



KŪRYBINGUMO UGDYMAS.
PRAKTIKOS IR METODIKOS

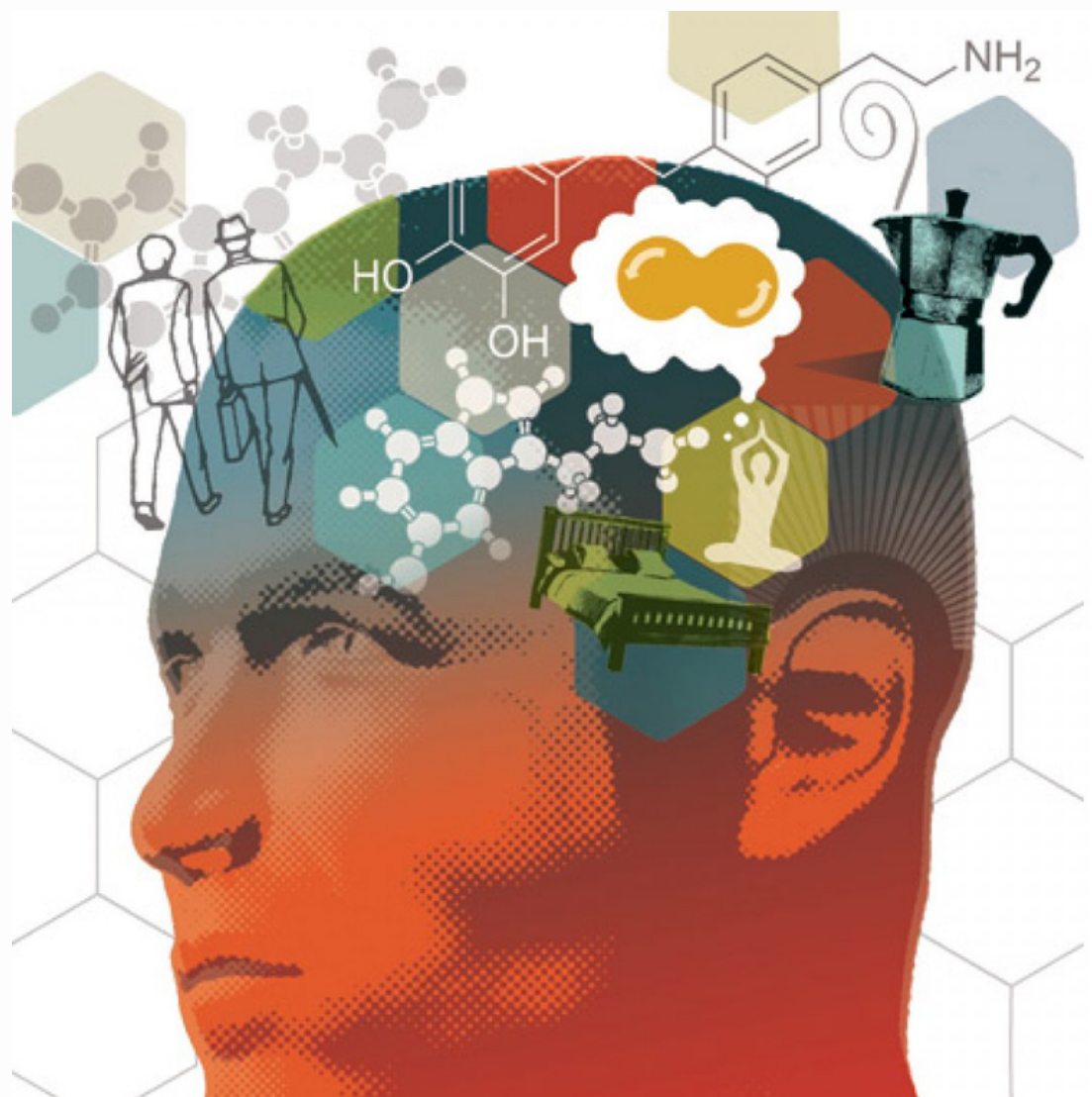
TŪKSTANTMEČIO MOKYKLŲ kontekstas.

