

**Wspomaganie szkół w zakresie  
wychowania i kształtowania postaw  
(innowacyjności, kreatywności  
i pracy zespołowej)  
uczniów na II etapie edukacyjnym  
– materiały dla uczestników i trenerów**

**ZJAZD 4**

---

„Szkolenia i doradztwo dla pracowników systemu wspomaganie oraz wdrożenie kompleksowego wspomaganie w zakresie kompetencji kluczowych” POWR.02.10.00-00-5002/17-00



Na przeszkodzie wzmocnienia kreatywnych jednostek w szkole stoją bariery.

Jedną z nich są coraz częściej wykorzystywane przez nauczycieli gotowe scenariusze lekcyjne, które z jednej strony, opierają się na metodzie aktywnej pracy z uczniami, z drugiej jednak, wyłączają z tej aktywności nauczycieli, ponieważ poddają się oni ustalonemu planowi prowadzenia lekcji i nie dodają niczego od siebie.

Kolejną kwestią jest występowanie na rynku wydawniczym zeszytów ćwiczeń dla klas początkowych, które rozwijają bardziej zdolności manualnych (naklejki, wycinanki) i skojarzeniowe (krzyżówki, rebusy), niż uczą twórczego myślenia.

Trzecią, istotną barierą jest niedocenianie wagi kształcenia w obszarze metodyki nauczania, co jest w głównej mierze spowodowane brakiem środków na indywidualne treningi dla nauczycieli lub likwidacją centrów doskonalenia nauczycieli w mniejszych miejscowościach.

Przeszkodą we wzmocnieniu kreatywności nauczycieli jest brak „wspólnego frontu wychowawczego” między szkołą a rodzicami. Coraz częściej szkoły muszą walczyć z niezaangażowanymi i kontestującymi metody nauczania rodzicami swoich uczniów.



## BURZA MÓZGÓW

Burza mózgów – metoda zespołowego tworzenia pomysłów niezbędnych do rozwiązania jakiegoś problemu, pomocna w podejmowaniu decyzji. Polega na przedstawieniu jak największej liczby pomysłów dotyczących rozwiązania jednego problemu.

Za jej twórcę jest uważany Alex F. Osborn. Metoda opisywana w literaturze pod wieloma nazwami – metoda Osborna – brainstorming, sesja odroczonego wartościowania, sesja odroczonej oceny, giełda pomysłów.

### Etapy burzy mózgów

- Sformułowanie problemu, nad którym będą pracować uczestnicy.
- Wytwarzanie pomysłów – zgłaszane pomysły są zapisywane, każdy pomysł jest przyjmowany; nie wolno ich oceniać ani komentować, ponieważ celem jest zgromadzenie dużej liczby pomysłów.
- Krytyczna analiza pomysłów – ustalenie kryteriów oceny pomysłów, ocena zgłoszonych propozycji wg przyjętych kryteriów, odrzucenie niektórych z nich, porządkowanie, doskonalenie, grupowanie zgłoszonych pomysłów (do dalszego opracowania są wybierane te pomysły, które uzyskują akceptację większości).
- Wybór rozwiązania.
- Decyzja o wprowadzeniu wybranego rozwiązania – co jest potrzebne, aby przyjęte rozwiązania wprowadzić w życie? Kto, co i jak zrobi w związku z tym?

### Zasady burzy mózgów:

- każdy pomysł jest dobry;
- ważniejsza jest liczba pomysłów niż ich jakość;
- każdy pomysł zapisujemy w formie podanej przez autora;
- nie komentujemy pomysłów;
- nie krytykujemy pomysłów;
- wszyscy na równych prawach bierzemy udział w zgłaszaniu pomysłów;
- zgłaszamy pomysły w wyznaczonym (określonym) czasie.



## Teza do udowodnienia

Kreatywność to potencjalna innowacyjność i zarazem posiadany przez jednostkę potencjał innowacyjności. Zależność między kreatywnością a innowacyjnością jest „zero-jedynkowa”, co oznacza, że pomysł innowacyjny nie powstanie, jeśli nie pojawią się kreatywne jednostki. Kreatywność jest zespołem cech, które prowadzą do innowacyjności. Innowacyjność płynie z kreatywności, jest jej produktem oraz praktycznym wykorzystaniem kreatywności, tzn. wdrożeniem kreatywności do rzeczywistości. Można być kreatywnym, nie będąc innowacyjnym. Kreatywność jest działaniem, natomiast innowacja – produktem kreatywnego działania.





