

# ĆWICZENIA ROZWIJAJĄCE KREATYWNOŚĆ

## ROZGRZEWKA TWÓRCZA

### „CO JEST POTRZEBNE DO?”

Uczestnicy siedząc w kole kolejno wymieniają co jest potrzebne do... (np. łowienia ryb, upieczenia ciasta, odkrycia naukowego, zdobycia wysokiej góry). Propozycje nie mogą się powtarzać.

### „CO MOŻNA ZAMKNAĆ?”

Uczestnicy siedząc w kole podają odpowiedzi na pytanie zadawane i nieoczekiwanie zmieniane przez nauczyciela (np. co można zamknąć, co można policzyć, co może się wyczerpać, czego człowiek ma za dużo/za mało). Prosimy o odpowiedzi zaskakujące.

### „CO ROBI MGŁA?”

Nauczyciel zadaje uczestnikom pytania i zachęca ich do myślenia nieoczywistego i płynnego przy odpowiadaniu na kolejne pytania. Np. Co robi mgła? Co robi śnieg? Co robi muzyka? Co robi wiatr? Co robi słońce?

### „CO TO JEST?”

Uczestnicy podzieleni na grupy tworzą własne – twórcze definicje dla podanych słów np. Kantata (wokalna niesceniczna forma muzyczna składająca się z wielu części) Batrachofobia (lęk przed żabami) Gutaperka (substancja pochodzenia naturalnego, pozyskiwana i wykorzystywana w podobny sposób jak kauczuk naturalny) Bifurkacja (rozdzielenie się, rozszczepienie, rozgałęzienie)

## MYŚLENIE PYTAJNE

### „CO MNIE DZIWI?”

Prowadzący prosi uczestników o napisanie zdania „Dziwi mnie, że...” i dokończenie go na 10 różnych sposobów.

## „CO JEST INTERESUJĄCEGO W...”

Prowadzący prosi uczestników, aby w grupach zastanowili się i wypisali, co jest interesującego w zwyczajnych rzeczach np. marchewce, suchych liściach, ślimaku, kurzu.

## MYŚLENIE KOMBINACYJNE

### „OPOWIADANIE NA LITERĘ...”

Uczestnicy pracując w grupach piszą opowiadanie na dowolny temat (ok. 0,5-1 str.), w którym wszystkie wyrazy będą zaczynały się na wybraną literę alfabetu.

### „WIERSZE”

Uczestnicy pracując indywidualnie muszą napisać wiersz, którego kolejne wyrazy zaczynają się na podane litery: T...T...T... Ś...M...B... Ś...J...D...D... M...M...M...

### „MALUJEMY COŚ”

Prowadzący prosi uczniów o wymyślenie całkiem nowych słów, a następnie wybranie jednego i stworzenie do niego dowolnej interpretacji graficznej. Dodatkowo możemy zaproponować uczniom, aby nie zdradzali, jakie słowo wybrali i na zakończenie ćwiczenia przeprowadzić wspólne zgadywanie, które słowo zostało namalowane

## SKOJARZENIA

### „NAJKRÓTSZY ŁAŃCUCH”

Zadaniem uczestników jest zaproponowanie jak najkrótszego łańcucha skojarzeń za pomocą, którego możemy połączyć dwa dowolne słowa. Na przykład jak połączyć Adama Mickiewicza ze spinaczem biurowym? Mickiewicz – literatura – papier – spinacz biurowy Ćwiczenie można wykonywać wspólnie w jednej grupie, lub wprowadzić element rywalizacji pomiędzy kilkoma grupami.

### „ŁAŃCUCH INTERAKTYWNY”

Prosimy jedną osobę z grupy o opuszczenie sali. Pozostała część grupy wybiera dwa słowa, najlepiej luźno ze sobą powiązane np. „widelec” i „księżyc”.

Zadaniem osoby, która opuściła salę jest – po przedstawieniu zasad zabawy i pierwszego słowa – odgadnięcie drugiego słowa z pary. Grupa naprowadza osobę zgadującą, tworząc interaktywny łańcuch. Osoba zgadująca rozpoczyna podając swoje skojarzenie do słowa, które usłyszała np. „widelec”-„obiad”. Kolejna osoba z grupy podaje swoje skojarzenie do słowa „obiad”, naprowadzając jednak do słowa docelowego („księżyc”) np. „obiad”-„świece”. Znowu próbę podejmuje osoba zgadująca, a skojarzenie naprowadzające ponownie pada z sali. Gra toczy się do momentu odgadnięcia drugiego słowa. Ćwiczenie to pozwala tworzyć bardzo zaskakujące połączenia i skojarzenia.

