

WYDANIE II
POSZERZONE

Krzysztof J. Szmidt

TRENING KREATYWNOŚCI

PODRĘCZNIK DLA PEDAGOGÓW, PSYCHOLOGÓW I TRENERÓW GRUPOWYCH

EKSPLOKACJE — KOMBINACJE — TRANSFORMACJE!

- ♦ Krótka teoria i metodyka kreatywności, czyli podstawowe założenia systemu ćwiczeń
- ♦ Trening kreatywności w praktyce, czyli zestawy ćwiczeń startowych i wyspecjalizowanych
- ♦ Kreatywność zaawansowana, czyli metody twórczego rozwiązywania problemów
- ♦ Ćwiczenie kreatywności, czyli codzienna radość twórczego myślenia

Wszelkie prawa zastrzeżone. Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione. Wykonywanie kopii metodą kserograficzną, fotograficzną, a także kopiowanie książki na nośniku filmowym, magnetycznym lub innym powoduje naruszenie praw autorskich niniejszej publikacji.

Wszystkie znaki występujące w tekście są zastrzeżonymi znakami firmowymi bądź towarowymi ich właścicieli.

Autor oraz Wydawnictwo HELION dołożyli wszelkich starań, by zawarte w tej książce informacje były kompletne i rzetelne. Nie biorą jednak żadnej odpowiedzialności ani za ich wykorzystanie, ani za związane z tym ewentualne naruszenie praw patentowych lub autorskich. Autor oraz Wydawnictwo HELION nie ponoszą również żadnej odpowiedzialności za ewentualne szkody wynikłe z wykorzystania informacji zawartych w książce.

Redaktor prowadzący: Michał Mrowiec

Projekt okładki: ULABUKA

Fotografia na okładce została wykorzystana za zgodą Shutterstock.com

Wydawnictwo HELION
ul. Kościuszki 1c, 44-100 GLIWICE
tel. 32 231 22 19, 32 230 98 63
e-mail: sensus@sensus.pl
WWW: <http://sensus.pl> (księgarnia internetowa, katalog książek)

Drogi Czytelniku!
Jeżeli chcesz ocenić tę książkę, zajrzyj pod adres
<http://sensus.pl/user/opinie/trekr2>
Możesz tam wpisać swoje uwagi, spostrzeżenia, recenzje.

ISBN: 978-83-246-8104-4

Copyright © Helion 2013

Printed in Poland.

- Kup książkę
- Poleć książkę
- Oceń książkę

- Księgarnia internetowa
- Lubię to! » Nasza społeczność

Spis treści

Podziękowania	7
O autorze	11
Wstęp do drugiego wydania	13
Wprowadzenie	15
1 Kreatywność — niezbędne wyjaśnienie pojęcia	21
2 Eksploracje — kombinacje — transformacje: konieczne przybliżenie teorii	27
3 Rozgrzewka twórcza	39
4 Twórcze widzenie świata — ćwiczenie myślenia pytajnego	63
5 Twórcze łączenie — ćwiczenie myślenia kombinacyjnego	109
6 Twórcze przekształcanie — ćwiczenie myślenia transformacyjnego	171
7 Kreatywność zaawansowana — metody twórczego rozwiązywania problemów	211
8 Metodyka treningu kreatywności	257
Bibliografia	277
Spis ćwiczeń	308

3

ROZGRZEWKĄ TWÓRCZĄ

Efektywna twórczość nigdy nie rodzi się z jednego pomysłu¹.

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 do generowania rozwiązań, a nie do tak często spotykanych w trakcie treningów grupowych „pogaduszek” dalekich od tematu zajęć. Koncentracja uwagi jest coraz trudniejszym zadaniem wychowawczym i dydaktycznym. Doświadczenia nauczycieli i trenerów, w tym nauczycieli akademickich, pokazują, że koncentrować 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

¹ K. Sawyer, *Zig Zag. The Surprising Path to Greater Creativity*, Jossey – Bass, San Francisco 2013, s. 7.

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 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). Uczestnicy zajęć generują więcej różnorodnych pomysłów (płynność i giętkość), a rezultaty pracy grupowej są bardziej oryginalne niż wyniki pojedynczych uczestników.

Jednak 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 często w grupie obcych 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 zdolności myślenia dywergencyjnego, takie 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 w tym miejscu definicje kilku pojęć.

