

Kreatywność w współczesnej szkole

Dr Jan Fazlagić,
Uniwersytet Ekonomiczny w Poznaniu
Instytut Nowoczesnej Edukacji
Warszawa, 13 stycznia 2010



e-mail: jan.fazlagic@ue.poznan.pl

Czy wiesz, że ..

- Z wielu badań wynika, że dzieci posiadają naturalne zdolności kreatywne.
- U 97% 4-latków zaobserwowano umiejętności kreatywne lecz wśród 30-latków zidentyfikowano tylko 3% osób kreatywnych. Co się dzieje z kreatywnością między 4 a 30 rokiem życia?

Czy wiesz, że ..

- Wśród osób w wieku powyżej 45 lat tylko 5% jest kreatywne. Dla grup wiekowych 40, 35, 30, 25 i 20 odsetek osób kreatywnych w populacji był równie niski: 5%.
- Lecz dla osób w wieku 17 lat (3 lata różnicy!) Odsetek podskoczyło do 10%.

Czym jest kreatywność?



Innowacyjność – twórczość - kreatywność

**Twórczy produkt
= nowość +
wartość.**

Wytwory nowe, bezwartościowe nie zasługują na miano twórczych, podobnie jak wytwory wartościowe, ale nienowe (np. *perpetuum mobile*)



Cztery domeny kreatywności

Rodzaj wartości	Cel	Domena
Poznawcze	Prawda	Nauka
Estetyczne	Piękno	Sztuka
Pragmatyczne	Użyteczność	Innowacyjność
Etyczne	Dobro	Praca społeczna lub polityka

Płynność

- **Płynność** definiuje się jako łatwość wytwarzania pomysłów (liczba).
- Guilford wyróżnia kilka rodzajów płynności:
 - słowną, (np. podać jak najwięcej słów zaczynających się na literę „L”),
 - ideacyjną (np. wytworzyć jak najwięcej rozwiązań problemów),
 - skojarzeniową (np. podać jak najwięcej słów kojarzących się z wyrazem „owca”).

Giętkość

- **Giętkość** jest gotowością do zmiany kierunku myślenia; operacyjnym wskaźnikiem tej zdolności jest może być różnorodność pomysłu, czyli liczba kategorii do jakich można ją zaliczyć.
- Dwa rodzaje giętkości: spontaniczna (polegająca na niewymuszonej zmianie kierunku myślenia)
- Adaptacyjna (związana z modyfikacją procesu myślenia pod wpływem konieczności dostosowania się do okoliczności lub warunków zadania.).

Oryginalność i staranność

- **Oryginalność**, to zdolność do wytwarzania reakcji nietypowych, niezwykłych, niepowtarzalnych.
- Najprostszym kryterium oryginalności jest mechaniczny, łatwy do zastosowania wskaźnik frekwencyjny: pomysł uznaje się za oryginalny, jeśli pojawi się u określonej liczby osób badanych (np. 5% lub 1% lub nawet tylko u jednej osoby),
- **Staranność** - ilość pracy włożonej w ekspresję pomysłu, na przykład liczba słów poświęconych na jego opis lub liczba szczegółów wykorzystywanych w opisie.

Każdy posiada zdolności twórcze

- Można je doskonalić
- Przeciętna osoba dorosła myśli o 3-6 wariantach każdej sytuacji życiowej
- Jakość = ilość



Czy z twórczych dzieci wyrosną twórczy dorośli?

- Dzieci wybitnie zdolne pochodzą w większości z rodzin o wyższym statusie społeczno – ekonomicznym, miały też ponadprzeciętnie inteligentnych rodziców.
- Z niektórych dzieci wybitnie inteligentnych wyrastają osoby przeciętne, bez znaczących osiągnięć

Co czyni daną osobę kreatywną?

- wytrwałość w dążeniu do celu
- potrzebę osiągnięć
- zaufanie do własnych możliwości
- wolność od poczucia niższości



W idealnych warunkach każdy innowator powinien posiadać wokół siebie:

- Mentora – chroni
- Wzór/model do naśladowania – inspiruje
- Pośrednika ...



Pośrednicy

- Recenzenci, redaktorzy, publicyści, komitety
- W sztuce: agenci, krytycy, właściciele galerii, sponsorzy, anioły biznesu („business angels”)

Czy wiesz, że rok szkolny w Stanach Zjednoczonych trwa przeciętnie ...