Tobulinimo sritis - kultūrinis ugdymas

Kultūrinis ugdymas – tai mokymo pažangos skatinimas, bendradarbiaujant su menininkais, kūrėjais, kultūros ir meno institucijomis. Kultūriniam ugdyme dėmesys skiriamas pirmiausia mokytojų kompetencijų kultūrinio ugdymo srityje stiprinimui, vaikų meninių kompetencijų lavinimui, kultūros ir meno istorijos žinių plėtotei, profesionalaus meno patyrimui. Mokykloje taikomi kūrybiški metodai bet kurio dalyko pamokoje didina mokinio ir mokytojo įsitraukimą. Taip stiprėja motyvacija mokytis ir ugdomas kūrybinis mąstymas – neatsiejamasis šiuolaikinių kompetencijų pamatas.

Sėkmingo kultūrinio ugdymo požymiai:

- veiklų ilgalaikiškumas ir tvarumas;
- organizacijų (kūrėjų ir menininkų) profesionalumas;
- veiklų aktualumas ir bendruomenės įgalinimas.



KŪRYBIŠKUMAS

- Kaip apibrėžti kūrybiškumą?
- Kaip jo mokytis?

Kūrybiškumas – tai asmens gebėjimas sugalvoti naujų arba originalių idėjų, išvalgų, pertvarkų, išradimų arba meno kūrinių, kurie ekspertų laikomi turinčiais mokslinę, estetinę, socialinę arba technologinę vertę.

**Kūrybingumas – tai ne
metodas ar technika. Tai
atvirumo būseną, primenantį
kelionę, kurioje net vedlys
nežino tikslaus maršruto.**

**KŪRYBINGUMAS –
TAI GEBĖJIMAS
KURTI NAUJUS
DALYKUS**

SUŽINOTI TAI, KO
NEŽINOJAI IR
KO NEŽINOJAI,
KAD NEŽINAI

IDĖJŲ KŪRIMAS

„Skruzdelės gyvenimas – nuolat tenkinti maisto poreikį. Žmonės beveik nesugeba taip grynai mechaniškai laikytis to, kas išmokta. Mes esame „nepataisomi“ eksperimentatoriai ir problemų sprendėjai“. P. M. Romer, ekonomistas.

Gera idėja – lyg rato konceptas – gali būti naudojama vėl ir vėl. Idėjos nėra kaip naudingos iškasenos ar mašinos, kurios išsenka ar susidėvi.

IŠRADIMAS - nauja senų idėjų kombinacija, sudėjimas, pergrupavimas

- Vynspaudžių preso principas - Johaneso Gutenbergo spausdinimo presas;
- Dviračio mechanizmo principas - brolių Wrightų lėktuvas;
- Į šuns kailį įsivėlusios varnalėšos - Georgo Mestralio lipukai;
- Akademinių straipsnių reitingavimo metodas - google paieškos algoritmas;
- Lipni juostelė - jutiminiai ekranai.

Du kūrybingumo lygiai

- **Išskirtinis kūrybingumas (didžioji „k“)** – asmens gebėjimas kurti originalias idėjas, įžvalgas, žinias, pertvarkymus, išradimus, meno kūrinius ar kitas naujoves, kurios iš esmės pakeičia veiklos sritį ar net visą žmonių pasaulį.
- **Įprastinis kūrybingumas (mažoji „k“)** – kiekvienam žmogui būdinga savybė sukurti ką nors nauja įsivaizduojant, improvizuojant, sprendžiant problemas ar kritiškai mąstant. Šie kūriniai nėra reikšmingi ir neturi didelės vertės žmonijai, bet jie yra nauji jų autoriui.

Ar galima išmokti kūrybiškumo?

NASA. George'as Landas. 1968 m. Kūrybingumo testas.

- Testą išlaikiusiųjų skaičius:

98% tarp penkiamečių;

30% tarp dešimtmečių;

12% tarp penkiolikmečių;

2% tarp 280000 testą atlikusių pilnamečių suaugusiųjų.

Ką tai reiškia? O gi tai, kad nekūrybingumo esame išmokomi. Tačiau tada išeity, kad galime išmokti ir vaizduotiško mąstymo? Žinoma, kad taip.