### **„PIRAMIDA SKOJARZEŃ”**

Ćwiczenie to może mieć wiele zastosowań: do pisania opowiadań, konstruowania rysunków, tworzenia haseł reklamowych, analizy problemów społecznych czy rozwiązywania problemów technicznych. Technika ta pomaga również rozwijać zdolność kojarzenia różnych idei. Wymieramy problem, nad którym pracujemy a następnie wypisujemy do niego dowolne skojarzenia. Ze zbioru naszych skojarzeń wybieramy 6-8 najbardziej trafnych i zapisujemy w linii na dole strony. Następnie łączymy sąsiadujące ze sobą skojarzenia w pary znajdując dla nich wspólne skojarzenie, które zapisujemy w linii powyżej. Tak postępujemy do momentu, aż na szczycie naszej piramidy pozostanie jedno skojarzenie łączące wszystkie pozostałe. Utworzone skojarzenie łączymy z naszym problemem, próbując wykorzystać, jako odskocznię do utworzenia rozwiązania, lub innej interpretacji problemu.

### **ABSTRAHOWANIE**

#### **„KOT MINISTRA”**

Jeden z uczestników bezgłośnie wymawia kolejne litery alfabetu, a drugi w pewnym momencie mu przerywa. Litera, przy której był pierwszy uczestnik w momencie przerywania (na przykład „C”) staje się pierwszą literą długiego ciągu wyrazów (przymiotników), którymi możemy opisać tytułowego kota ministra np. Kot ministra jest cudowny Kot ministra jest cyniczny Kot ministra jest całkiem fajny Kot ministra jest czerwony .... Itd. Rundę zaczyna uczestnik, któremu przzerwano recytowanie alfabetu. Kolejni uczestnicy kontynuując ćwiczenie podając po jednym przymiotniku na wylosowaną literę. Osoba, która powtórzy przymiotnik, który już się pojawił, albo nie potrafi podać nowego

przymiotnika odpada z gry. Gra toczy się do momentu, aż w rozgrywce pozostaną 2-3, lub 1 osoba wygrana, wykazujące się najlepszą płynnością słowną i skojarzeniową. Nie wszystkie podane określenia muszą być przymiotnikami – sami ustalamy reguły ćwiczenia – nadrzędnym celem jest pobudzenie wyobraźni i funkcji intelektualnych. Ćwiczenie może pełnić funkcję rozgrzewki intelektualnej, wprowadzać w zagadnienia związane z umiejętnością abstrahowania..

### **„ARCHIWUM”**

Zaczynamy zadając uczestnikom proste pytanie np. o rzeczy białe. Gdy grupa wymieni kilka rzeczy białych, prosimy o przykłady rzeczy białych i jednocześnie miękkich. Kolejno wprowadzamy trzecie kryterium – muszą być to dodatkowo rzeczy jadalne. Potem możemy dodać czwarte kryterium (np. muszą być to rzeczy z grupy węglowodanów), kolejno piąte itd. Im więcej kryteriów, tym trudniejsze zadanie – wymaga przypominania sobie obiektów wg nietypowego klucza, czyli po ich wcześniejszym zredefiniowaniu. Ćwiczenie możemy modyfikować poprzez wprowadzenie elementu rywalizacji pomiędzy grupami, albo losowości – wpisując na pojedynczych kartkach słowa klucze wg których po wylosowaniu będziemy ustalać kategorie.

### **„UKRYTA ZASADA”**

Ćwiczenie, które wymaga abstrahowania, a jednocześnie jest krótkim przerywnikiem ruchowym. Grupę dzielimy, na co najmniej dwie podgrupy. Każda z nich ma za zadanie ustawić się w szeregu wg ustalonej przez siebie zasady np. wzrost, wiek, numer buta, imiona alfabetycznie. Pozostali uczestnicy mają za zadanie odgadnąć co to za zasada. Zasady ogranicza tylko nasza wyobraźnia.

### **„TYSIĄC DEFINICJI”**

Ustalamy obiekt, który będziemy wspólnie definiować. Musi być to obiekt ogólnie wszystkim znany np. but, dziecko, szkoła. Następnie uczestnicy tworzą jak najwięcej definicji opisujących daną rzecz w następujący sposób np. „But jest to...”. Ważne jest wypracowanie wielu, różnorodnych definicji, aby ostatecznie wygenerować te najbardziej zaskakujące i oryginalne.

## ROZUMOWANIE DEDUKCYJNE

### „CO BY BYŁO GDYBY”

Uczestnicy pracując w grupach tworzą rozwinięcie historii na podane tematy: „Co by było gdyby...” np. „... przestało działać prawo ciężenia” „... dzieci rządziły dorosłymi” „... buty ożyły” Ćwiczenie to jest modelem eksperymentu myślowego, dzięki któremu powstało wiele odkryć i pomysłów. Prowadzący zachęca do spontanicznej twórczości i przewidywania różnorodnych konsekwencji. Rozumowanie w ćwiczeniu odbywa się wg schematu dedukcyjnego „jeśli – to”.

