylko „tak” lub „nie”. Im szybciej padnie prawidłowa odpowiedź, tym większe brawa otrzymuje zgadujący, wykazał się bowiem umiejętnością wyciągania wniosków z niepełnych przesłanek.

ZABAWA „CO BĘDZIE DALEJ”

Przebieg:

Dzieci dostają kartki z rysunkiem przedstawiającym fragment jakiejś scenki bądź ilustrację z książki czy zdjęcie z gazety ilustrowanej. Treścią tych ilustracji mają być jakieś zdarzenia, sytuacje, które są omawiane i przeżywane przez dzieci i dorosłych.

Zadanie w tym przypadku polega na dorysowaniu początku oraz zakończenia zdarzenia, które miało tu miejsce, za pomocą 2 lub 3 obrazków, a następnie omówienie ich treści.

Warto przypomnieć, że nie chodzi tu o wartość artystyczną rysunków, mogą być one jak najbardziej proste. Najistotniejsza jest ich interpretacja dokonana przez dzieci. Chodzi tu o pewien rodzaj wrażliwości emocjonalnej i sposób jej odczytywania oraz ilustrowania przez uczestników zajęć, co może być przedmiotem dyskusji w grupie.