



AKTIVNOSTI I TEHNIKE **za poticanje kreativnog mišljenja**

Ivan Alagić, dipl.psih.
Josipa Mamužić, dipl.psih.

Klikeraj, 2020.

1. Fluentnost

Fluentnost je sposobnost stvaranja velikog broja ideja ili rješenja za određeni problem. U radu s djecom obično se to odnosi na zadatke dovršavanja nekog seta podražaja na različite načine ili pronalaženje različitih upotreba nekog predmeta. Zadaci fluentnosti mogu se rješavati s vremenskim ograničenjem ili bez njega.

Aktivnost 1:

„Navedite što više načina na koje se može upotrijebiti...“

- Čarapa
- Plastična čaša
- Uzica duga 2 metra
- i sl.

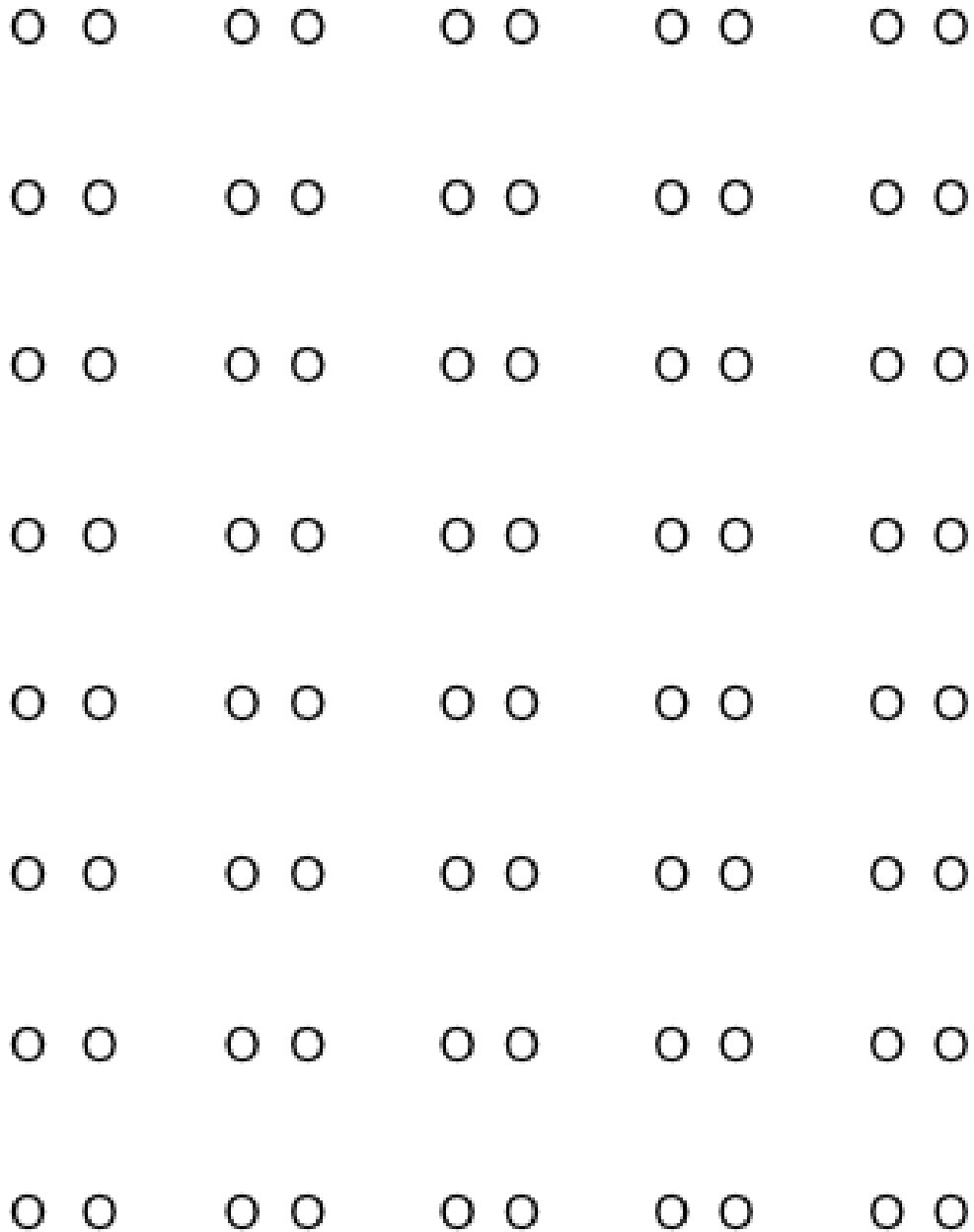
Aktivnost 2:

„Napiši što više riječi koje završavaju na...“

- -h
- -ija
- -ost
- i sl.