- **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, umożliwiającą dostrzeganie nowych, niezwykłych aspektów sytuacji problemowej. Nasze myślenie jest tym bardziej oryginalne, im lepiej potrafimy wytwarzać rozwiązania:
 - **niezwykłe**, rzadkie w określonej grupie osób,
 - **niekonwencjonalne**, łączące odległe skojarzenia,
 - oceniane jako pomysłowe, **nieoczekiwane**,
 - **sensowne**, adekwatne do wymogów sytuacji, do której odnosi się pomysł.

W tym sensie ćwiczenia tego typu zwykło 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....?, np.:

- 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 wcześniej zgłoszonego pomysłu. Po kilkunastu odpowiedziach osoba, która trzyma piłkę, wymyśla nowy rodzaj zadania.

Ćwiczenie 3.2. Nowe zastosowania

Jednym z najpopularniejszych zadań treningowych jest wypisanie (podanie) jak największej liczby niezwykłych zastosowań zwyczajnych przedmiotów. Jest to też jeden z najpopularniejszych testów myślenia dywergencyjnego, który wypełniają zarówno uczniowie, jak i kandydaci na ważne stanowiska twórcze w firmach. Ważna jest przy tym ilość trafnych pomysłów (płynność), ich nietypowość (oryginalność) oraz różnorodność zastosowań (giętkość). Jakie mogą być niezwykle zastosowania:

- pustych foremek po jajkach,
- łożysk kulkowych,
- plastikowych kubków po kawie,
- słoików po dżemie,
- słomek do koktajli,

- wykałaczek,
- zakrzywionych gwoździ,
- starych kaset magnetofonowych.

Ćwiczenie 3.3. 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 np.:

- 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 same ubrania?
- 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 dwadzieścia trzy 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 nie było psychologii?
- 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 przy wjeździe na autostrady wprowadzono obowiązek dmuchania w alkomat?
- Co by było, gdyby stolicę przeniesiono do Krakowa?
- Co by było, gdyby deżuje trokyszniły refumatywne swelty?
- Co by było, gdyby cjuka gylifa ukłobatego jusza?
- Co by było, gdyby hruzem olbuczykował krybatreki i zaderenie?

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

Ćwiczenie 3.4. Co to jest?

Prowadzący wyszukuje ciekawie brzmiące, rzadkie pojęcia. Pyta uczestników: Co oznaczają te pojęcia? Zdefiniuj je lub – jeśli nie wiesz – wymyśl definicję na nowo. Oto przykład: Co to jest?

- 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.

Rubrycel — 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

W odpowiedzi na pytanie, co to jest „rysak”, pojawiają się najczęściej takie pomysły:

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

Uczestnicy treningu podają też odpowiedzi oryginalne, zabawne:

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

Ćwiczenie 3.5. 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?
- Co byś zrobił bardziej pachnącym, a co bezwonny?
- Co byś zrobił cichszym, a co głośniejszym?

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

Ćwiczenie 3.6. 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 3.7. Czego nie trzeba ...?

Niemal wszystko, co spotykamy na co dzień i od święta wydaje się zaprojektowane i wymyślone przez człowieka. A czego nie trzeba projektować?

Inne przykłady:

- Czego nie trzeba mierzyć?
- Czego nie trzeba liczyć?
- Czego nie trzeba marnować?
- Czego nie trzeba chwalić?
- Czego nie trzeba mówić?

Ćwiczenie 3.8. Inne znaczenia skrótów

Wszyscy znają znaczenie skrótów, takich 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 3.9. 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, księżniczka Burgunda*, *Amadeusz*, *Anna Maria*).
- nazwiska (np. *Pan Wołodyjowski*, *Forest Gump*, *Ojciec Goriot*, *Czekając na Godota*).
- nazwy miast (np. *Śmierć w Wenecji*, *Sen o Warszawie*, *Grypa szaleje w Naprawie*, *Symfonia praska*).
- nazwy geograficzne (np. *Orkan na Jamajce*, *Podróż do Indii*, *Pożegnanie z Afryką*).
- nazwy kwiatów (np. *Nie jedzcie stokrotek*, *Czerwone maki*, *Imię róży*).
- nazwy kolorów (np. *Czerwone i czarne*, *Niebieski żołnierz*, *Zielone wzgórza nad Soliną*).
- pory roku (np. *Wiosna*, *panie sierżancie*, *Lato Muminków*, *Jesień patriarchy*);

- kolory (np. *Biały miś, Po ten kwiat czerwony, Żółte kalendarze*).
- nazwy uczuć (np. *Aż gniew twój przeminie, Miłość niejedno ma imię, Radość o poranku*).
- liczebniki (np. *Piąta kobieta, Jeden dzień, Drugie życie pana Roosa*).
- metafory (np. *Morze ognia, Muzyka plaży, Na skraju ciszy*).

