

Idź do

Przykładowy rozdział

Spis treści

Katalog książek

Nowości

Bestsellery

Zamów drukowany katalog

Twój koszyk

Dodaj do koszyka

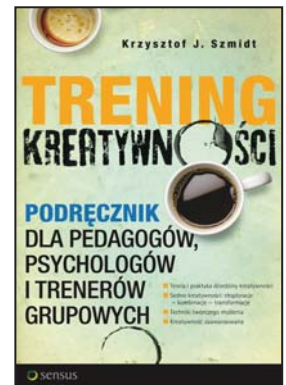
Cennik i informacje

Zamów cennik

Zamów informacje o nowościach

Trening kreatywności. Podręcznik dla pedagogów, psychologów i trenerów grupowych

Autor: Krzysztof J. Szmidt
Stron: 280



- Teoria i praktyka dziedziny kreatywności
- Sedno kreatywności: eksploracje - kombinacje - transformacje
- Techniki twórczego myślenia
- Kreatywność zaawansowana

Sztuka twórczego myślenia to ta szczególna właściwość umysłu, która pozwala nam rozwikłać pozornie nierozwiązywalne problemy i stworzyć zaskakującą nowość. Pedagodzy zatrudnieni w polskich szkołach raczej sporadycznie pobudzają w swych podopiecznych tę cenną umiejętność. Skoro jednak kreatywność jest dobrem równie pożądanym, co umiejętność obsługi komputera, specjalista w tej dziedzinie - a takim niewątpliwie jest Krzysztof J. Szmidt - stworzył podręcznik treningu kreatywności, skierowany zarówno do studentów, pedagogów, psychologów, nauczycieli akademickich, jak i naukowców oraz trenerów.

To podręcznik metodyczny, przygotowany do stosowania w codziennej pracy edukacyjnej. Prócz teorii zawiera przede wszystkim kompletny opis treningu kreatywności, począwszy od rozgrzewki twórczej, aż po ćwiczenia usprawniające określone zdolności i umiejętności kreacyjne. Nie zabrakło tu również kursu kreatywności zaawansowanej, poświęconego metodom twórczego rozwiązywania problemów. Całość zamyka zaś doskonały opis podstawowych zasad ułatwiających prowadzenie treningów.

Radość twórczego myślenia:

- stymulacja płynności, giętkości i oryginalności myślenia;
- ćwiczenie myślenia pytaniami;
- twórcze łączenie - praca nad myśleniem kombinacyjnym;
- stosowanie myślenia transformacyjnego;
- metodyka treningu kreatywności.

Podziękowania	7
O autorze	11
Wprowadzenie	13

Część I 17

1. Kreatywność — niezbędne wyjaśnienie pojęcia 19
2. Eksploracje — kombinacje — transformacje:
konieczne przybliżenie teorii 25

Część II 37

3. Rozgrzewka twórcza 39
4. Twórcze widzenie świata — ćwiczenie myślenia pytajnego 57
5. Twórcze łączenie — ćwiczenie myślenia kombinacyjnego 97
6. Twórcze przekształcenia
— ćwiczenie myślenia transformacyjnego 151

Część III 183

7. Kreatywność zaawansowana
— metody twórczego rozwiązywania problemów 185
8. Metodyka treningu kreatywności 225

Bibliografia 245

Spis ćwiczeń 271

Skorowidz 277

3

ROZGRZEWKĄ TWÓRCZĄ

*(...) twórczość wyzwala się poprzez stawianie zadań.
Stawianie zadań zaś nie zawsze jest łagodne,
przyzwalające czy liberalne¹.*

Ć

wiczenia zamieszczone w tym rozdziale mają trzy podstawowe cele:

1. Ułatwić uczestnikom treningu twórczości koncentrację na przyszłych zadaniach twórczych.

Cel ten jest ważny z punktu widzenia ogólnej atmosfery zajęć, która powinna sprzyjać tworzeniu. Tworzenie lepiej przebiega w atmosferze koncentracji na zadaniach, skupieniu na własnych i cudzych pomysłach, wykorzystywaniu wszystkich zmysłów na generowaniu rozwiązań, a nie na tak często spotykanych w trakcie treningów grupowych „pogaduszkach” dalekich od tematu zajęć. Koncentracja uwagi jest coraz trudniejszym zadaniem wychowawczym i dydaktycznym. Doświadczenia nauczycieli i trenerów, w tym nauczycieli akademickich, pokazują, że koncentrować