Aktivnost 3:

Dovrši sliku na način koji želiš



Aktivnost 4:

Dovrši sliku na način koji želiš

X X X X X X X

X X X X X X X

X X X X X X X

X X X X X X X

X X X X X X X

X X X X X X X

X X X X X X X

X X X X X X X

Bodovanje za Aktivnost 3 i 4:

Za one koji žele provesti određeno bodovanje ili na neki način „mjeriti“ kreativni potencijal vježbe je moguće obraditi na temelju klasičnih Torranceovih smjernica:

- fluentnost: bod za svaki simbol koji ima crtež bez obzira na njegovu kvalitetu
- fleksibilnost: bod za svaku različitu kategoriju (npr. čaša i stol idu u istu kategoriju kućanskih predmeta i dobivaju jedan bod)
- elaboracija: bod ili više za svaki crtež koji sadrži dalju funkciju od očite (npr. krug nije samo lopta), koliko je crtež razrađen i detaljan
- originalnost: bod ili više za crteže koji upućuju na rijetkost (npr. 0 bodova za crteže koji se ponavljaju i kod drugih, bod za one koji su u 25% primjera, 2 boda za one koji su u 10% primjera, 3 za unikatne primjere).

2. Originalnost

Originalnost je sposobnost pronalaženja rijetkih rješenja ili stvaranje rijetkih ideja. U grupi učenika originalna ideja je ona do koje većina učenika nije uspjela doći.

Aktivnost 5: *Zabranjeni odgovori*

Odgovorite na pitanja uz jednu iznimku ponuđenog odgovora.

1. Što je duga?
Nedozvoljen odgovor: Duga je optička i meteorološka pojava višebojnog luka na nebu koji nastaje kada Sunčeva svjetlost obasjava sitne kapljice vode u atmosferi. Boje u dugi čine kontinuirani spektar sa crvenom na vanjskoj i ljubičastoj na unutarnjoj strani luka, ali se tradicionalno obično navode kao crvena, narančasta, žuta, zelena, plava, modra i ljubičasta ("sedam duginih boja").
2. Kako nastaje kiša?
Nedozvoljen odgovor: Oblaci nastaju kondenzacijom i sublimacijom vodene pare. Kondenzacijom se vodena para pretvara u sitne kapljice vode. Vodene kapljice u oblaku znatno su sitnije i lakše od kišnih kapi koje nastaju njihovim rastom. Kad kapljice u oblaku dovoljno otežaju, počinju padati prema tlu.
3. Kako vidi pčela?
Nedozvoljen odgovor: Pet očiju iznad usta, služe pčeli za raspoznavanje nekih boja dok neke druge ne može vidjeti. Ona vidi samo plavu i žutu, ali i ultraljubičastu koju čovjek ne može vidjeti.
4. Zašto je more slano?
Nedozvoljen odgovor: Zbog soli.
5. Što radi urar?
Nedozvoljen odgovor: popravlja satove.
6. Što je Saturn?
Nedozvoljen odgovor: Planet u Sunčevu sustavu.
7. Tko je izmislio kotač?
Nedozvoljen odgovor: Pračovjek, neandertalac, homo sapiens i sl.
8. Od čega nastaje guma?
Nedozvoljen odgovor: Papira.
9. Što je pola od 10?
Nedozvoljen odgovor:5
10. $1+3=?$
Nedozvoljen odgovor:4

Aktivnost 6:

Kreativnost iz svakodnevnih objekata

Ova vježba dobra je za kreativno rješavanje problema, kreativno pisanje ili kreativan dizajn produkta. Temelji se na pronalaženju neočekivanih poveznica među udaljenim, nepovezanim objektima. Radi se na način da se neki konkretan problem nastoji riješiti uz pomoć nekog objekta, odnosno asocijacija proizašlim iz određenih obilježja tog objekta.