Smegenys: kairė ir dešinė

1981 metų Nobelio premijos laureatas neuropsichologas ir neurobiologas Kalifornijos technologijos universiteto profesorius Roger W. Sperry (1913–1994), visą gyvenimą tyręs galvos smegenų didžiųjų pusrutulių veiklą pasakė: „... yra du mąstymo būdai, verbalinis ir neverbalinis, už kuriuos atitinkamai beveik savarankiškai atsakingi kairysis ir dešinysis pusrutuliai, ir mūsų mokymo sistema, kaip ir visas mokslas apskritai, linksta nepaisyti neverbalinio intelekto. Tai reiškia, kad šiuolaikinė visuomenė diskriminuoja dešinįjį pusrutulį“.



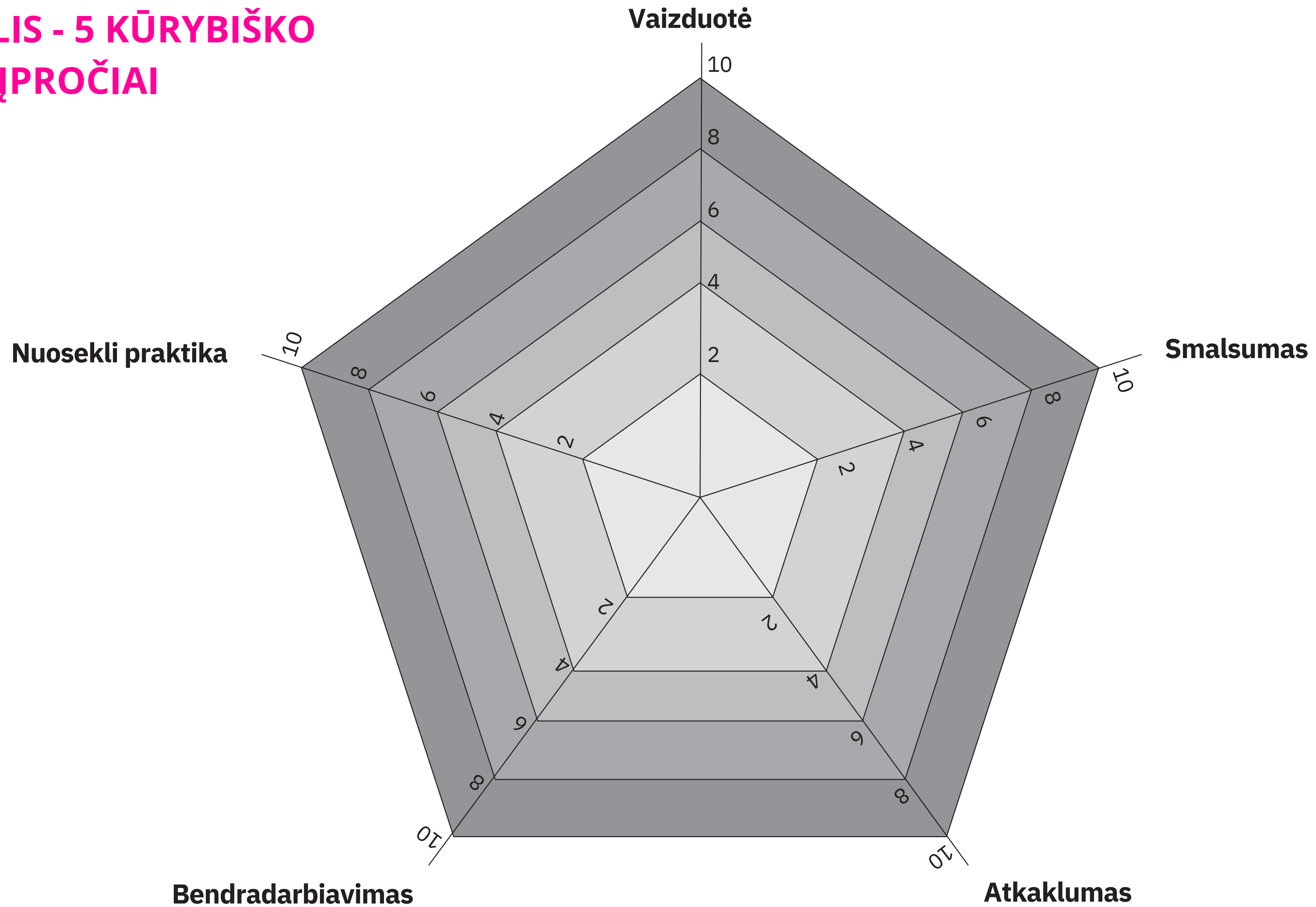
5 KŪRYBIŠKUMO ĮPROČIAI*

1. Vaizduotė
2. Smalsumas
3. Atkaklumas
4. Nuosekli praktika
5. Bendradarbiavimas

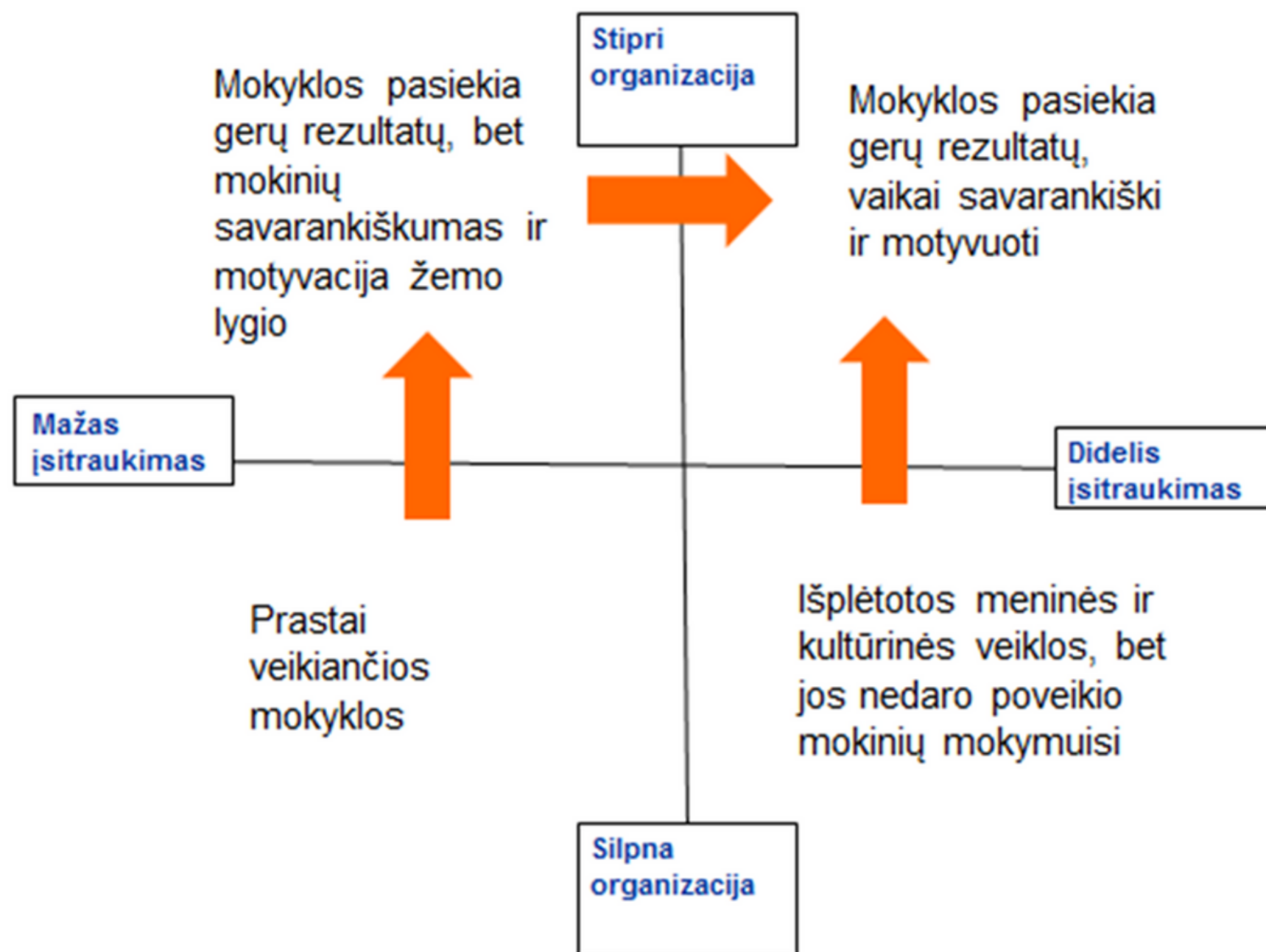
Guy Claxton yra išskyręs penkis kūrybingo žmogaus mąstymo įpročius – tai vaizduotė, atkaklumas, smalsumas, bendradarbiavimas ir nuosekli praktika. Šie mąstymo įpročiai kaip kūrybingumo sandai ir sąvokos dekonstrukcija naudoti “Kūrybinių partnerysčių” ir “Kūrybinių jungčių” projektuose.