¹ A. Nalaskowski, *Společne uwarunkowania twórczego rozwoju jednostki*, WSiP, Warszawa 1998, s. 115.

nie umieją się nie tylko uczniowie klas młodszych, ale nawet studenci i nauczyciele czy pracownicy firm w czasie szkoleń doskonalących umiejętności zawodowe. Tak zwane zwolnienie z uwagi, gdy inny uczestnik referuje swój pomysł, nie służy budowie twórczego klimatu treningu. Uważne słuchanie innych przez dłuższy czas, skupienie się na istocie ćwiczenia, dłuższe wysłuchanie muzyki czy opowiadania — wszystko to staje się coraz trudniejszą umiejętnością w dzisiejszym świecie migoczących reklam, biesiadnych programów telewizyjnych i gier komputerowych.

2. Wprowadzić klimat grupowy.

Klimat ten charakteryzuje się na ogół następującymi właściwościami:

- wzajemną sympatią;
- zaciekawieniem;
- ludycznością, atmosferą kształcącej zabawy;
- poczuciem wspólnoty grupowej — spójnością;
- powszechnym i wzajemnym podchwytywaniem, rozwijaniem i uzupełnianiem pomysłów wypowiedzianych przez członków grupy.

W takim klimacie następuje wzrost twórczej energii grupy ponad sumę energii jednostkowych (efekt synergii). Dochodzi do tak ważnej w treningu twórczości nadzwyczajnej produktywności i giętkości uczestników, a grupa staje się bardziej pomysłowa niż wszyscy jej członkowie razem wzięci (zob. Nęcka, 1994).

Ale tworzenie klimatu grupowego ważne jest nie tylko z punktu widzenia produktywności grupy, ważne jest dla samopoczucia każdej jednostki uczestniczącej w kilkudniowym eksperymencie. Jeśli może ona powiedzieć: „Mogę w obecności innych pozwolić sobie na najbardziej spontaniczne reakcje i wiem, że nie czekają mnie za to żadne sankcje, bo jestem akceptowana niezależnie od tego, co mówię, wymyślam i robię” — to tworzenie przychodzi po prostu łatwiej. W tym sensie ćwiczenia tego typu stanowią „ice

breakers” („łamacze lodów”) — mają zachęcić uczestników do dzielenia się oryginalnymi pomysłami, do radzenia sobie z sytuacją, w której trzeba wymyślać rozwiązania w grupie obcych często sobie osób.

3. Stymulować operacje myślenia dywergencyjnego (rozbieżnego).

Ćwiczenia rozgrzewkowe są to na ogół zadania o charakterze dywergencyjnym (otwartym), niezbyt trudne, zachęcające do spekulacji myślowych, pobudzające takie zdolności myślenia dywergencyjnego, jak: płynność, giętkość i oryginalność myślenia, a w dodatku zawierające humorystyczną treść. Sens tych ćwiczeń polega na tym, iż w szybki i zabawowy sposób zapoznają uczestników z ważnymi w procesie generowania twórczych pomysłów czynnikami, wpływającymi na ilość i jakość rozwiązań. Przypominam:

- **Płynność myślenia.** Jest to zdolność do wytwarzania w krótkim czasie wielu słów, sentencji, idei, pomysłów itp. Wskaźnikiem poziomu płynności jest **liczba wytworzonych** w określonym czasie **pomysłów**.
- **Giętkość myślenia.** Jest to zdolność wytwarzania jakościowo różnych wytworów i zmiany kierunku poszukiwań, umiejętność dostosowywania metod rozwiązywania problemów do zmieniających się okoliczności. Giętkość jest przeciwieństwem sztywności myślenia.
- **Oryginalność myślenia** Jest to zdolność wychodzenia poza stereotypowe, najbardziej narzucające się rozwiązania, umożliwiające dostrzeganie nowych, niezwykłych aspektów sytuacji problemowej. Nasze myślenie jest tym bardziej oryginalne, im lepiej potrafimy znajdować rozwiązania:
 - **niezwykłe**, rzadkie w określonej grupie osób,
 - **niekonwencjonalne**, łączące ze sobą odległe skojarzenia,
 - oceniane jako pomysłowe, **nieoczekiwane**,
 - **sensowne**, adekwatne do wymogów danej sytuacji, do której odnosi się pomysł.

W tym sensie ćwiczenia tego typu zwykle się określać „rozgrzewką dywergencyjną”. Regułą jest, żeby uczestnicy nie powtarzali tych samych pomysłów i unikali oczywistości.