PROBLEM + OBJEKT

Obilježja objekta : zašiljena, u boji, heksagonalan oblik, drvena, lako lomljiva

Rješavanje problema

1. Primjer: ONEČIŠĆENOST VRTIČKOG DVORIŠTA

Podijeliti vrtićko dvorište u zone po bojama, svaki razred brine o jednoj. Grupe mogu osvajati bedževe heksagonalnog oblika ikada ih skupe dovoljno osvojiti nagradu.

Dizajn

2. Primjer: UNAPRIJEDITI DIZAJN ČAŠE

Čaše će biti heksagonalnog oblika kako bi bolje prijanjale u ruku. U kompletu se nalazi 6 čaša različite boje.

Pisanje

3. Primjer: OPIS LIKA

Stajao je tamo posve drven sa svojim špicastim licem koje je mijenjalo boje i činilo se kao da će se posve slomiti.

Prostor za rad:

Moj objekt: _____

—

Obilježja: _____

—

Problem: _____

—

Rješenja:

1. _____

2. _____

4. _____

3. Elaboracija

Elaboracija se odnosi na argumentiranje, proširivanje i dodavanje detalja nekoj ideji. Obično se pojavljuje kasnije u djetinjstvu kada je relevantnost mišljenja zrelija. Oslanja se na vokabular i najjednostavnije ju možemo poticati pitanjem „Što još?“

Ipak, treba imati na umu da kvantiteta odgovora ne bi trebala premašivati kvalitetu odgovora te da treba razlikovati opisivanje od dokazivanja. U školi elaboracija se obično potiče aktivnostima kao što su dovršavanje nedovršenih predložaka, varijacije, mind-mapping, „tehnika prazne ploče“, suradničko pisanje priča, postavljanje pitanja iz različitih perspektiva i sl.

Aktivnost 7:

Navedite sve riječi koje znače „doći s jednog mjesta na drugo“

Moguća rješenja: stići, doći, doskakutati, putovati, preletjeti, doplivati, puzati itd.

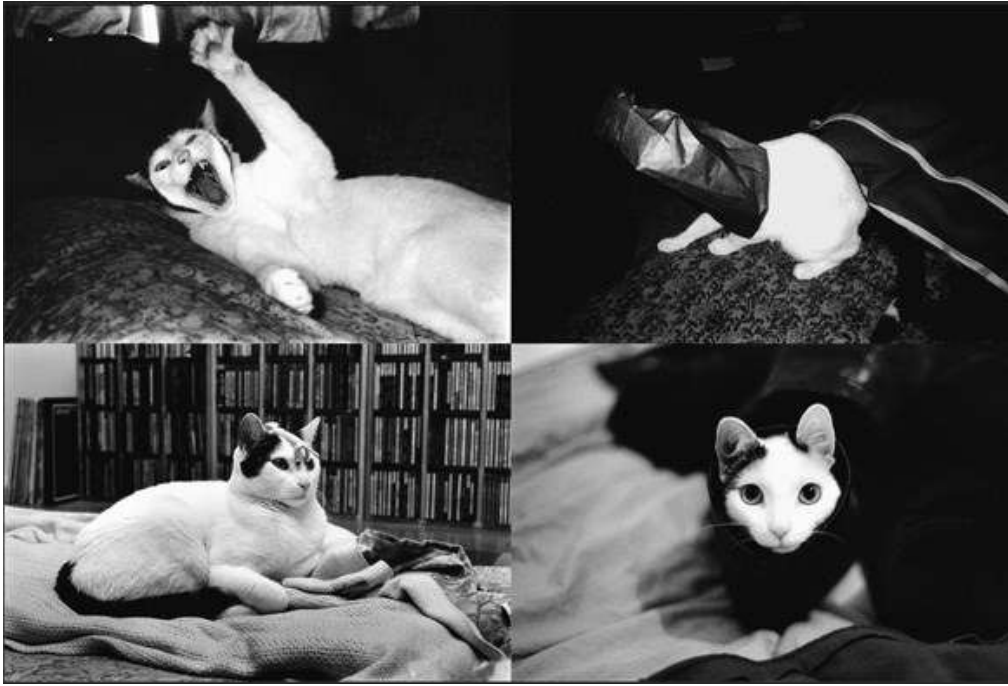
Aktivnost 8:

Pitanja

U 1 min napišite što više pitanja koja vam padaju na pamet dok promatrate sliku.