## Debata

Jedną z metod nauczania wykorzystywanych w procesie podejmowania decyzji jest debata. Stosuje się ją podczas rozważania trudnych i złożonych problemów lub oceny kontrowersyjnych postaci. To metoda, która ułatwia podjęcie decyzji, ale też przy jej pomocy można przeanalizować określoną sytuację bez dokonywania wyboru. Pozwala ona spojrzeć na daną sytuację z różnych punktów widzenia, dostrzec różnorodne aspekty danego zjawiska. Debata to uporządkowany spór między zwolennikami a przeciwnikami jakiegoś poglądu.

Zadaniem uczestników debaty jest zaprezentowanie w przyjazny sposób argumentów „za” i „przeciw” oraz za ich pomocą przekonanie adwersarzy do swoich racji. Uczniowie uczą się w ten sposób, że w debacie nie chodzi o atakowanie przeciwnika, ale o siłę argumentów. Czas dyskusji musi być limitowany, a zasady jej prowadzenia – dobrze znane uczniom.

W trakcie wprowadzania tej metody należy spodziewać się subiektywnego sposobu przedstawiania poglądów.

## Sposób przeprowadzenia debaty

1. Grupa dzieli się na dwa zespoły.
2. Zostaje określony temat debaty oraz czas na przygotowanie argumentów (10–15 min)
3. Strona „za” ma za zadanie przedstawić zasadnicze tezy swojego stanowiska i jak najlepiej je uargumentować. Strona „przeciw” próbuje je zbijać, podważać i kontrargumentować.
4. Wystąpienia powinny być krótkie, maksymalnie treściowo i formalnie uporządkowane. Argumenty muszą mieć charakter merytoryczny.
5. Prowadzący debatę dba o to, aby głos zabierali na przemian przedstawiciele obu grup. Kontroluje czas wystąpień, uczestnikom wystąpień, jeśli naruszają przyjęte reguły, udziela upomnień, a w przypadku nie zastosowania się do nich odbiera im głos.
6. Każda wypowiedź strony „za” dotyczyć musi jednej kwestii. Odpowiadający przedstawiciel strony „przeciw” musi swoją wypowiedź poświęcić odrzuceniu tej tezy.
7. Po wystąpieniach wstępnych dopuszcza się dwa głosy *ad vocem*; obie grupy mogą zabierać głos w omawianej sprawie, po czym rozpoczyna się następna faza debaty.
8. Jeśli celem prowadzącego jest pomoc w znalezieniu płaszczyzny porozumienia, prosi każdą z grup, aby spróbowała wśród argumentów strony przeciwnej wyszukać te, które mogłyby zaakceptować.
9. Gdy główne tezy zostaną wyczerpane, prowadzący debatę ogłasza jej zakończenie.



## „Przykłady ćwiczeń”

Proponowane przykładowe ćwiczenia treningu kreatywności (opracowane na podstawie propozycji K. Szmidta) są uporządkowane zgodnie z koncepcją twórczości M. Boden, która wyróżnia 3 procesy twórcze i 3 odpowiadające im rodzaje twórczości.

1. Eksploracje – twórczość eksploracyjna (ćwiczenia myślenia pytajnego).
2. Kombinacje – twórczość kombinatoryczna (ćwiczenia myślenia kombinacyjnego).
3. Transformacje – twórczość transformacyjna (ćwiczenia myślenia transformacyjnego).

### 1.

#### Ćwiczenie „Dwadzieścia pytań”

Poproś uczestników, by zanotowali zdanie: „Niemiłosiernie gmatwają proste rzeczy i piszą książki pełne intelektualnego bełkotu”, i ułożyli do niego 20 pytań.

#### Ćwiczenie „Wszystkie rodzaje pytań”

Powiedz uczestnikom, że dziennikarze, reporterzy, naukowcy i inni eksploratorzy w swojej działalności twórczej stosują różne rodzaje pytań zaczynających się od: „kto?” „co?” „jak?” „kiedy?” „dlaczego?”.

Za pomocą tych pytań możemy zbadać najróżniejsze rzeczy.

Zaproponuj, by uczestnicy pomyśleli o jakiejś rzeczy, a jej nazwę podali sąsiadowi z prawej strony. Zadaniem każdego jest sformułowanie jak najbardziej interesujących pytań, kończących określone zwroty pytajne – kto?, co?, kiedy?, gdzie?, jak?, dlaczego?, co by było, gdyby? Zachęć też do wyjścia poza te zwroty i sformułowanie innych pytań.

### 2.

#### Ćwiczenie „Nie tu i nie teraz”

Poproś uczestników, by dobrali się w pary. Przygotuj dwa rodzaje losów – „pytania” (15) i „społeczności” (15), i umieść je w odrębnych pojemnikach. Każda z par losuje jedno „pytanie” i jedną „społeczność”. Zadaniem par jest przygotowanie krótkiego wystąpienia i zaprezentowanie go całej grupie.