Ćwiczenie 3.1. Co jest potrzebne do...?

Uczestnicy zajęć siedzą lub stoją w kole. Prowadzący rozpoczyna grę od słów: „Co jest potrzebne do....?”, na przykład:

- łowienia ryb,
- zdobycia wysokiej góry,
- opublikowania powieści,
- podróży do Nowej Zelandii,
- odkrycia naukowego,
- upieczenia ciasta,
- zdobycia Oscara itp.

Następnie rzuca piłeczkę do przypadkowo wybranej osoby, a ta wymienia jedną rzecz, która jej zdaniem jest potrzebna do zrealizowania danego zadania, potem rzuca piłkę do następnej osoby. Gra toczy się dalej. Nie wolno powtarzać raz wysuniętego wcześniej pomysłu. Po kilkunastu odpowiedziach osoba, która trzyma piłkę, wymyśla nowy rodzaj zadania.

Ćwiczenie 3.2. Co by było, gdyby...?

Tego rodzaju zadania określane są w treningu twórczości jako gra w zawieszanie praw fizyki (chemii, geografii itp.). Sens ćwiczenia polega na wyszukiwaniu odległych konsekwencji pewnego z góry założonego stanu rzeczy. Chodzi o to, by uczestnicy treningu podawali jak najbardziej pomysłowe (oryginalne) odpowiedzi i unikali konsekwencji rutynowych, bliskich, oczywistych. Tego typu zadania dobrze pobudzają zarówno płynność (liczy się liczba trafnych pomysłów), giętkość (ważna jest różnorodność pomysłów), jak i oryginalność myślenia. Możemy zapytać na przykład:

- Co by było, gdyby nie było siły ciężkości na Ziemi?
- Co by było, gdyby nie było tarcia?
- Co by było, gdyby psy zaczęły mówić ludzkim głosem?
- Co by było, gdyby w każdą sobotę padał deszcz?
- Co by było, gdyby śpiew był prawnie zabroniony?
- Co by było, gdyby wszyscy ludzie na ziemi nosili takie samo ubranie?
- Co by było, gdyby ludzie nigdy nie umierali?
- Co by było, gdyby drzewa nagle zaczęły produkować wysokiej jakości benzynę?
- Co by było, gdyby wraz z wiekiem ludzie stawali się bardziej inteligentni i przystojni?
- Co by było, gdyby ludzie spali przez 23 godziny i wstawali tylko na jedną godzinę?
- Co by było, gdyby zlikwidowano Boże Narodzenie?
- Co by było, gdyby istniała tylko jedna płeć?
- Co by było, gdyby wszyscy ludzie wyglądali tak samo?
- Co by było, gdyby zabroniono reklam w telewizji?
- Co by było, gdyby okazało się, iż palenie papierosów podwyższa zdolności pamięciowe?
- Co by było, gdyby nasze rzęsy rosły tak szybko jak włosy?
- Co by było, gdyby woda na kuli ziemskiej była czerwona?
- Co by było, gdyby od jutra zlikwidowano cyfrę 3?
- Co by było, gdyby mleko było czarne?
- Co by było, gdyby okazało się, że piasek nadmorski jest jadalny i smaczny?
- Co by było, gdyby wykryto środek farmakologiczny zapobiegający zdradzie?
- Co by było, gdyby deżuje trokyszniły refumatywne swelty?
- Co by było, gdyby cjuka gylifa uklobatego jusza?

Możemy poprosić uczestników o to, by sami wymyślili oryginalne wydarzenia, a innych o podawanie odległych konsekwencji.

Ćwiczenie 3.3. Co to jest?

Prowadzący wyszukuje ciekawie brzmiące, rzadkie pojęcia. Pyta uczestników, co one oznaczają, i prosi o ich zdefiniowanie lub — w przypadku gdy uczestnik nie wie — wymyślenie definicji na nowo. Pojęciami tymi mogą być na przykład:

- kapkan,
- oleat,
- rubrycela,
- merceryzacja,
- kupaż,
- rysak.

Wyjaśnienie pojęć:

Kapkan — z języka tureckiego: pułapka z przynętą na wilki, lisy i kuny.

Oleat — z łac.: zwilżony oliwą, przezroczysty, natłuszczony papier z wykresem części jakiegoś rysunku, zawierający pewne szczegóły, odczytywany po przyłożeniu go do zasadniczego rysunku lub mapy.

