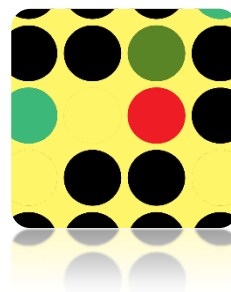
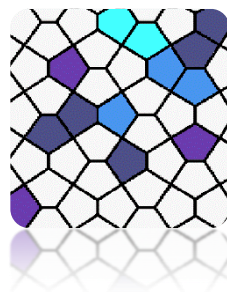
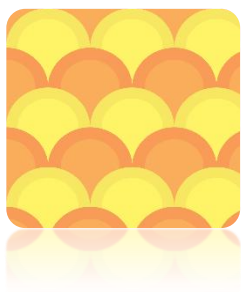


# Jedan korak ispred: socijalna kreativnost i originalnost *Umetalica*



Josipa Mamužić, dipl.psih.prof

# O kreativnosti...

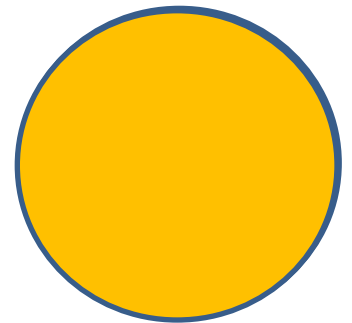
1. Kreativnost je proces.
2. Kreativnost je moguće razvijati, ali i ograničiti mnogim faktorima.
3. U dobi od 2-3 godine većina djece razvije kreativnost.
4. Razvoj kreativnosti je linearan.
5. Kreativan možeš biti na bezbroj načina.
6. Kreativnost je kao algoritam.
7. Kreativnost je heuristik.
8. Kreativno učenje je prirodan, zdrav ljudski resurs koji se pojavljuje kada ljudi postanu znatiželjni ili uzbuđeni o novim spoznajama.
9. Kreativnost je način suočavanja s kompleksnošću.
10. Hoćemo li se uključiti u rješavanje kreativnog zadatka ovisi o našim emocijama i raspoloženju.
11. Kreativnost nam najviše treba dok idemo u školu.
12. Tehnike za poticanje kreativnog mišljenja djeluju na sve učenike.
13. Tehnike kreativnog mišljenja omogućuju nam da kasnije u životu uspješnije rješavamo probleme.
14. Kreativno mišljenje i logika su dvije suprotnosti.

# 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”).



# Što ste mogli napisati...

- Šareni luk nebeski, kič, doživljaj pojedinca, 7u1, potkova jednoroga, ukras na nebu, šareni most između zemlje i neba ispod kojeg se nalazi ćup pun zlata, disfunkcionalna svjetlost, ono što nije kratka...

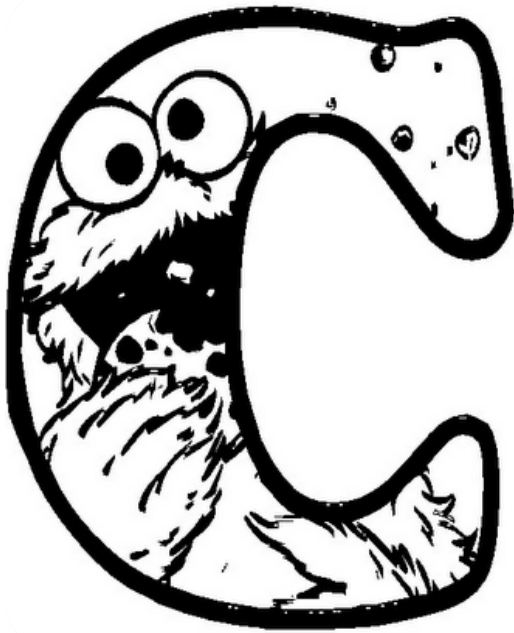


- Relevantnost, originalnost, fleksibilnost, fluentnost-to su procesi koje zahtijeva ova vježba.
  - Izraz „razmišljati izvan okvira“ možda najbolje opisuje smisao zadatka.
  - Često zbog postojećeg znanja i ustaljenog mišljenja trpimo nedostatak ideja ili inspiracije, znanje u ovom slučaju djeluje kao prepreka i pomoć.
  - Isključiti poznato i očito može biti teško, ali nije nemoguće.
- Ovakvim vježbama otvaramo nove putove i kanale za koje tko zna gdje nas mogu odvesti.