Potom će vaš suigrač odgovoriti na vaša pitanja i na temelju toga ispričati priču o tome što se na fotografiji dogodilo.







4. Divergentno mišljenje

Divergentno mišljenje odnosi se na široko procesiranje informacija prilikom rješavanja problema, u najširem smislu riječi. Pojednostavljeno, divergentno razmišljamo kada tražimo više primjerenih rješenja za neki problem. Aktivnosti koje uključuju divergentno mišljenje najčešće se odnose na zadatke izražavanja, istraživanja i maštanja. Konkretno, to se odnosi na aktivnosti gdje „radni prostor“ nije strogo ograničen: slobodno crtanje, slobodno pisanje, imaginacija, empatija (npr. „postavljanje u cipele“ lika iz priče), stvaranje alternativa, improviziranje, istraživanje nepoznatog gradiva ili materijala, eksperimentiranje i stvaranje novosti u likovnosti, pisanju, sviranju ili pokretu itd.

Aktivnost 9:

Značenja

Navedite što više značenja nekog simbola ili znaka.
Npr. krug, dva koncentrična kruga, romb, itd.

Aktivnost 10:

Škrabotine (scribbles)

Tehnika koju je koristio Leonardo da Vinci. Sastoji se od nasumičnog šaranja zatvorenih očiju olovkom po praznom papiru. Na taj način dobijemo mnoštvo slučajnih oblika, a zadatak je prepoznavati strukture i oblike u tom nestrukturiranom sadržaju.

Aktivnost 10:

