KREA(K)TYWNI!

Trening kreatywności
dla młodzieży licealnej
w ramach projektu:

Wymiatasz w bibliotece!

ĆWICZENIA I ZADANIA

KREA(K)TYWNI!

Trening kreatywności dla młodzieży licealnej w ramach projektu "Wymiatasz w bibliotece!"

ZADANIE #1 / NOWE ZASTOSOWANIA

Wymyśl 10 nowych/innych pomysłów na zastosowanie dla **kubka**. Do czego można wykorzystać kubek poza tym, że dobrze pije się z niego napoje? :)

A teraz - wymyśl nowe/inne zastosowania:

- wieszaka na ubrania
- koperty
- spinacza do bielizny
- opakowania po jajkach
- zeszytu do matematyki :)

ZADANIE #2 / PŁYNNOŚĆ MYŚLENIA

Wypisz nazwy wszystkich przedmiotów, które jednocześnie są:

- Pomarańczowe i okrągłe
- Delikatne i zielone
- Okrągłe i mniejsze od piłki siatkowej
- Gorące i niesmaczne
- Małe i egotyczne
- Błyszczące i śmieszne
- Trwałe i zimne
- Krótkie i drogie

ZADANIE #3 / CO JEST POTRZEBNE DO?

Uczestnicy siedzą w kręgu. Prowadzący rozpoczyna grę słowami **„Co jest potrzebne do …?"** (np. łowienia ryb, zdobycia wysokiej góry, wydania powieści, zdobycia Oskara, upieczenia ciasta itd.) Prowadzący rzuca piłeczkę do dowolnego uczestnika, a jego zadaniem jest dokończenia zdania – tj. wymienienie rzeczy, która jest potrzebna do zrealizowania danego zadania. Następnie uczestnik rzuca piłeczkę do kolejnej osoby. Gra toczy się przez kilkanaście rzutów piłeczką. Uczestnicy nie powinni powtarzać wymienionych wcześniej rzeczy. Po kilkunastu rzutach, osoba która trzyma piłeczkę, wymyśla nowy rodzaj zadania.

Przykładowe pytania:

- **Co jest potrzebne do łowienia ryb?**
- **Co jest potrzebne do upieczenia ciasta?**
- **Co jest potrzebne do zdobycia Oskara?**
- **Co jest potrzebne do wejścia ma wysoką górę?**
- **Co jest potrzebne do przepłynięcia rzeki pontonem?**

KREA(K)TYWNI!

Trening kreatywności dla młodzieży licealnej w ramach projektu "Wymiatasz w bibliotece!"

ZADANIE #4 / CO BY BYŁO GDYBY?

Wyobraź sobie, że nie ma Świąt Bożego Narodzenia! Albo - wszyscy ludzie na świecie ubierają się jednakowo! **Co by wtedy było?**

Wytęż wyobraźnie i spróbuj znaleźć jak najwięcej odpowiedzi na pytania:

- **Co by było gdyby nie było nauczycieli?**
- **Co by było gdyby ludzie funkcjonowali przez 23 godziny a spali przez 1 godzinę?**
- **Co by było gdyby zniknęła liczba 2?**
- **Co by było gdyby na Ziemi nie było grawitacji?**
- **Co by było gdyby palenie papierosów polepszało pamięć?**

KREA(K)TYWNI!
Trening kreatywności dla młodzieży licealnej w ramach projektu "Wymiatasz w bibliotece!"

ZADANIE #5 / I DLATEGO ZEBRY SĄ W PASKI

Znaleziono niedawno niepodważalny dowód tłumaczący dlaczego zebry są w paski. Niestety, dokument który zawierał ów dowód został częściowo zniszczony – zostało tylko ostatnie zdanie: I dlatego zebry są w paski. Zadaniem uczestników jest stworzenie historii tłumaczącej w sensowny sposób dlaczego zebry są w paski i zakończonej tym określonym zdaniem: „I dlatego zebry są w paski".