# Kriteriji za razvoj kreativnosti

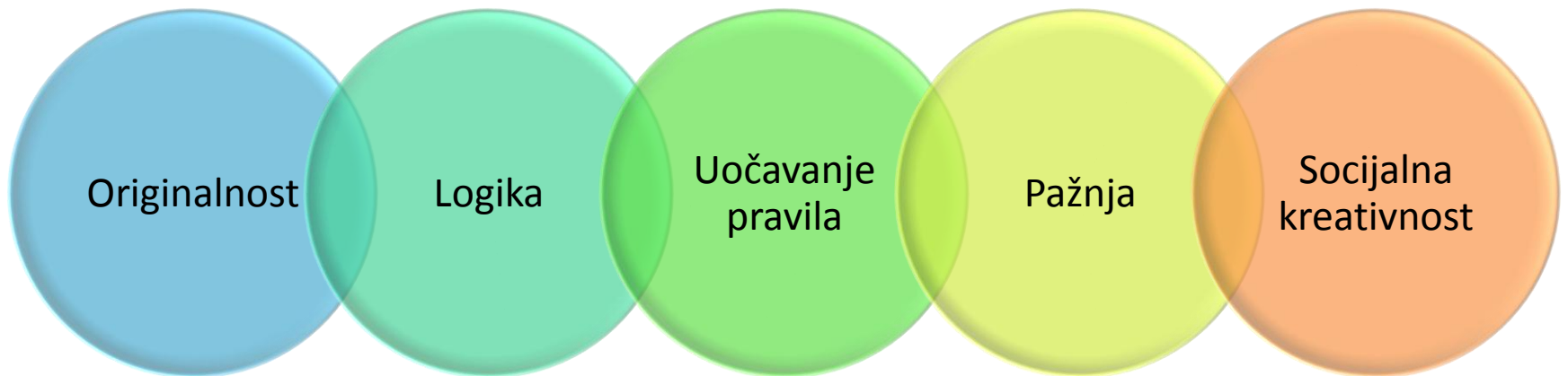
1. Originalnost (manja vjerojatnost pojavljivanja)
2. Relevantnost (povezanost s ciljem)
3. Fluentnost (stvaranje ideja)
4. Fleksibilnost (netradicionalni pristupi rješavanju problema)

# Veliko C, malo c



- Složenost kriterija: Za koga? Kada? Gdje?...
- Veliko C odnosi se na velika postignuća koja za direktnu posljedicu imaju poboljšanje kvalitete života ljudi općenito.
- Malo c odnosi se na svakodnevna kreativna postignuća.