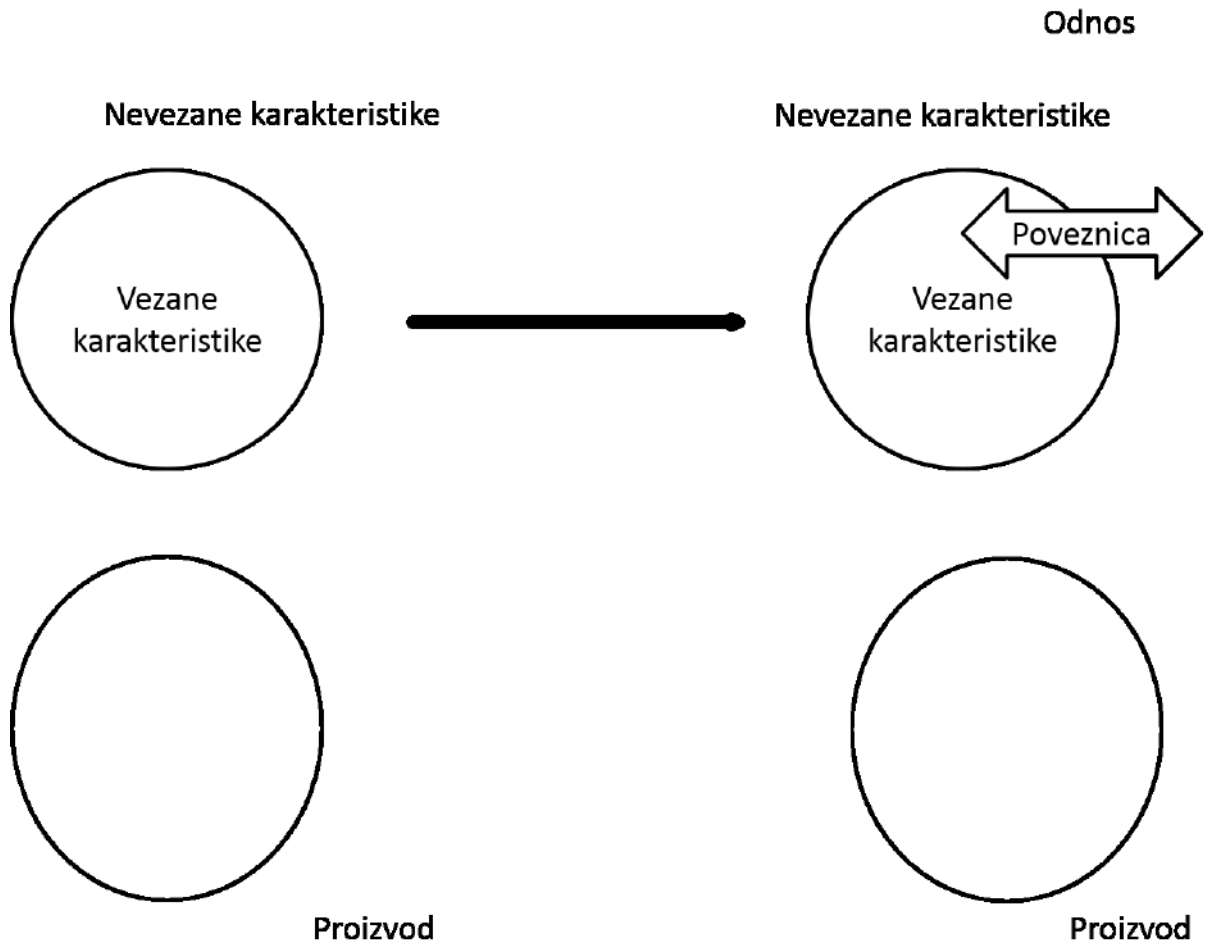
Problemski zadaci

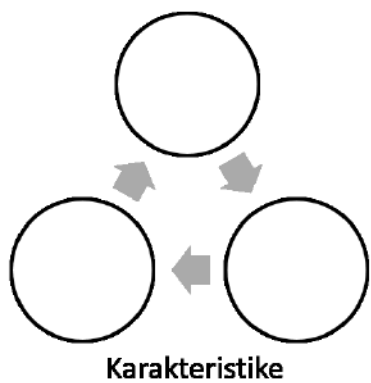
Primjer: „U vašem vrtu biljke su zdravo i obilno rasle. Zadnjih godina tlo nije fertilizirano, biljke su odjednom počele slabije rasti iako dobivaju dovoljno vode i Sunčeve svjetlosti. Vi ste odgovorni za biljke u vrtu, smislite načine kako biste osigurali bolji rast biljaka.“

Aktivnost 11: Templates

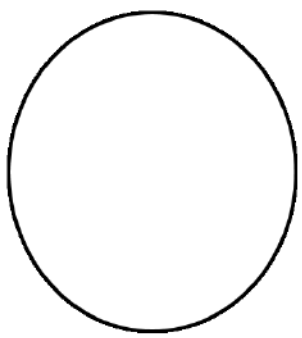
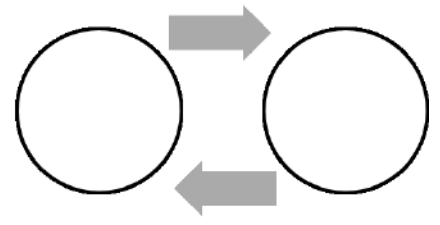
Pravila:

1. Identificiraj dijelove i značajke objekta, predmeta ili proizvoda.
2. Napravi transformaciju s obzirom na svaki predložak
3. Evaluiraj rezultat
4. Ponovi dok nisi zadovoljan