Ćwiczenie 3.10. 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 3.11. 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 3.12. 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, bo im więcej potrafimy wymyśleć rozwiązań problemu, tym istnieje większe prawdopodobieństwo, że wymyślimy 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 3.13. Podaj nazwy przedmiotów

Tego rodzaju zadania wywodzą się z testów myślenia twórczego, mierzących płynność, giętkość i oryginalność myślenia oraz

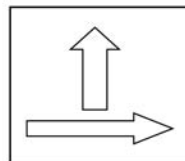
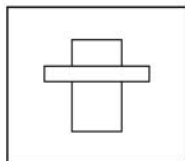
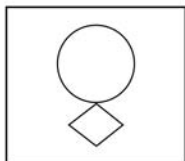
ćwiczeń pobudzających zdolności abstrahowania. Zdolność ta polega na dostrzeganiu w jakimś obiekcie czy zjawisku cech rzadkich, niepowszednich, oryginalnych i pomijaniu cech oczywistych, łatwo widocznych. Prosimy uczestników, by siedząc w kręgu, podawali nazwy rzeczy:

- robiących hałas,
- ciężkich,
- tracących kolor,
- mniejszych od mrówki,
- większych od niedźwiedzia,
- lżejszych od piórka,
- bardziej czerwonych od pomidora,
- rosnących gdzie popadnie,
- mieszczących się w pudełku 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 3.14. Co to przedstawia?

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



Ćwiczenie 3.15. 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 3.16. I dlatego zebry są w paski

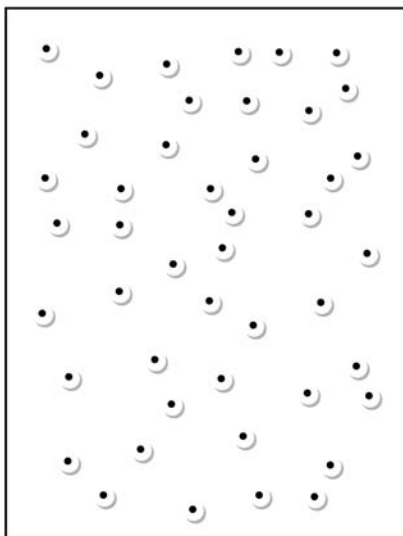
Informujemy uczestników, iż znaleziono niedawno niepodważalny dowód, tłumaczący, dlaczego zebry są w paski. Niestety, dokument, który to przedstawiał, został częściowo spalony — zostało tylko ostatnie zdanie: I dlatego zebry są w paski. Zadanie polega na stworzeniu sensownej opowieści, która ma się kończyć określonym, odkrywczym wnioskiem. Nie chodzi przy tym, 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 świetle.
- I dlatego bażanty mają tak kolorowe ogony.
- I dlatego strusie chowają głowę w piasek.

Ćwiczenie 3.17. 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 3.18. Co piszczy w trawie?

Prosimy, by uczestnicy siedzący w kole podawali po jednym pomysłem rozwiązania określonego problemu w jednej rundce. Problemy powinny być bardzo ogólne i... zabawne. Oto 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 3.19. Co można ulepszyć?

Wiele wynalazków wymaga ulepszeń, żeby ludzie w różnym wieku, o różnym poziomie kondycji fizycznej i odmiennych zdolnościach, mogli się nimi lepiej posługiwać. Czasami myślę, iż programy komputerowe wymyślają młodzi mężczyźni, którzy uwielbiają zagadki i mają bardzo dużo czasu wolnego, jaki chcą spędzić przed ekranem, a nie z rodziną. Uważam, że tak gmatwiają bardzo proste czynności, iż wydrukowanie prostego ogłoszenia w coraz 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 bardziej proste i szybsze?
- Co można zmienić lub ulepszyć w myszy komputerowej, żeby była wygodniejsza w użyciu.