Rubrycela — kalendarz kościelny zawierający porządek odprawiania nabożeństw na poszczególne dni.

Merceryzacja — działanie roztworem ługu sodowego na włókna lub tkaniny bawełniane w celu nadania im pięknego jedwabnego połysku, trwałości i miękkości (od nazwiska angielskiego chemika Mercera).

Kupaż — franc. *coupage*, w winiarstwie: mieszanie różnych gatunków win w celu otrzymania produkcji o pożądanym walorach.

Rysak — szybko biegnący koń.

Archiwum

**Najczęściej w odpowiedzi na pytanie: co to jest rysak?,
można usłyszeć, że jest to:**

- ♦ przyrząd do rysowania;
- ♦ rysik do kreślenia;
- ♦ coś, co rysuje szybko.

**Uczestnicy treningu podają też odpowiedzi oryginalne, zabawne.
Rysak to:**

- ♦ zdobywca Rysów;
- ♦ typ bezczelnego Ryszarda;
- ♦ człowiek, który pozostawił po sobie rysę na naszym życiorysie.

Ćwiczenie 3.4. Co byś zrobił słodszy?

Zadajemy uczestnikom pytania ogólnej natury, prosząc o to, by członkowie grupy nie powtarzali raz zgłoszonego pomysłu. Odpowiedzi mogą być wymuszone przez tzw. rundkę, czyli podawane kolejno przez siedzących w kole uczestników, lub przez rzucenie piłeczki do upatrzonej „ofiary”.

- Co byś zrobił słodszy? Większy? Mniejszy? Bardziej gorzkim?
- Co byś przybliżył? A co byś oddalił?
- Co byś zrobił bardziej zielonym? Żółtym? Czerwonym?
- Co byś zrobił bardziej sztywnym? Elastycznym?

Na koniec możemy prosić uczestników o wymyślanie własnych pytań tego typu i gra toczy się dalej.

Ćwiczenie 3.5. Co zapowiada dźwięk dzwonka?

Podobnie jak w poprzednim ćwiczeniu prosimy, by uczestnicy treningu odpowiedzieli na pytania otwarte, i zachęcamy ich do tego, by nie były to odpowiedzi oczywiste. Prosimy także o wymyślenie własnych pytań.

- Co zapowiada dźwięk dzwonka (budzika, syreny okrętowej, werbli, *Hejnału Mariackiego*, kopyt końskich itp.)?
- Co zapowiada odgłos grzmotu (wichru, ulewy itp.)?
- Co zapowiada zapach siana (oleju, bzu, gnijących liści itp.)?
- Co zapowiada widok mgły (zachodzącego słońca, rosy porannej, szronu itp.)?

Ćwiczenie 3.6. Imiona w tytułach

Dzielimy uczestników na małe grupy. Każda grupa ma wypisać jak najwięcej tytułów: książek, sztuk teatralnych, piosenek lub filmów, w których występują:

- imiona (np. *Pan Tadeusz*, *Ewa chce spać*, *Iwona córka Burgunda*, *Amadeusz*, *Anna Maria*);
- nazwiska (np. *Pan Wołodyjowski*, *Forest Gump*, *Ojciec Goriot*, *Czekając na Godot*);
- nazwy miast (np. *Śmierć w Wenecji*, *Sen o Warszawie*, *Głód panuje w Naprawie*, *Symfonia praska*);
- nazwy kwiatów (np. *Nie jedzcie stokrotek*, *Czerwone maki*, *Imię róży*);
- nazwy kolorów (np. *Czerwone i czarne*, *Niebieski żołnierz*, *Zielone wzgórza nad Soliną*).

Ćwiczenie 3.7. Inne znaczenia skrótów

Wszyscy znają znaczenie takich skrótów, jak: PCK, PKP, PiS czy PZU. Zadanie polega na tym, żeby wymyślić zupełnie nowe i zabawne znaczenia istniejących skrótów, ale tak, by określały one istotne cechy danej organizacji. Podajemy przykładowe skróty:

- PCK, ZHP, PKS, PZU, USA;
- PKP, PKO, BHP, ONZ.

Ćwiczenie 3.8. Co można zamknąć?

Siedzącym w kręgu uczestnikom zadajemy pytania, zmieniając od czasu do czasu, w niespodziewanym momencie, pytanie:

- Co można zamknąć?
- Co można otworzyć?
- Co można policzyć?
- Czego nie można policzyć?
- Czego człowiek ma za dużo?
- Czego człowiek ma za mało?
- Co może się wyczerpać?
- Czego człowiek nie jest w stanie wyczerpać?
- Co da się zobaczyć?
- Czego nie da się zobaczyć?
- Co da się dotknąć?
- Czego nie można dotknąć?