# Umetalica

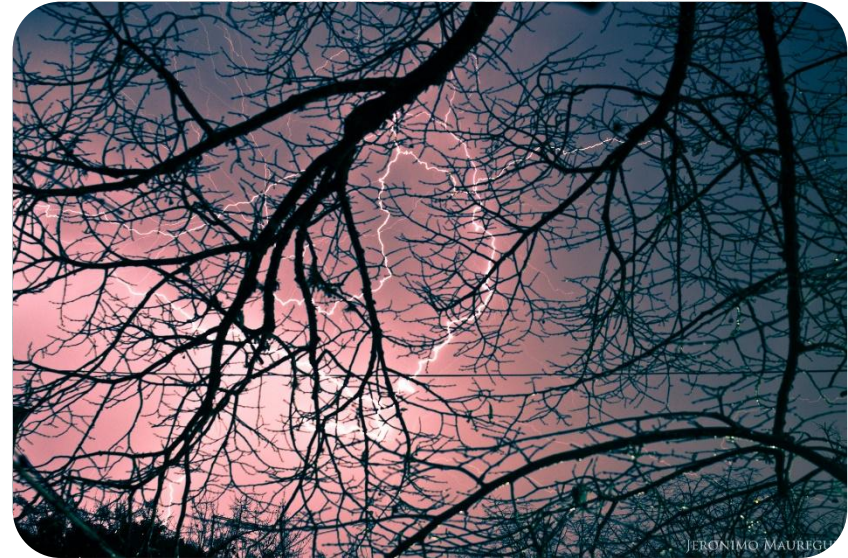


# U igri i igračkama pripada u...

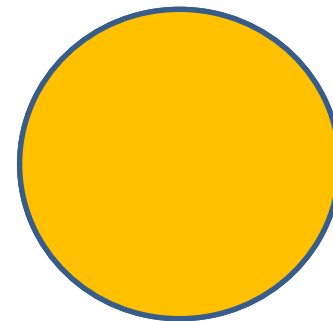
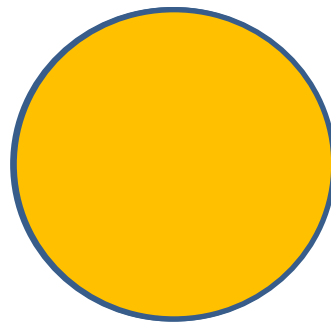
- Igre s pravilima pojavljuju se oko sedme godine i razvijaju se tijekom cijelog života.
  - Mala djeca često daju smisao svom svijetu i osjećaju se u njemu sigurnije ukoliko se ponašaju prema nekim pravilima, a često i sama smišljaju neka nova.
- Igračke koje doprinose razvoju inteligencije i učenju
  - Razvoj tih funkcija uvjetuje sposobnost organiziranja zapažanja i na koncu razvija praktičnu inteligenciju.

# Uočavanje pravila

- Kaos i kompleksnost su uzrokovane jednostavnim uzorcima koji kada su prepoznati vode do rješenja problema
- Vidjeti na nov način znači potražiti uzorak/pravilo iz različitih perspektiva
- Dobre ideje često su rezultat sinergije različitih perspektiva



# Vježba



**Smisli što više posebnosti za broj 10 u navedenom nizu!**

**2,4,6,8,10**

Dvoznamenkasti, najveći, od brojeva koji se pojavljuju prvi put u nizu...

**Izdvoji broj koji se razlikuje od ostalih:**

**1, 2, 4, 6, 8, 12**

Pravilo: neparan, dvoznamenkast, nije djelitelj broja 12, prosti broj...

# Originalnost

- Pomicanje od očitog, poznatog, sigurnog, razbijanje rutine, mentalni skok, mentalna snaga kreativnosti.
- Originalne ideje su većinom prezentirane kao unikatne, genijalne, revolucionarne, iznenađujuće, neobične, nekonvencionalne, nove, čudne, zapanjujuće...
- Za originalnost treba hrabrost jer automatski postajemo dio manjine.

- Originalnost je moguće potaknuti analogijama i metaforama.
  - Analogije su usporedba dvije stvari koje esencijalno nisu slične kroz vezu kako bi se ukazalo na neku njihovu sličnost.
  - Metafora je figura govora gdje se dva različita načina mišljenja dovode u vezu u nekoj točki sličnosti. Sve metafore su analogije, ali nisu sve analogije metafore.
- Priroda je dobar izvor analogija, a poezija metafora.

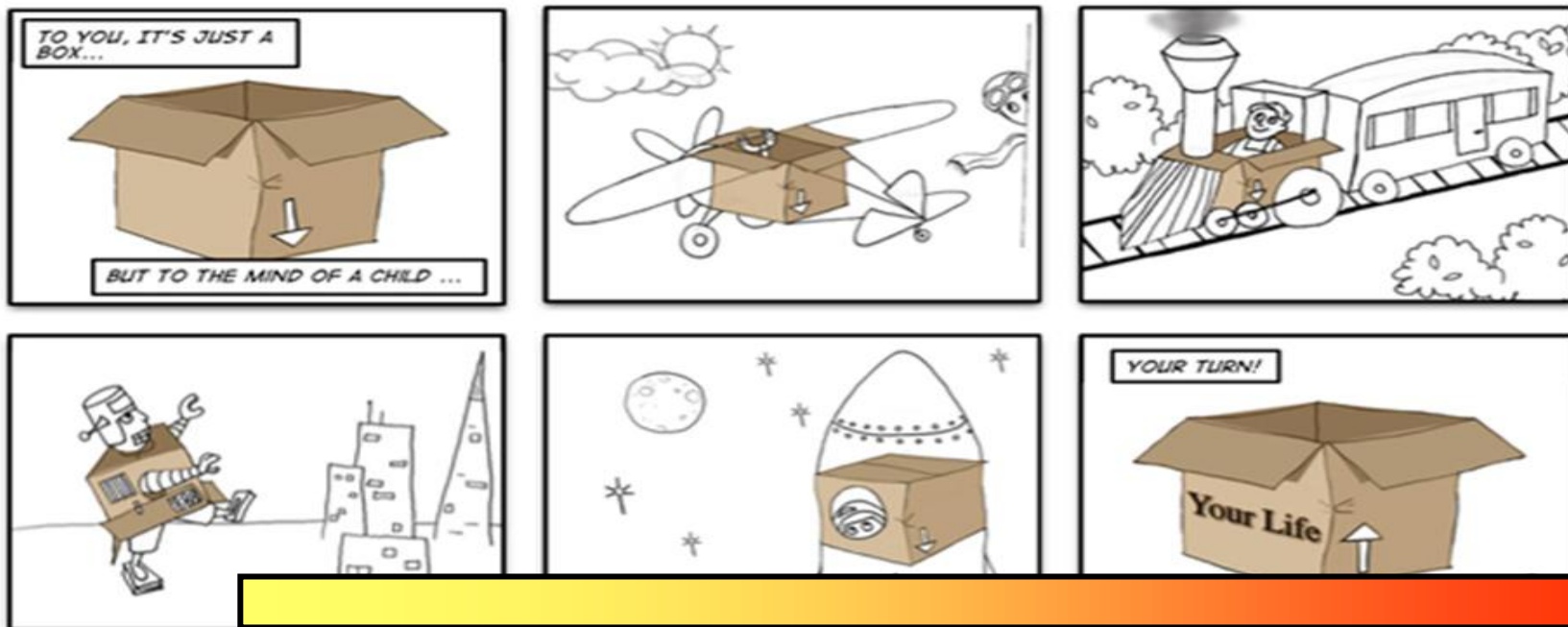
# Primjeri tehnika ...