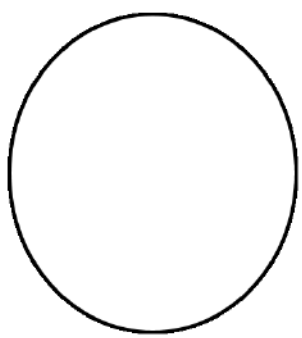




Oduzimanje

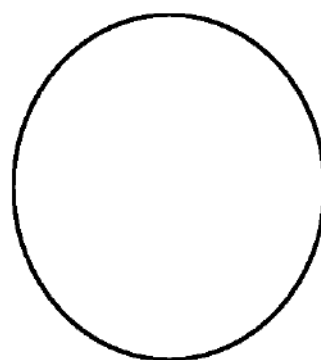
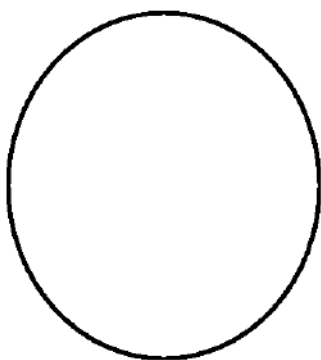
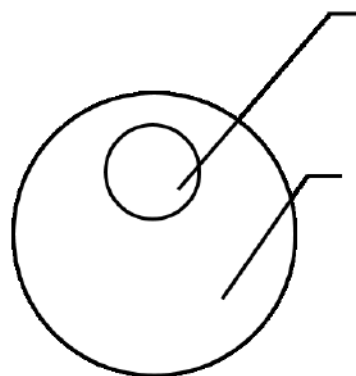
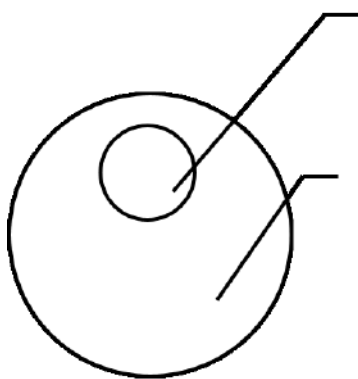


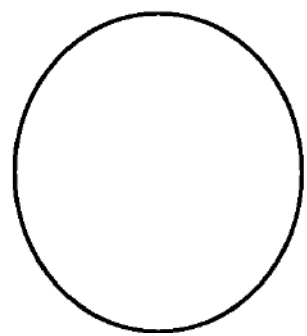
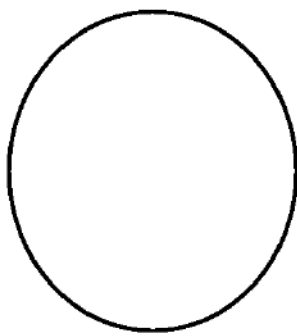
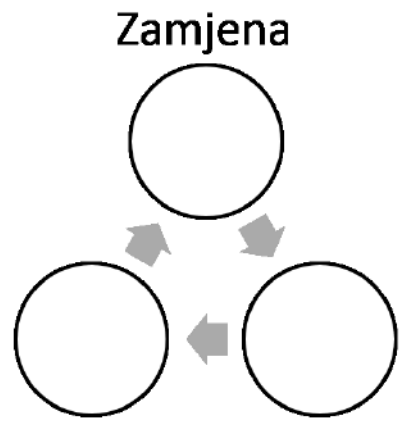
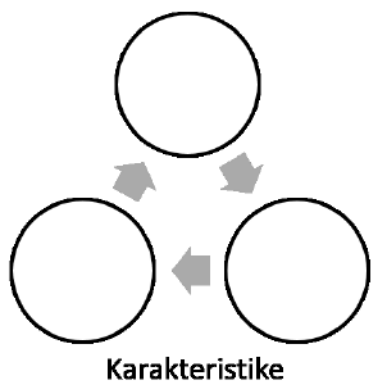
Proizvod



Proizvod

Redefinicija





5. Vizualno mišljenje

Vizualno procesiranje jedno je od primarnih procesa u razvoju kognicije. Obrada vizualnih podražaja kod djeteta događa se prije usvajanja i upotrebe jezika i predstavlja temelj kasnijoj konceptualizaciji. Slikama izražavamo i prenosimo ideje, misli, osjećaje, uvjerenja. Vizualizacija je važna u razvoju mišljenja, pojma o sebi i izražavanja.

Najčešće se potiče aktivnostima zamišljanja, likovnim izražavanjem, vizualnim predočavanjem nevizualnih sadržaja, dovršavanjem nedovršenih sadržaja, stvaranjem mozaika itd.

Aktivnost 12:

Big picture

Vježba je namijenjena većoj grupi učenika. Slika se izreže na više manjih dijelova. Svaki učenik dobije jedan fragment slike ne znajući što izvorna slika prikazuje. Zadatak svakog učenika je dovršiti i ukrasiti svoj dio slike u skladu s onim što misli što „velika slika“ prikazuje. Na kraju vježbe od pojedinačnih fragmenata se slaže izvorna slika.