VAIZDUOTĖ	SMALSUMAS	ATKAKLUMAS	NUOSEKLI PRAKTIKA	BENDRADARBIAVIMAS
<ul style="list-style-type: none"> ▪ žaidžia idėjomis, ▪ remiasi intuicija, ▪ jungia skirtingas sritis. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ stebisi, kelia klausimus, ▪ tyrinėja, ieško atsakymų, ▪ abejoja įsitvirtinusiomis prielaidomis ir normomis. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ toleruoja neapibrėžtumo būseną, ▪ pripažįsta sunkumus kaip darbo dalį, ▪ drįsta būti kitoks. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ veikia praktiškai, stengiasi tobulėti, ▪ nuolat tobulina techninius įgūdžius, ▪ kritiškai vertina ir apmąsto. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ geba dirbti su kitais, ▪ suteikia ir priima grįžtamąjį ryšį, ▪ dalinasi idėjomis ir kitais „produktais“.

VORATINKLIS - 5 KŪRYBIŠKO MĄSTYMO ĮPROČIAI

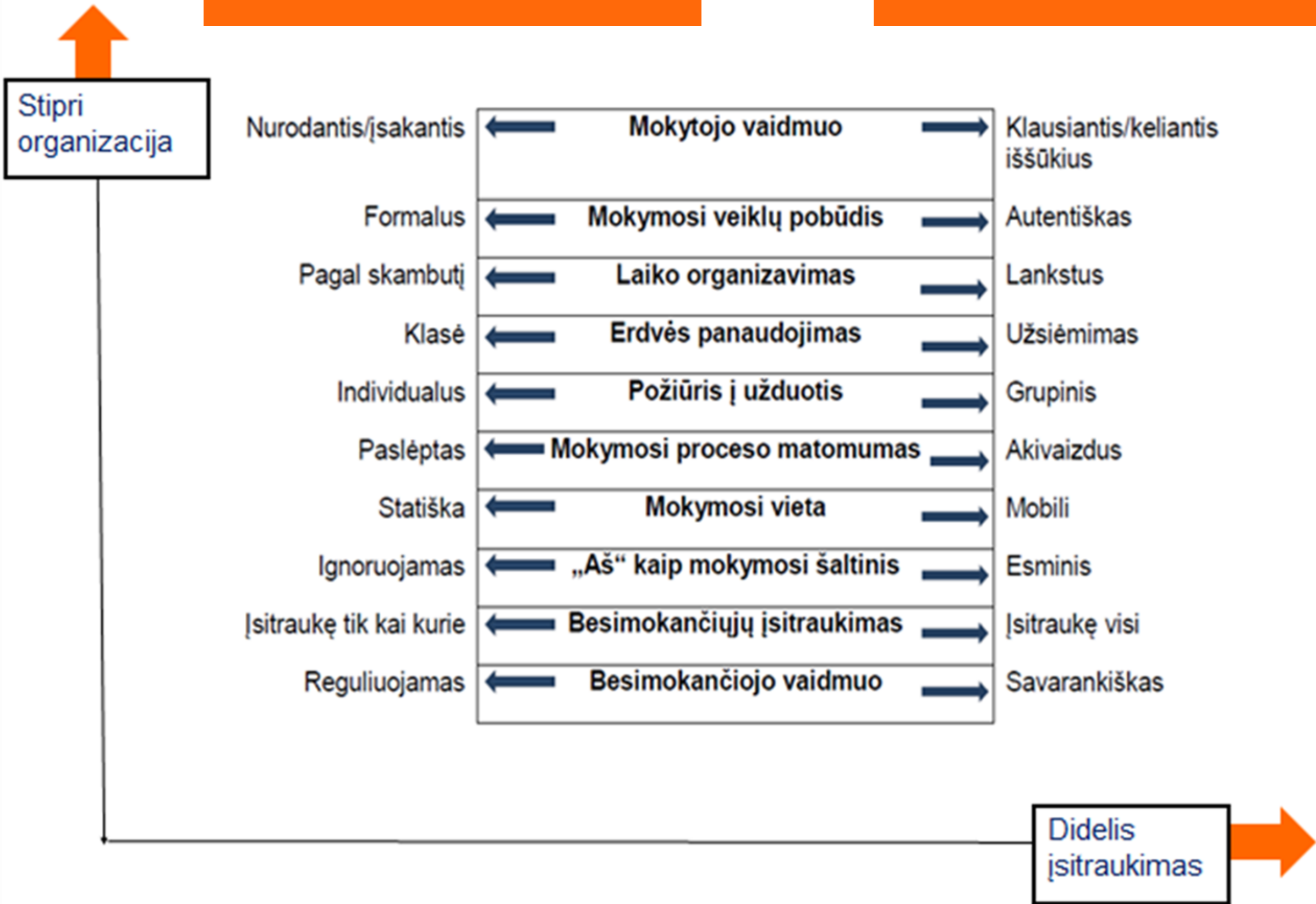


Kokio tipo mokyklos siekiame?



Neįtraukianti mokymosi sistema

Įtraukianti mokymosi sistema



Vaizduotė

Tikrovė turi savo ribas, vaizduotė yra beribė.

Jean Jacques Rousseau

Vaizduotė svarbiau nei žinios. Žinios ribotos, o vaizduotė apima visą pasaulį.

Albert Einstein

IBM. Kiekvienas puikus lyderis yra kūrybingas lyderis

1956 m. Louis R. Moley, IBM. Įžvalgos:

- Pirma, tradicinės mokymo metodikos, tokios kaip skaitymas, paskaita, testas ir mokymasis mintinai yra nenaudingos ar netgi dar blogiau.
- Antrasis Moley tyrimas parodė, kad kūrybiškumas yra labiau nesimokymo, nei mokymosi procesas.