- Stimulacija slikama/objektima/riječima
- „Foto ekskurzija”
- Kreativnost iz nasumičnih objekata



# Vježba: Kreativnost iz nasumičnih objekata

- Materijal: radni listovi
- Vrijeme: 15 min. za rad, 5 min. izlaganje



# Socijalna kreativnost

- Mnogo ljudske kreativnost proizlazi iz aktivnosti koje se odvijaju u društvenom kontekstu
- Kreativnost, inteligencija, empatija i ostali procesi često nastaju u interakciji između misli jedne osobe i društveno-kulturnom kontekstu
- Za domenu specifična kreativnost koja ima različite pojavne oblike u interaktivnim situacijama

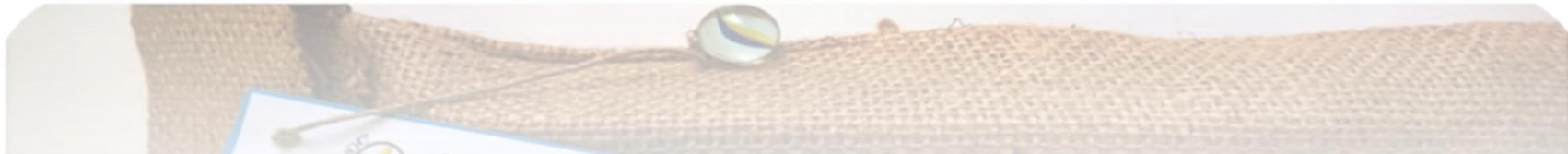


Eksperiment: Što je  
u kutiji ?

(Chesnokova i  
Subbotsky, 2014)

- U literaturi se pojavljuje pod nazivima: interpersonalna inteligencija, socijalna fleksibilnost, inventivnost u interakcijama, socijalni talent, mudrost, lukavost...
- Divergentno mišljenje u socijalnoj domeni

- Kako bi potaknula kreativan proces kontekst mora biti „otvoren” (sa različitim ishodima) i kompleksan kako bi se korisnici susreli s novim, nepredvidivim i dovoljno teškim uvjetima iz kojih mogu učiti-bitno za cilj
- Omogućuje razmjenu emocija, iskustava i prezentacija-bitno za dizajn postignutog cilja (serijalno, paralelno, simultano)



# Umetalica

- Stimulira dijete da postavi originalno pitanje s obzirom na kontekst u kojem se nalazi te u interakciji s drugima
  - 2 igrača
  - 2 kriterija: vrijeme ili broj pitanja
    - DA/NE odgovori
  - 2 logike: uočiti pravilo ili pogoditi redoslijed
    - Logika+kreativnost- kvaliteta mišljenja
- Kako postaviti pitanje, kako uz što manje pitanja doći do kraja, osmisliti logički niz i prepoznati pravilo neke su od vještina koje se traže, ali i razvijaju kod igrača.
- Kreiranjem novih pločica dijete vježba simboličko asocijativno mišljenje.