Istotne w pracy grup jest to, że opowieści nie muszą być zgodne ze stanem nauki na dany temat. Kolejne grupy dostają analogiczne polecenia dotyczące zdań:

- **I dlatego wilki wyją do księżyca,**
- **I dlatego koguty pieją o świcie,**
- **I dlatego bażanty mają tak kolorowe ogony.**

KREA(K)TYWNI!
Trening kreatywności dla młodzieży licealnej
w ramach projektu "Wymiatasz w bibliotece!"

ZADANIE #6 / ZA 50 LAT

Wyobraź sobie, że jesteś w sklepie (albo mp. w bibliotece. w szkole) za 50 lat. Pomyśl, jak mógłby wyglądać ten sklep.

Zanotuj swoje pomysły, np.:
- sprzedawca nie jest człowiekiem, lecz cyfrową projekcją,
- zamówione artykuły są natychmiast transportowane (przez tunel czasoprzestrzenny) do twojego domu.

SKLEP, SZKOŁA, BIBLIOTEKA ZA 50 LAT... ???

ZADANIE #7/ ŁAMACZ ZASAD - TEORIA

Wyobraź sobie, że masz do rozwiązania wspólnie z grupą znajomych następujący problem/wyzwanie:

Obecne formy produktów z czekolady dostępne w sklepach zaczynają stawać się nudne dla klientów. Wymyślcie nowe formy produktów z czekolady. Zastanówcie się wspólnie nad propozycjami rozwiązań i zanotujcie możliwie jak najwięcej pomysłów.

Jakie pomysły zgłosiłeś? W jaki sposób myślałeś o czekoladzie? Czy to, że prawdopodobnie wyobrażałeś sobie czekoladę jako prostokąt podzielony na kostki i zapakowany w sreberko wpłynęło na Twoje pomysły? :)

To jak postrzegamy problem nad którego rozwiązaniem pracujemy, wpływa na proces w jaki wymyślamy nowe pomysły i rozwiązania. Jeżeli np. zakładamy, że czekolada ma kształt prostokątnej tabliczki i w takiej formie jest sprzedawana – nasze pomysły będą bazować na tym założeniu, na tym rozwiązaniu.
Jednym ze sposobów na przełamanie takich ograniczeń w twórczym rozwiązywaniu problemów jest metoda **„Łamacz zasad" (Law Breaker)** opracowana w 1994 r. Jej autorem jest Doug Hall – amerykanin uznany przez The Wall Street Journal za jednego z ważniejszych ekspertów od innowacji.

ZADANIE #7 / ŁAMACZ ZASAD - TEORIA

Metoda „Łamacz zasad" bazuje na łamaniu naszych założeń dotyczących problemów, nad którymi pracujemy.

Generowanie pomysłów tą metodą przebiega w następując sposób:

ŁAMACZ ZASAD:

- Wypisz wszystkie swoje przekonania dotyczące danego problemu, wszystkie założenia, jakie przyjmujesz myśląc o danym problemie,
- Złam każde z tych założeń. Zaprzecz każdej sformułowanej wcześniej zasadzie,
- Wykorzystaj złamane zasady do tworzenia nowych pomysłów.

KREA(K)TYWNI!
Trening kreatywności dla młodzieży licealnej w ramach projektu "Wymiatasz w bibliotece"!

TWÓRCZE ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW

ZADANIE #7 / ŁAMACZ ZASAD - DZIAŁANIE

1.Wypisz wszystkie swoje przekonania dotyczące danego problemu, wszystkie założenia, jakie przyjmujesz myśląc o danym problemie,
2. Złam każde z tych założeń. Zaprzecz każdej sformułowanej wcześniej zasadzie,
3. Wykorzystaj złamane zasady do tworzenia nowych pomysłów.

Przykład: Twoim zadaniem jest wymyślenie nowych produktów z czekolady. Najpierw wypisujesz założenia związane z czekoladą:

- tabliczka czekolady ma postać prostokąta
- cala czekolada jest tak samo słodka
- topi się w wysokiej temperaturze, na słońcu

Następnie złam założenia i szukaj nowych pomysłów:

- tabliczki czekolady w różnych kształtach
- rożny stopień słodkości w różnych częściach tabliczki
- czekolada o dużej odporności na temperatury

Przykładowe problemy / wyzwania:

- Wymyśl nowe formy lekcji z matematyki (lub innego przedmiotu)
- Zaprojektuj nową przestrzeń dla młodzieży w Twoim mieście

ZADANIE #8/BURZA MÓZGÓW 635- DZIAŁANIE

Ten rodzaj burzy mózgów wymaga pracy w 6-osobowych zespołach. Uczestnicy mają za zadanie **w ciągu 5 minut stworzyć 3 pomysły** na rozwiązanie problemu zapisanego na karcie pracy. Zadanie ma przebieg według następujących faz:

Zespoły siedzą w kręgu.