Ćwiczenie 3.20. 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 dwunastu nazw dla niej.
- Właśnie otwierasz nowy sklep z narzędziami ogrodniczymi. Jakie dwanaście nazw przychodzi ci do głowy?
- Właśnie otwierasz nową kwaciarnię. Podaj dwanaście oryginalnych nazw.
- Właśnie otwierasz nowy sklep z herbatami i kawą z całego świata. Jakie dwanaście nazw proponujesz?
- Właśnie otwierasz nowy klub jazzowy. Zaproponuj dwanaście nazw dla klubu.
- Właśnie otwierasz nowy salon fryzjerski. Jakie dwanaście nazw salonu zaproponujesz?
- Właśnie otwierasz nowy ośrodek rozwoju osobistego i psychoedukacji. Wymyśl dla niego dwanaście nazw.

Ćwiczenie 3.21. Żeton i Felga

Pogoń znanych ludzi za oryginalnością i sławą nie zna granic i dotknęła, niestety, dzieci tych osób „znanych z tego, że są znane”. „W Hollywood urodzić dziecko to mało. Trzeba mu jeszcze

wymyślić imię. Im bardziej dziwaczne, tym lepiej. Rodziców nie interesuje, że ich pociecha staje się przez to pośmiewiskiem” — pisze z pedagogiczną troską Diana Rymuza (2006). Oto kilka przykładów takiej pogoni za oryginalnością bez związku z sensownością.

- Znakomity aktor Joaquin Phoenix ma czworo rodzeństwa o imionach: *River* (brat), *Summer*, *Liberty* i *Rain* (siostry).
- Gwyneth Paltrow ma dwoje dzieci: syna Mojżesza i córkę Jabłko (*Apple*).
- Bono z U2 dał swojemu synowi na imię Elijah Bob Patri-cius Guggi Q.
- Erykah Badu swego pierwszego syna nazwała Siedem (*Seven*).
- Madonna ochrzciła córkę jako *Lourdes Maria Ciccone Leon*, czyli mniej więcej (w polskich realiach): Częstochowa Ma-ria Ciccone Leon.
- Wielki bojownik o prawa biednych i muzyk rockowy, który od dawna niczego twórczego nie nagrał — Bob Geldof — dał swojej córce na imię: *Peaches Honeyblossom Michelle Charlotte Angel Vanessa* (mniej więcej: Brzoskwiniowo-miodowy Kwiat). Jej jedna siostra ma na imię *Fifi Trixi-belle*, a druga *Pixi* (Chochlik).

Przypomina mi się, jak w kabarecie „Tey” Zenona Laskowika i Krzysztofa Jaślara padł pomysł, że nowe dziecko Bohdana Smolenia będzie miało na imię Żeton (syn) lub Felga (dziewczynka).

Zadanie polega na wymyśleniu nowych, ale bardziej sensownych niż podane powyżej, imion dla dzieci nowego tysiąclecia. Może imiona Forsycja, Sasanka, Gracja czy Zorza dla dziewczynki, a Ruczaj, Jawor, Pięknoślaw czy Ciszymir dla chłopca to nie tak znów całkiem nierealne propozycje.

Ćwiczenie 3.22. Właśnie odkryłeś ...

Właśnie odkryłeś nową substancję, która ma zdolność sklejaną wszystkiego, ale tylko przez dwadzieścia cztery godziny. Jakie dostrzeżasz 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 boczku. Jakie dostrzeżasz możliwe, użyteczne zastosowania tego wynalazku?
- Właśnie wynalazłeś nowy gwizdek, który brzmi bardzo przenikliwie, ale też bardzo cicho. Jakie dostrzeżasz użyteczne zastosowania tego gwizdka?
- Odkryłeś nową roślinę, której kwiaty dają puch lżejszy od babiego lata i to w ogromnych ilościach. Jakie dostrzeżasz możliwe, użyteczne zastosowania tego puchu?

Ćwiczenie 3.23. Tylko 36 godzin

Wyobraź sobie, że wynalazłeś właśnie nową substancję, która ma zdolność sklejaną dwóch rzeczy każdego rodzaju materiału, jaki istnieje, ale tylko przez trzydzieści sześć godzin. Jakie dostrzeżasz możliwe i użyteczne zastosowania tej substancji?