Prosimy uczestników, by podawali odpowiedzi nieoczywiste, zaskakujące i takie, na jakie nikt inny w grupie nie wpadnie.

Ćwiczenie 3.9. Co robi mgła?

Mówimy: deszcz pada, kropi, siąpi, leje, moczy itd. Co robi mgła? Odbywa się rundka odpowiedzi na ten temat, stymulująca płynność słowną. Po jakimś czasie podajemy następujące impulsy:

- Co robi śnieg?
- Co robi słońce?
- Co robi księżyc?
- Co robi świt?
- Co robi zmierzch?
- Co robi wiatr?
- Co robi muzyka?

Zachęcamy uczestników do wymyślania pytań podobnego typu.

Ćwiczenie 3.10. Płynnie myśleć

Przypominam, że płynność myślenia to zdolność generowania w krótkim czasie wielu rozwiązań (idei, pomysłów) określonego problemu. Znaczenie płynności w myśleniu twórczym jest bardzo duże, bowiem im więcej potrafimy wymyślić rozwiązań problemu, tym istnieje większe prawdopodobieństwo, że wpadniemy na naprawdę twórczy pomysł (zaskakujący, oryginalny, nietypowy i sensowny zarazem). Oto zadanie, które łatwo uruchamia tę ważną sprawność twórczą. Prosimy, by uczestnicy treningu wypisali (możemy też zrobić „rundkę” w kole) nazwy wszystkich przedmiotów, które są jednocześnie (wybieramy kilka przykładów):

- pomarańczowe i okrągłe;
- delikatne i zielone;
- okrągłe i mniejsze od piłki siatkowej;
- gorące i niesmaczne;
- trwałe i zimne;
- krótkie i drogie;
- małe i egzotyczne;
- zanikające i tanie;
- błyszczące i śmieszne;
- ekologiczne i brzydkie.

Ćwiczenie 3.11. Podaj nazwy przedmiotów

Tego rodzaju zadania wywodzą się z testów myślenia twórczego, mierzących płynność, giętkość i oryginalność myślenia, oraz ćwiczeń pobudzających zdolności abstrahowania. Zdolność ta polega na dostrzeganiu w jakimś obiekcie czy zjawisku cech rzadkich, niepowszednich, oryginalnych i pomijaniu cech oczywistych, łatwo widocznych. Prosimy uczestników, by siedząc w kręgu, podawali nazwy rzeczy:

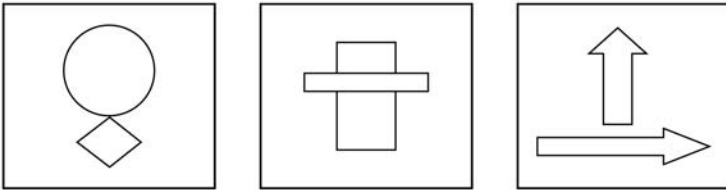
- robiących hałas;
- ciężkich;

- tracących kolor;
- mniejszych od mrówki;
- większych od niedźwiedzia;
- mieszczących się w pudełku od zapalek;
- białych;
- białych i smacznych;
- białych, smacznych i sezonowych;
- których używały nasze babcie, a my już ich nie używamy.

Rzecz jasna, nie wolno podawać tych samych przykładów.

Ćwiczenie 3.12. Co to przedstawia?

Pokazujemy uczestnikom wybrany rysunek i pytamy o to, co przedstawia ten kształt. Jakie są różne możliwości jego zdefiniowania?



Ćwiczenie 3.13. Jaka może być cena?

Podobnie jak w poprzednich ćwiczeniach, prosimy uczestników o wymyślenie jak największej ilości odpowiedzi na określone pytania, przy czym odpowiedzi mogą mieć zarówno formę przymiotników, jak i rzeczowników:

- Jaka może być cena? (np. niska, wysoka, promocyjna, umowna, detaliczna, okazyjna itd.).
- Jaka może być siatka? (np. szpiegowska, wędkarska, na zakupy itd.).
- Jakie mogą być klucze? (np. do drzwi, żurawi, do sekretu, testu itd.).