1. Każdy uczestnik ma formularz i na znak prowadzącego wpisuje w pierwszą rubrykę 3 pomysły. Po upływie 5 minut przekazuje formularz osobie siedzącej po prawej stronie.
2. Uczestnicy czytają pomysły wpisane przez osobę wcześniej. Nie powielają ich, ale modyfikują i zmieniają, traktują jako inspirację dla swoich pomysłów.
3. Uczestnicy wpisują w kolejną rubrykę kolejne 3 pomysły.
4. Po upływie 5 minut – kolejna wymiana formularza – przekazanie go osobie siedzącej po prawej stronie.
5. Zapisywanie pomysłów w 5 minutowych rundach trwa dotąd, aż każdy z uczestników zapisze swoje pomysły na wszystkich formularzach.
6. Formularze wracają do osób, które zaczęły je wypełniać.

Uczestnicy wybierają spośród wszystkich pomysłów 5-10 najbardziej innowacyjnych, a jednocześnie przydatnych pomysłów.

KREA(K)TYWNI!

Trening kreatywności dla młodzieży licealnej w ramach projektu "Wymiatasz w bibliotece"!

TWÓRCZE ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW

ZADANIE #8/BURZA MÓZGÓW 635 - FORMULARZ

SFORMUŁOWANIE PROBLEMU:

(uwaga! Problemy powinny być konkretne, sformułowane w miarę wąsko oraz **otwarte**, mające wiele możliwości rozwiązań. Dobrze, jeżeli zaczynają się od określeń: *W jako sposób...? Co zrobić, żeby...? Jak...?* bądź od dyrektyw typu: *Wymyślić...., Zaprojektować..., Opracować..., Stworzyć....*)

1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		

FORMULARZ DO POBRANIA POD LINKIEM:

https://drive.google.com/file/d/17yXPXZLF-Hnokd49HnpO5tNFMDGAeP-g/view?usp=sharing

KREA(K)TYWNI!

Trening kreatywności dla młodzieży licealnej w ramach projektu "Wymiatasz w bibliotece"!

PRZYDATNA LITERATURA

OPRACOWANO NA PODSTAWIE:

1. E. Nęcka, „TRoP... Twórcze rozwiązywanie problemów", 1995.
2. B. Holma, „Co to znaczy być kreatywnym i jak rozwijać tę umiejętność", 2019.
3. K. Szmidt, "Szkice do pedagogiki twórczości", 2001.
4. K. Szmidt, "Trening kreatywności. Podręcznik dla pedagogów, psychologów i trenerów grupowych",2008.

ZAINSPIRUJ SIĘ:

1. Szmidt K. J, "Trening kreatywności. Podręcznik dla pedagogów, psychologów i trenerów grupowych", Gliwice 2013.
2. Gmitrzak D, "Obudź swoją kreatywność. Jak aktywować twórczy potencjał umysłu", Gliwice 2013.
3. Adair J, "Sztuka twórczego myślenia", Kraków 2008
4. Henry T, "Kreatywność na zawołanie. Jak odkryć i rozwinąć wewnętrzną moc twórczą", Warszawa 2017.
5. Nęcka E, "TRoP... Twórcze rozwiązywanie problemów", Kraków 1995.
6. S. Bowket, "Wyobraź sobie, że . . . ćwiczenia rozwijające twórcze myślenie uczniów", Warszawa 2000.
7. Edward de Bono, "Sześć myślowych kapeluszy",Gliwice 2008.

Ćwicz KREA(K)TYWNOŚĆ i WYMIATAJ W BIBLIOTECE! :)