### „I DLATEGO ZEBRY SĄ W PASKI”

Informujemy uczestników, iż znaleziono niedawno niepodważalny dowód, tłumaczący, dlaczego zebry są w paski. Niestety dokument ten jest częściowo spalony – zostało tylko ostatnie zdanie: I dlatego zebry są w paski. Zadanie polega na stworzeniu sensownej opowieści, która ma się kończyć określonym wnioskiem. Ważne jest podkreślenie, że nie chodzi o to, żeby wyjaśnienia były zgodne z faktycznym stanem naukowym, ponieważ celem tego ćwiczenia jest pobudzenie wyobraźni. Inne przykładowe tematy do rozwinięcia: I dlatego powstaje tęcza I dlatego pingwiny, chociaż ptaki, nie latają I dlatego koguty pieją o świcie

## ROZUMOWANIE INDUKCYJNE

### „WŁAŚCIWY NOŚNIK”

Na tablicy lub dużym arkuszu papieru wypisujemy wyrazy w dwóch kolumnach np. A Dziecko Uczony Firma ... B Zatłoczony autobus Wiejska gospoda Obraz Matejki ... Zadanie polega na przyporządkowaniu każdego elementu z kolumny A, dowolnemu elementowi z kolumny B według zasady: „A jest jak B, bo...”. Celem jest dostrzeżenie związku analogii pomiędzy poszczególnymi elementami. Analogie możemy zaznaczać kolorowymi strzałkami na tablicy, możliwe jest tworzenie wielokrotnych, różnorodnych analogi pomiędzy poszczególnymi elementami.

## **„POSZUKIWANIE ANALOGII”**

Uczestnicy wypisują na małych kartkach dowolne wyrazy – każda osoba jeden wyraz na jednej kartce. Prowadzący zbiera kartki, następnie każdy losuje jedną spośród zebranych kartek. Zadaniem uczestników jest stworzyć analogię pomiędzy słowem „uczeń” (lub innym wybranym przez prowadzącego), a słowem wylosowanym. Np. Uczeń jest jak kwiat stale się rozwija.

## **METAFORYZOWANIE**

### **„RYSOWANIE POJĘĆ ABSTRAKCYJNYCH”**

Uczestnicy pracując indywidualnie lub w grupach mają za zadanie w sposób metaforyczny oddać za pomocą rysunku pewne określenia abstrakcyjne np. inteligencja, różnorodność, lojalność itp. Wszyscy mogą pracować nad jednym tematem, po czym porównujemy stworzone prace, albo nad kilkoma różnymi zagadnieniami, a zadaniem pozostałych grup jest odgadnięcie, co przedstawia dany rysunek. Ćwiczenie to kształtuje w uczestnikach umiejętności myślenia za pomocą metafor graficznych. Uczestnicy udzielają odpowiedzi na pytanie jednocześnie układając części pociętego koła i obrazując w ten sposób odpowiedź. Osobę rozpoczynającą wskazuje prowadzący. Kolejne osoby będą układać części pociętego koła wg własnego pomysłu i odpowiadać na pytanie. Po zakończeniu pracy warto zwrócić uwagę, że nie jest napisane, że za każdym razem trzeba użyć 3 części pociętego koła, aby zobrazować co to jest co można zobaczyć przez dziurkę od klucza. Prowadzący kładzie przed uczestnikami koło pocięte na 3 części. Daje czas na zastanowienie i wygenerowanie jak największej ilości twórczych odpowiedzi na pytanie: „Co zobaczysz przez dziurkę od klucza...”, gdy ułoży się twórczo 3 pocięte części koła. Materiały: koło pocięte na 3 części (karty pracy)

### **„RYSOWANIE MARTWYCH METAFOR”**

Prowadzący wybiera kilka martwych metafor lub związków frazeologicznych (np. chart ducha, kobieta z klasą) i przygotowane na małych kartkach rozdaje uczestnikom. Zadaniem uczestników jest zilustrować otrzymane metafory schodząc z poziomu abstrakcji na poziom dosłownego rozumienia. Zadaniem pozostałych uczestników jest odgadnąć, jaki związek frazeologiczny został w ten sposób uwieczniony.

## „TWORZENIE NOWYCH SYMBOLI”

W podziale na grupy, każda z grup otrzymuje kartkę z wybranym słowem. Prowadzący prosi uczestników o zastanowienie się i wypisanie jak największej liczby pomysłów, czego symbolem mogą być zwyczajne przedmioty np. ołówki, liść, ziarno piasku czy but. W tym ćwiczeniu uczniowie wypisują wszystkie możliwe funkcje tych przedmiotów, a następnie dla wybranych funkcji szukamy nowych znaczeń, które mogą mieć sens metaforyczny – przykładowo: ziarno piasku – funkcje: przesypywanie, zagrzebywanie, odmierzanie czasu – metafora: upływające chwile, zakopywanie w pamięci. Ćwiczenie można zakończyć rysowaniem nowo utworzonych symboli

## TRANSFORMOWANIE

### „ZALETY WAD I WADY ZALET”

W tym ćwiczeniu próbujemy aktywnie przekształcić zalety w wady i odwrotnie. Prosimy grupę o wybranie jednego obiektu, który jest w mniej więcej takim samym stopniu obciążony wadami i zaletami. Następnie jedna grupa wypisuje wady danego przedmiotu druga zalety. Następnie grupy wymieniają się kartkami, a ich zadaniem jest przetransformować wypisane zalety na wady, a wady na zalety.

Na podstawie:

Szmidt K. Trening Kreatywności, wyd. Helion 2013,

Nęcka E. Trening Twórczości, wyd. GWP 2013,