- Jakie mogą być drogi? (np. kręte, proste, dojścia, życia itp.).
- Jakie może być ognisko? (domowe, choroby, biedy, harcerskie itd.).
- Jaka może być góra? (wysoka, niska, pieniędzy, kłopotów itd.).
- Jaka może być rzeka? (wartka, czysta, życia, samochodów itd.).

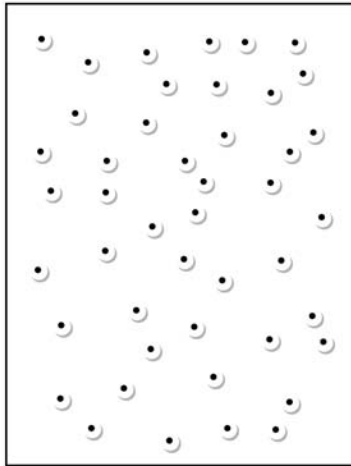
Ćwiczenie 3.14. I dlatego zebry są w paski

Informujemy uczestników, iż znaleziono niedawno niepodważalny dowód, tłumaczący, dlaczego zebry są w paski. Niestety, dokument, który to przedstawiał został częściowo spalony — zostało tylko ostatnie zdanie: I dlatego zebry są w paski. Zadanie polega na stworzeniu sensownej opowieści, która ma się kończyć określonym, odkrywczym wnioskiem. Nie chodzi przy tym o to, by były one zgodne ze stanem nauki na dany temat, ponieważ celem tego ćwiczenia nie jest sprawdzian wiedzy, lecz pobudzenie fantazji.

- I dlatego zebry są w paski.
- I dlatego pingwiny, chociaż ptaki, nie latają.
- I dlatego żyrafy mają tak długie szyje.
- I dlatego wilki wyją do księżyca.
- I dlatego powstaje tęcza.
- I dlatego koguty pieją o świcie.
- I dlatego bażanty mają tak kolorowe ogony.

Ćwiczenie 3.15. Kropki

Przygotowujemy wcześniej i powielamy dla każdego uczestnika kartkę z naniesionymi w przypadkowy sposób kropkami (wzór poniżej). Prosimy uczestników, by wśród tej gmatwaniny kropek dostrzegli jakieś rzeczywiste obiekty (rzeczy) i narysowali je przez połączenie wybranych kropek. Im więcej będzie tych rzeczy, tym lepiej. Każdą z nich należy nazwać i podpisać.



Ćwiczenie 3.16. Co piszczy w trawie?

Prosimy, by uczestnicy siedzący w kole podawali po jednym pomysłe rozwiązania określonego problemu w jednej rundce. Problemy powinny być bardzo ogólne i... zabawne. Na przykład:

- Co piszczy w trawie?
- Jak znaleźć igłę w stogu siana?
- Co zostawia ślady?
- Co ma piernik do wiatraka?
- Jak znaleźć wiatr w polu?
- Co to jest: takie coś, z takim czymś, ale bez tego czegoś?

Ćwiczenie 3.17. Co można ulepszyć?

Wiele wynalazków wymaga ulepszeń, tak żeby ludzie w różnym wieku, o różnym poziomie kondycji fizycznej i zdolnościach mogli się nimi lepiej posługiwać. Czasami mam taką myśl, iż programy komputerowe są wymyślane przez młodych mężczyzn, uwielbiających zagadki i mających bardzo dużo czasu wolnego, który chcą spędzić przed ekranem, a nie z rodziną. Albowiem gmatwiają tak bardzo proste czynności, iż wydrukowanie prostego

ogłoszenia w coraz to nowszych programach urasta do skomplikowanego działania, pełnego szyfrów i wymagającego głębokiego wtajemniczenia w poszczególne etapy. A miało być tak prosto...

A zatem co można zmienić lub ulepszyć w zwyczajnym rowerze, żeby był bardziej przyjazny i wygodniejszy w użyciu dla starszych ludzi? Prosimy, by uczestnicy siedzący w kręgu podawali nowe i użyteczne pomysły, rzecz jasna — nie powtarzając tych samych.

Inne zadania tego typu:

- Co można zmienić lub ulepszyć w samochodzie, żeby był bardziej przyjazny dla kobiet?
- Co można zmienić lub ulepszyć w pilocie telewizyjnym, żeby był łatwiejszy w obsłudze dla dzieci?
- Co można zmienić lub ulepszyć w pieczeniu ciasta, żeby czynność ta była bardziej przyjazna dla mężczyzn?
- Co można zmienić lub ulepszyć w cyfrowym aparacie fotograficznym, żeby był wygodniejszy w użyciu dla starszych ludzi?
- Co można zmienić lub ulepszyć w odprawie lotniskowej, żeby była wygodniejsza dla wszystkich?
- Co można zmienić lub ulepszyć w wysyłaniu e-maila, żeby było to prostsze i szybsze?
- Co można zmienić lub ulepszyć w myszce komputerowej, żeby była wygodniejsza w użyciu?