Inne zadania:

- Wraz z grupą przyjaciół odkryłeś nowy rodzaj zielonej, naturalnej farby, która potrafi zabarwić na zielono wszystko, co tylko zechcecie, ale tylko na trzydzieści sześć godzin. Jakie mogą być użyteczne i oryginalne zastosowania tej farby?

- Wyobraź sobie, że odkryłeś nowy rodzaj drewna, które wydaje najpiękniejsze dźwięki bębnow, jakie zna świat, ale tylko przez trzydzieści sześć godzin. Jaki można zrobić użytek z tego odkrycia?
- Właśnie wynalazłeś nowy napój orzeźwiający na bazie naturalnych roślin leśnych, kwitnących tylko w czerwcu. Nic w całym dotychczasowym przemyśle spożywczym nie było tak smaczne, ale smak utrzymuje się tylko przez trzydzieści sześć godzin. Jaki można zrobić użytek z niego?
- Wyobraź sobie, że odkryłeś nową, bardzo ostrą, ale smaczną przyprawę, która polepsza smak wszystkiego, do czego zostanie dodana, ale jej trwałość wynosi trzydzieści sześć godzin. Jaki można zrobić użytek z tego odkrycia?

Ćwiczenie 3.24. Są dwa psy...

Jadąc rowerem po wsiach letniskowych i osiedlach w okolicach Łasku, gdzie mieszkam, wiele razy widziałem na bramach posiadłości różnego rodzaju tablice ostrzegające przed groźnymi psami, które mają strzec majątku. Jakość i oryginalność treści tych tablic pozostawia wiele do życzenia. Oto ich przykłady.

- Są dwa psy. Jeden dobry, drugi zły.
- Jeśli on (pies) cię nie dopadnie, to ja cię zastrzelę.
- Ja tu pilnuję.
- Dobiegam do furtki w 3 sekundy, a ty?

Zastanawiam się, kto wymyśla slogany na te tablice?

Zadaniem uczestników, którzy mogą dobrać się w pary lub trójki, jest wymyślenie kilku alternatywnych tablic ostrzegających ewentualnych intruzów lub złodziei przed pilnującym majątku psem lub psami. Prowadzący mocno akcentuje, by uczestnicy wymyśli tablice, które będą zarówno oryginalne, użyteczne, to znaczy rzeczywiście ostrzegające, jak i sensowne i nieinfantylne, jak w powyższych przykładach.

Archiwum

Ćwiczenie to, wbrew pozorom, wcale nie jest łatwe. Uczestnicy różnych treningów twórczości wymyślają na ogół tablice z prostymi rymowanymi bądź pseudodowcipne ostrzeżenia, które mają śmieszyć, lecz często nie śmieszą. Oto przykłady obu tych typów rozwiązań.

- ♦ *Ostry pies — nogi za pas bierz.*
- ♦ *Mam ostre kły, jestem szybki i zły.*
- ♦ *Lubię wątróbkę — Twoja też może być.*
- ♦ *Wchodzisz — ryzykujesz — nie wychodzisz.*

Niezmiernie rzadko spotyka się pomysły, które spełniają warunki zadania: są oryginalne i jednocześnie użyteczne, to znaczy rzeczywiście mogą odstraszać intruzów.

- ♦ *Stój, bo gryzę!*
- ♦ *Agresja to moja pierwsza natura.*
- ♦ *Jeśli nikt Cię tu nie zaprosił, dwa razy się zastanów, zanim przekroczysz próg.*
- ♦ *Zęby rekina to przy moich pikuś.*

Ćwiczenie 3.25. Wyobraź sobie, że...

Przechodzimy do pobudzenia wyobraźni twórczej, bez której trudno sobie, no właśnie, wyobrazić jakiegokolwiek wynalazek czy dzieło sztuki, które nie naśladuje rzeczywistości. Wyobraźnia twórcza jako zdolność do tworzenia obrazów rzeczy i zjawisk, które nie są dostępne w danej chwili naszym zmysłom, może być stymulowana za pomocą zadań zachęcających 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 proponujemy w tym ćwiczeniu, mają jedynie charakter „roz-

grzewkowy”, 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 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 3.26. 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 rozwiniętą, bogatą i — być może — oryginalną wypowiedź.

Oto 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 kartki papieru uczestnikom. Każdy z nich pisze na kartce 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 itd., aż uzyskamy wypowiedź pełną elaboracji. Ćwiczenie to możemy również przeprowadzić ustnie.