- Trečia, Moley suprato, kad mes nesimokome būti kūrybingi. Bet mes turime tapti kūrybingais žmonėmis.
- Moley ketvirta įžvalga yra tai, kad greičiausias būdas tapti kūrybingu – būti tarp kūrybingų žmonių.
- Penkta, Moley atrado, kad kūrybiškumas yra labai susijęs su savęs pažinimu.
- Galiausiai ir galbūt svarbiausia, Moley suteikė savo studentams galimybę klysti.

HOMO LUDENS

- Dar 1938 m. Johanas Huizinga iš Olandijos pristatė pasauliui homo ludens (lot. žaidžiantis žmogus) koncepciją, kurios pagrindinė mintis – žaisdamas žmogus ugdo savo gebėjimus. Tokiu būdu jis atranda savo savybes, geba tobulėti.
- Žaidimas – tai yra veiksmų laisvė, ir jis pabrėžia savitą mąstymą. Kitaip tariant, per asmeninį patyrimą homo ludens tampa tuo, kuo jis yra. Remiantis J. Huizingos teorija, užsienio šalyse (germaniškose) išsiplėtojo atskira pedagogikos kryptis – žaidimų pedagogika, dažniausiai podiplominių studijų forma.
- Žaidimas yra žmogaus aktyvumo išraiška, kuri išlaisvina kūrybiškumą, energiją ir jėgą. Todėl žaidime slypi potencialas „pralaužti“ nusistovėjusias struktūras ir skatinti novatoriškumą, kuris labai reikalingas ne tik rutiniškoje žmogaus kasdienybėje, bet ir darbiniam kontekste.
- Žaidimas yra viena tų nedaugelio žmogiškųjų technikų, galinčių pakeisti kokios nors situacijos elementus taip, kad galėtų gimti kažkas nauja ir nežinoma bei „neišsprendžiamoms“ situacijoms būtų surasti sprendimai. Žaidimo pagalba taip pat aktyviai mokomasi prisitaikyti prie aplinkos.