Ćwiczenie 3.18. Dwanaście nazw

Właśnie otwierasz nową księgarnię. Wymyśl dwanaście nazw dla niej. Inne zadania:

- Właśnie otwierasz nowy sklep z butami. Wymyśl dwanaście nazw dla tego sklepu.
- Właśnie otwierasz nową kawiarnię muzyczną. Proszę o podanie 12 nazw dla niej.
- Właśnie otwierasz nowy sklep z narzędziami ogrodniczymi. Jakie 12 nazw przychodzi Ci do głowy?

- Właśnie otwierasz nową kwaciarnię. Podaj 12 oryginalnych nazw.
- Właśnie otwierasz nowy sklep z herbatami i kawą z całego świata. Jakie 12 nazw proponujesz?
- Właśnie otwierasz nowy klub jazzowy. Zaproponuj 12 nazw dla klubu.

Ćwiczenie 3.19. Właśnie odkryłeś...

Właśnie odkryłeś nową substancję, która ma zdolność sklejaną wszystkiego, ale tylko przez 24 godziny. Jakie dostrzegasz możliwe, użyteczne zastosowania tego kleju? Inne zadania:

- Właśnie odkryłeś barwnik, który barwi wszystko na ciemny granat. Kolor jednak znika po trzech dniach. Jakie może mieć użyteczne zastosowania Twoje odkrycie?
- Właśnie wynalazłeś nowy zapach, który przypomina jednocześnie zapach świeżo ściętej trawy i smażonego boczk. Jakie dostrzegasz możliwe, użyteczne zastosowania tego wynalazku?
- Właśnie wynalazłeś nowy gwizdek, który brzmi bardzo przenikliwie, ale też bardzo cicho. Jakie dostrzegasz użyteczne zastosowania tego gwizdka?
- Odkryłeś nową roślinę, której kwiaty dają puch lżejszy od babiego lata i to w ogromnych ilościach. Jakie dostrzegasz możliwe, użyteczne zastosowania tego puchu?

Ćwiczenie 3.20. Wyobraź sobie, że...

Przechodzimy do pobudzenia wyobraźni twórczej, bez której trudno sobie (no właśnie!) wyobrazić jakkolwiek wynalazek czy dzieło sztuki naśladowujące rzeczywistości. Wyobraźnia twórcza jako zdolność do tworzenia obrazów rzeczy i zjawisk, które nie są dostępne w danej chwili naszym zmysłom, może być stymulowana poprzez zadania zachęcające uczestników zajęć do myślenia o tym, co jest poza tym, co widzimy i słyszymy, co jest różne od znanych nam rzeczy i zjawisk i co może stać się z rzeczami,

gdyby zaistniały jakieś fantastyczne okoliczności (gdyby człowiek miał oczy z tyłu głowy, gdyby zwierzęta mówiły ludzkim głosem, gdyby drzewa śpiewały itd.). Zadania, które proponuję w tym ćwiczeniu, mają jedynie charakter „rozgrzewkowy”, to znaczy, że mają pomóc uczestnikom w miarę szybko tworzyć obrazy mentalne (wyobrażenia) poprzez odwołanie się do nietypowych skojarzeń. Prosimy uczestników, by wyobrazili sobie kolejno niezwykle wydarzenia i podzielili się swoimi pomysłami. Zachęcamy do odwagi w snuciu wyobrażeń.

Zadania:

- Wyobraź sobie, że możesz pochwycić trąbę powietrzną. Co byś z nią zrobił?
- Wyobraź sobie, że możesz złapać i zwinąć w rulon tęczę. Co byś z nią zrobił?
- Wyobraź sobie, że możesz wyhodować mrówki wielkości psa. Co byś z nimi zrobił?
- Wyobraź sobie, że możesz złapać w siatkę spadającą gwiazdę. Co byś z nią zrobił?
- Wyobraź sobie, że masz zdolność wykrywania złota wszędzie tam, gdzie są jego pokłady. Co byś z tym zrobił?
- Wyobraź sobie, że masz zdolność wywoływania deszczu, kiedy tylko zechcesz. Co byś zrobił z tą zdolnością?
- Wyobraź sobie, że nie umiesz chodzić, a jedynie biegać. Co byś wtedy zrobił?
- Wyobraź sobie, że możesz stać się swoją ulubioną postacią literacką. Kim byś się stał i co byś robił?