Przygotowując losy, możesz skorzystać z poniższej propozycji.

Pytania	Społeczności
1. Jak się wychowuje dzieci?	1. Rosjanie za 75 lat
2. Jak się traktuje starców?	2. Górale podhalańscy w XV wieku
3. Jak się spędza długie zimowe wieczory?	3. Szwedzi w 20125 roku
4. Jak się zawiera małżeństwa?	4. Polacy za 90 lat
5. Jakie są ulubione zabawy dzieci?	5. Chińczycy 1000 lat temu
6. Jak się traktuje bohaterów?	6. Hindusi w XI wieku
7. Jak się zostaje poetą?	7. Amerykanie za 25 lat

8. Jak się podróżuje?	8. Grecy za czasów Peryklesa
9. Jak się przygotowuje posiłki?	9. Czesi za 15 lat
10. Jak prowadzi się handel spożywczy?	10. Kaszubi w roku 1888
11. Jakie dyscypliny sportu się uprawia?	11. Francuzi w XVII wieku
12. Jak karze się przestępców?	12. Polanie w IX wieku
13. Jak zdobywa się wyższe wykształcenie?	13. Japończycy za 100 lat
14. Jak zostaje się nauczycielem?	14. Ludzie na nieodkrytej jeszcze wyspie
15. W jaki sposób zostaje się posłem?	15. Niemcy w 2222 roku

### Ćwiczenie „Kreatywne pisanie”

Daj każdemu uczestnikowi kartkę A4. Powiedz, by w jednym z rogów kartki każdy napisał dowolny wyraz, zagiął ten róg i położył kartkę na podłodze. Następnie każdy bierze którąś z kartek z podłogi, w wolny niezagięty róg wpisuje kolejne dowolne słowo, zagina róg i odkłada kartkę na podłogę. Kiedy wszystkie kartki mają już zagięte wszystkie rogi, zmieszaj kartki i rozdaj po jednej każdemu uczestnikowi. Zadaniem uczestników jest napisanie 4-zdaniowego opowiadania z wykorzystaniem w każdym zdaniu po jednym słowie z kartki.

Ćwiczenie możesz rozwinąć dzieląc uczestników na 4-osobowe grupy, w których czytają swoje opowiadania, wybierają jedno z nich i na jego podstawie przedstawiają pantomimiczną scenkę. Zadaniem pozostałych uczestników jest odgadnięcie, jakie 4 słowa były podstawą opowiadania.

### 3.

**Ćwiczenie „Goń króliczka”** (od pomysłu absurdalnego przez pomysł odrobinę realniejszy, jeszcze nieco bardziej realny do pomysłu realnego).

Podziel grupę na 4 zespoły. Każdemu zespołowi daj arkusz papieru. Poleć, by każdy zespół wymyślił absurdalny, dziwaczny pomysł i wypisał go na arkuszu. Następnie zespół przekazuje swój arkusz kolejnemu zespołowi. Zadaniem zespołów jest zbadanie otrzymanego pomysłu i zapisanie go w wersji „pomysł odrobinę realniejszy” i ponowne przekazanie arkusza następnemu zespołowi, który wypracowuje wersję „pomysłu jeszcze bardziej realnego”. W dalszej kolejności zespoły przekazują arkusze następnemu zespołowi, który w końcu zapisuje pomysł w najbardziej realnej wersji. Grupy wymieniają się wszystkimi swoimi pomysłami, mogą kontynuować pracę i generować więcej pomysłów.

### Ćwiczenie „Opowiadanie z tytułów”

Przygotuj tzw. czasopisma plotkarskie, po jednym na każdego uczestnika. Rozdaj je uczestnikom. Zadaniem uczestników jest przejrzenie czasopism ze szczególnym zwróceniem uwagi na tytuły artykułów, podtytuły, nagłówki. Następnie uczestnicy mają ułożyć opowieści z samych tytułów lub ich fragmentów. Dopuszczalne jest dopisywanie drobnych uzupełnień oraz przekształcanie form gramatycznych.

## Scenariusz szkolenia

### KSZTAŁTOWANIE POSTAW INNOWACYJNOŚCI, KREATYWNOŚCI I UMIEJĘTNOŚCI PRACY ZESPOŁOWEJ UCZNIÓW – DRUGI ETAP EDUKACYJNY

Temat zajęć:

Liczba godzin:

Adresaci szkolenia:

Cele szkolenia:

Przebieg szkolenia

LP.	Opis sposobu realizacji działania / zastosowanych narzędzi, metod itd.	Czas trwania działania: teoria/ćwiczenia	Pomoce dydaktyczne	Wiedza i umiejętności, które zdobędą uczestnicy szkolenia podczas sesji (cele sesji)
1				
2				
...				
...				