180 dni,

w Korei Południowej 220 dni,

w Japonii aż 243 dni.

Inteligencja vs. Twórczość (1)

W ciągu dziesięciu minut wpiszmy jak najwięcej różnych zastosowań poniższych przedmiotów:

1. cegła
2. koc.

Inteligencja vs. Twórczość (2)

Naukowiec

- (Cegła). Do budowy różnych rzeczy, do rzucania.
- (Koc). Do odkrywania się, żeby było ciepło, do gaszenia ognia, do przywiązywania do drzew i spania (jak w hamaku), jako prowizoryczne nosze

Inteligencja vs. Twórczość (3)

Nastolatek:

- (Cegła). Do wykorzystania w napadach rabunkowych na sklepy. Do podparcia walącego się domu. Do gry w rosyjską ruletkę, jeżeli przy okazji chce się zachować dobrą kondycję (cegły co dziesięć kroków, obrót i rzut, uniki niedozwolone). Żeby koldra nie spadła z łóżka, można przywiązać cegłę z każdego rogu. Do rozpiaszczania pustych butelek po coca-coli.
- (Koc). Do przykrywania łóżka. Jako zasłona do uprawiania seksu w lesie. Jako namiot. Do dawania sygnałów dymnych. Jako żagiel do łodzi, wozu lub sanek. Zamiast ręcznika. Jako tarcza do ćwiczeń strzeleckich dla krótkowidzów. Do łapania ludzi skaczących z pionących drapaczy chmur.

Inteligencja vs. Twórczość (4)

- **Badanie amerykańskie - ocena zdolności dzieci, śledzenie karier:**
- W tak starannie wyselekcjonowanej grupie geniuszy nie znalazł się ani jeden laureat Nagrody Nobla.
- Tak się złożyło, że współpracownicy badacza testowali też dwóch uczniów szkoły podstawowej, Williama Shockleya i Luisa Alvareza, przyszłych laureatów tej nagrody, i odrzucili obu na zbyt niski iloraz inteligencji.

Skąd wiemy, że dzieło jest twórcze?

- "...jakiś wytwór lub reakcja jest twórcza o tyle, o ile właściwie dobrani obserwatorzy, niezależnie od siebie, zgadzają się co do tego".
- **Paradoks Perkinsa.**



Kryteria emocjonalne

- **Skuteczne zdziwienie** to, mieszanka szoku i akceptacji, albo zaskoczenia i zgody.
- **Zaskoczenie** - twórcze dzieło przede wszystkim zaskakuje, prawdopodobnie dzięki takim cechom, jak nowość lub niezwykłość.
- **Odpychanie** – dzieła twórcze mogą odpychać, to znaczy bardziej szokować niż skłaniać do uznania; dlatego proces ich społecznej akceptacji bywa bardzo długi.
- **Efekt powtórnej oceny** - Jeśli późniejsza reakcja na dzieło jest lepsza od reakcji pierwotnej, przypuszczalnie mamy do czynienia z czymś wartościowym.

Teoria stopniowego przyrostu: reguła 10 000 godzin

- Twórczość jest procesem stopniowego nabywania potrzeby wiedzy i umiejętności.
- Dzieła – uznane potem za wybitne – powstają w wyniku długotrwałego procesu uczenia się, obejmującego m. in. **reguły zaspokojenia gustów publiczności** (w wypadku artystów).
- Przyszłemu, wybitnemu twórcy potrzebny jest dość długi okres „zanurzenia się” w określonej dziedzinie, np. w muzyce rozrywkowej lub operowej, albo w badaniach naukowych - „zanurzenie się” trwa około 10 lat (ca. 10 tys. h).

Wyzwania z jakimi stykają się innowatorzy:

- **Znaleźć dobry pomysł** – przedstawić problem
- **Opracować rozwiązanie** – sam szkic helikoptera (Leonardo da Vinci) nie wystarczy.
- **Znaleźć sponsora i fundusze.**
- **Opracować sposób masowego dostarczania do odbiorcy.**

Dr Jan Fazlagić

Uniwersytet
Ekonomiczny w
Poznaniu

www.headmaster.pl

e-mail:

jan.fazlagic@ue.poznan.pl