# Učenik:

- Vježba logiku, pamćenje, snalaženje u zadanom gradivu, uči postavljati pitanja, uči biti korak ispred, razmišlja prije djelovanja, motiviran je naučiti gradivo kako bi kreirao zadatak, razvija vještine socijalne kreativnosti, vježba originalna rješenja, uočava pravilnosti/uzorke



# Demonstracija igre

## Vježba u paru:

- Napravite svoj niz od 5 sličica, neka vaš partner pokuša pogoditi točan redoslijed pločica, zabilježite koliko pitanja vam je postavio dok nije došao do točnog rješenja
  - Pobjeđuje onaj sa što manje pitanja

Materijal: sličice, pločice, karton

Vrijeme: 10 min.





### Irving Taylor: Razvoj kreativnosti

1. kreativnost **spontane aktivnosti** – samostalno izražavanje, spontani izraz
2. kreativnost **usmjerene aktivnosti** – spontano izražavanje uz svjesno nastojanje za poboljšanjem, postizanjem “sličnosti” s realnim objektom
3. kreativnost **invencije** – opažanje i izražavanje novih likovnih odnosa
4. kreativnost **inovacije** – donošenje značajnih promjena u likovnom izrazu unošenjem složenijih likovno-jezičnih i tehničkih mogućnosti
5. kreativnost **stvaranja** – stvaranje potpuno novih likovno-pojmovnih sustava – stilova.



**Dječja kreativnost** je definirana stupnjevima 1., 2. i 3., a djelomično 4.

# Vježba

- Povezivanje nastavnih sadržaja s igrom
- Materijal: flomasteri, radni listovi, hamer papir, ljepilo
  - Vrijeme:

15min. kreiranje novih pločica



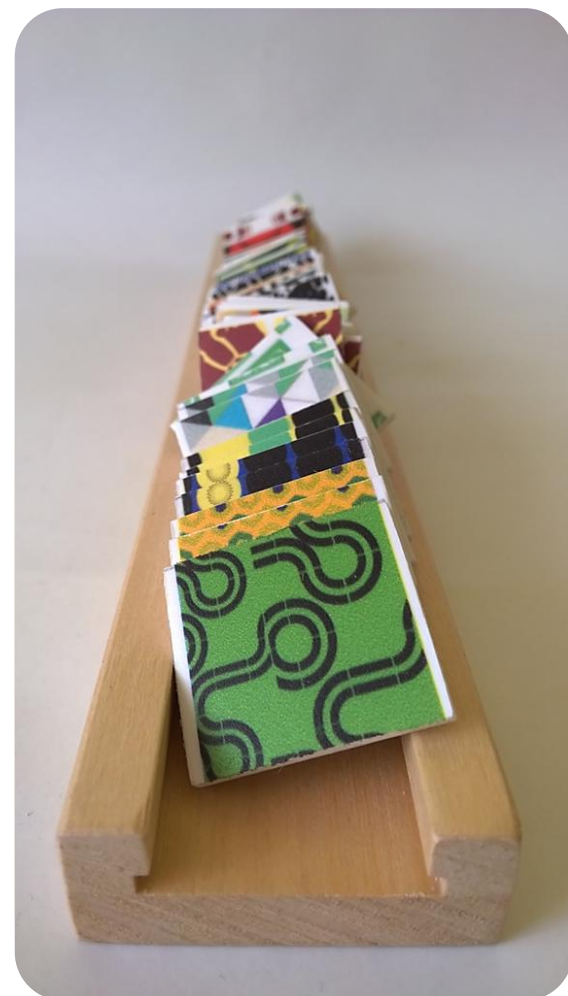
10 min. odgovori na pitanja



10 min. Izlaganje ideja

# Zaključak: Što u razredu?

- Povezivnje s gradivom: ključni pojmovi/simboli na pločicama
- Zadavanje zadataka u paru (kreiranje zadatka i rješavanje)
- Glavna ili dodatna aktivnost na satu
- „Icebreaker „
- Nagradna aktivnost
- Ponavljanje
- Dodatna/dopunska nastava
- „Memory“
- „Moja obitelj“, „Moj razred“ ...
- DZ
- Druga strana pločice (iskoristite za dječje interese)
- Koristite igru kao dio nekog od „centara“ za poticanje razvoja, dogovorite s učenicima pravila korištenja takvog centra



Hvala na pozornosti i sudjelovanju!