Ćwiczenie 3.21. Elaboracja

To dziwne słowo w tytule oznacza jedną z ważnych zdolności myślenia twórczego, określaną po polsku jako staranność dopełnienia czy też dokładność opracowania szczegółów. Chodzi o zdolność do uważnego, szczegółowego, ekspresyjnego kończenia zadań otwartych, właśnie o taką, jaką lubią u swych uczniów

poloniści. Często wypisują oni na marginesach wypracowań uwagę: „Nie wyczerpałaś tematu”, „Temat potraktowany ogólnikowo”, „Praca mało staranna, powierzchowna”, wskazując właśnie na brak „elaboracji” u swych uczniów. Zadanie może mieć dwa warianty:

1. Indywidualny — w pięciu kolejnych krokach rozwijamy pierwsze proste zdanie, aż uzyskamy rozbudowaną, bogatą i — być może — oryginalną wypowiedź.

Na przykład:

- Jerzy zamknął drzwi.
 - Jerzy zamknął drzwi magazynu.
 - Jerzy zamknął drzwi magazynu, w którym gromadzi się stare płyty gramofonowe.
 - Jerzy zamknął drzwi magazynu, w którym gromadzi się stare płyty gramofonowe, wycofane już dawno z rynku.
 - Jerzy zamknął drzwi magazynu, w którym gromadzi się stare płyty gramofonowe, wycofane już dawno z rynku, bo były na nich nagrania przemówień Józefa Wissarionowicza Stalina.
2. Grupowy — rozdajemy karki papieru uczestnikom. Każdy z nich pisze na niej pod numerem pierwszym proste zdanie złożone z podmiotu i orzeczenia, po czym oddaje kartkę osobie siedzącej obok. Ta zaś ma napisać jedno zdanie rozwijające poprzednie i przekazać kartkę następnej osobie i tak dalej, aż uzyskamy rozbudowaną wypowiedź. Ćwiczenie to możemy również przeprowadzić ustnie.

Ćwiczenie 3.22. Bóg — artysta — człowiek

Przypominamy uczestnikom, że w dziejach kultury europejskiej istniały i nadal funkcjonują trzy różne definicje twórczości: pierwsza odnosiła się do działań Boga i tylko jego określała mianem

twórcy (średniowiecze), druga odnosiła się wyłącznie do aktywności szczególnie utalentowanych artystów (poetów, pisarzy, malarzy, kompozytorów), trzecia odnosi się do każdego człowieka zdolnego stworzyć coś nowego i cennego nawet tylko dla siebie samego. Następnie prosimy, by każdy uczestnik, występując w roli Boga, artysty, a także samego siebie, stworzył w każdej z tych postaci po trzy rzeczy. Co by stworzyli pod postacią Boga, wybitnego artysty i co by zrobili twórczego jako oni sami, czego do tej pory nie zrobili? Zachęcamy do odwagi i puszczenia wodzy fantazji. W czasie prezentacji prosimy o zadawanie pytań, jeśli jakiś pomysł wydał się dziwny, intrygujący czy niejasny.

Archiwum

Na ogół uczestnicy treningu twórczości mają duży kłopot z tym ćwiczeniem, trudno im wyobrazić sobie, że choć przez chwilę są Bogiem i z tej pozycji wymyślać rzeczy niestworzone. Łatwiej jest to robić z pozycji artysty lub samego siebie. Najczęściej wcielając się w rolę Boga, wymyślają:

- ♦ *eliksiry młodości lub wiecznego życia,*
- ♦ *szczepionki na wszystkie choroby,*
- ♦ *wyjaśnienia tajemnic (Trójkąta Bermudzkiego, UFO, piramid egipskich itp.),*
- ♦ *świat bez wojny.*

Rzadko pojawiają się takie pomysły, jak:

- ♦ *góry typu alpejskiego w okolicach Łodzi,*
- ♦ *czekolada jednocząca w sobie wszystkie smaki,*
- ♦ *muzyka zachwycająca wszystkich, od fanów hip-hopu po Bogusława Kaczyńskiego,*
- ♦ *woda przeciwmarszczkowa,*
- ♦ *wieczna wiosna w Polsce, tak jak na Maderze.*