Ćwiczenie 3.27. 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 uczestnicy wyobrazili sobie kolejno, że są Bogiem, artystą i samym sobą i mogą stworzyć w każdej tej postaci po trzy rzeczy. Co stworzyliby pod postacią

Boga, wybitnego artysty i co by zrobili twórczego jako 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 łącząca w sobie wszystkie smaki,*
- ♦ *muzyka zachwycająca wszystkich, od fanów hip-hopu po Bogusława Kaczyńskiego,*
- ♦ *woda przeciwzmarszczkowa,*
- ♦ *wieczna wiosna w Polsce, tak jak na Maderze.*

PROGRAM PARTNERSKI

GRUPY WYDAWNICZEJ HELION



- 1. ZAREJESTRUJ SIĘ**
- 2. PREZENTUJ KSIĄŻKI**
- 3. ZBIERAJ PROWIZJĘ**

Zmień swoją stronę WWW
w działający bankomat!

Dowiedz się więcej i dołącz już dzisiaj!

<http://program-partnerski.helion.pl>

GRUPA WYDAWNICZA

 **Helion SA**

„W XXI wieku walutą będą pomysły”

Peter Drucker

Pojęcie kreatywności wciąż wzbudza w wielu ludziach lęk, który wiąże się z nieznanym. Niechętnie pozbywamy się starych schematów myślenia i działania, by zastąpić je innymi metodami, które mogą znacznie poprawić jakość naszego życia, efektywność nauki czy wydajność pracy. A przecież twórcze myślenie przydaje się każdemu — i każdy może doskonalić je na własną rękę! Giętkość umysłu, który potrafi ominąć rafy na swojej drodze, zamiast uparcie trzymać się kursu, to bezcenna zaleta. Dlatego tak ważne jest, by jak najwięcej ludzi zetknęło się z treningiem kreatywności. Ta potrzeba jest tym pilniejsza, że Polska zajmuje jedno z ostatnich miejsc w Europie pod względem innowacyjności i liczby patentów. Najwyższy czas to zmienić.

Katalizatorem tej zmiany może stać się książka Krzysztofa J. Szmidta, profesora Uniwersytetu Łódzkiego i kierownika Zakładu Pedagogiki Twórczości w Katedrze Badań Edukacyjnych. Jej autor nie tylko jasno tłumaczy, czym jest kreatywność i do czego przydaje się w życiu, lecz także proponuje konkretne ćwiczenia, pozwalające wszystkim chętnym rozwijać różne obszary zdolności i umiejętności. Twórcze zachowania, wynikające z pomysłowości i skutkujące powstaniem wartościowych idei, relacji, produktów czy dzieł artystycznych, stanowią ważne źródło satysfakcji oraz wymierną korzyść zarówno dla jednostki, jak i jej otoczenia: rodziny, zespołu czy firmy. W tej książce znajdziesz dokładny opis treningu kreatywności wraz ze wskazówkami dotyczącymi jego prowadzenia — spróbuj pójść za jej głosem, a osiągniesz wspaniałe efekty.

- **Kreatywność — wyjaśnienie pojęcia i konieczne przybliżenie teorii**
- **Rozgrzewka twórcy**
- **Twórcze widzenie świata — ćwiczenie myślenia pytanego**
- **Twórcze łączenie — ćwiczenie myślenia kombinacyjnego**
- **Twórcze przekształcanie — ćwiczenie myślenia transformacyjnego**
- **Kreatywność zaawansowana — metody twórczego rozwiązywania problemów**
- **Metodyka treningu kreatywności**

Osobowość **ONOWA**

Nr katalogowy: 14725



Księgarnia internetowa:

<http://sensus.pl>



Zamówienia telefoniczne:

0 801 339900



0 601 339900

sensus

Sprawdź najnowsze promocje:

• <http://sensus.pl/promocje>

Książki najchętniej czytane:

• <http://sensus.pl/bestsellery>

Zamów informacje o nowościach:

• <http://sensus.pl/nowosci>

Hellon SA

ul. Kościuszki 1c, 44-100 Gliwice

tel.: 32 230 98 63

e-mail: sensus@sensus.pl

<http://sensus.pl>

Cena 49,00 zł

ISBN 978-83-246-8104-4



9 788324 681044