Kūrybiškumas ir menas ugdymo procese

Kūrybiškumas ir menas gali turėti labai teigiamą poveikį ugdymo procesui, o įvairūs tyrimai tai patvirtina. Šie tyrimai dažnai apima tiek kiekybinį, tiek kokybinį metodologinių požiūrių derinį ir nagrinėja įvairius aspektus, kaip kūrybiškumo ir meno integravimas gali prisidėti prie mokymosi rezultatų ir bendros vaiko raidos.

Integracija į mokymo programas. Kūrybiškumo ir meno elementų įtraukimas į mokymo programas gali pagerinti mokinių motyvaciją, susidomėjimą ir bendrą mokymosi efektyvumą. Vaikai gali lengviau suprasti ir prisiminti informaciją, kai ji pateikiama kūrybišku būdu.

Kritinio mąstymo skatinimas. Kūrybinės ir meninės užduotys skatina kritinį mąstymą ir problemų analizavimo ir sprendimo įgūdžius.

Emocinis vystymasis. Per meną vaikai gali išreikšti savo emocijas, suprasti kitų jausmus ir įgyti įgūdžių tvarkytis su savo emocijomis.

Socialiniai įgūdžiai. Dalyvavimas kūrybos ir meno projektuose skatina bendradarbiavimą ir komandinį darbą, gebėjimą dalintis idėjomis ir t.t.

Savigarbos ir pasitikėjimo stiprinimas. Gebėjimas kurti, eksperimentuoti ir matyti savo sukurtus darbus gali stiprinti vaiko pasitikėjimą savimi.

1. "The Arts and Achievement in At-Risk Youth: Findings from Four Longitudinal Studies" (James S. Catterall, 2012). Šis tyrimas nagrinėja meninių ir kūrybinių disciplinų įtaką jaunų žmonių pasiekimams. Jame pabrėžiama, kad meninė veikla gali prisidėti prie akademinės ir asmeninės sėkmės, ypač rizikingose aplinkose.
2. "Learning In and Through the Arts: The Question of Transfer" (Ellen Winner, Lois Hetland, 2000). Šis tyrimas analizuoja meninio ugdymo įtaką kitų mokymosi sričių, tokių kaip matematika ar kalbos, mokymuisi. Autoriai teigia, kad meninės patirties turėjimas gali skatinti gebėjimą taikyti įgytus įgūdžius ir žinias kitose veiklos srityse.
3. "Art for Our Sake: School Arts Classes Matter More Than Ever - But Not for the Reasons You Think" (Winner, Goldstein, & Vincent-Lancrin, 2013). Ši publikacija nagrinėja meninių pamokų svarbą mokyklose ir pabrėžia, kad jos gali turėti įtakos ne tik meniniam ugdymui, bet ir kitų disciplinų mokymuisi.

Veiksniai, skatinantys kūrybingumą

- Turtinga, įvairi aplinka, skatinanti tyrinėti, eksperimentuoti ir kurti;
- Demokratiški aplinkinių santykiai su mokiniais;
- Tam tikra autonomija, savarankiškumas ir laisvo pasirinkimo galimybė;
- Tinkamas vaiko motyvacinės, emocinės ir vertybinės sistemos ugdymas, kūrybingos asmenybės bruožų formavimas;
- Laisvės ir laisvos erdvės svarba ugdymo procese – nesukūrus tinkamos erdvės, mokiniai negalės laisvai išreikšti savęs, negalės skleisti jų gebėjimai ir individuali kūrybinė potencija;
- Aplinkinių pavyzdys. Vaikai, augantys su kūrybingais tėvais, taip pat pasižymi kūrybingumu. Pats geriausias būdas vystyti mokinių kūrybingumą – būti pavyzdžiu. Dažniausiai vaikų kūrybingumas atsiskleidžia ne tada, kai mes to prašome, o tada, kai jiems patys tai demonstruojame.

TRYŠ MISLĖS, VIENAS ATSAKYMAS

Aš nuolat tave lydžiu. Esu arba didžiausia pagalba, arba sunkiausia našta.

Aš tave arba skatinsiu eiti į priekį, arba sumenkinsiu ir sužlugdysiu.

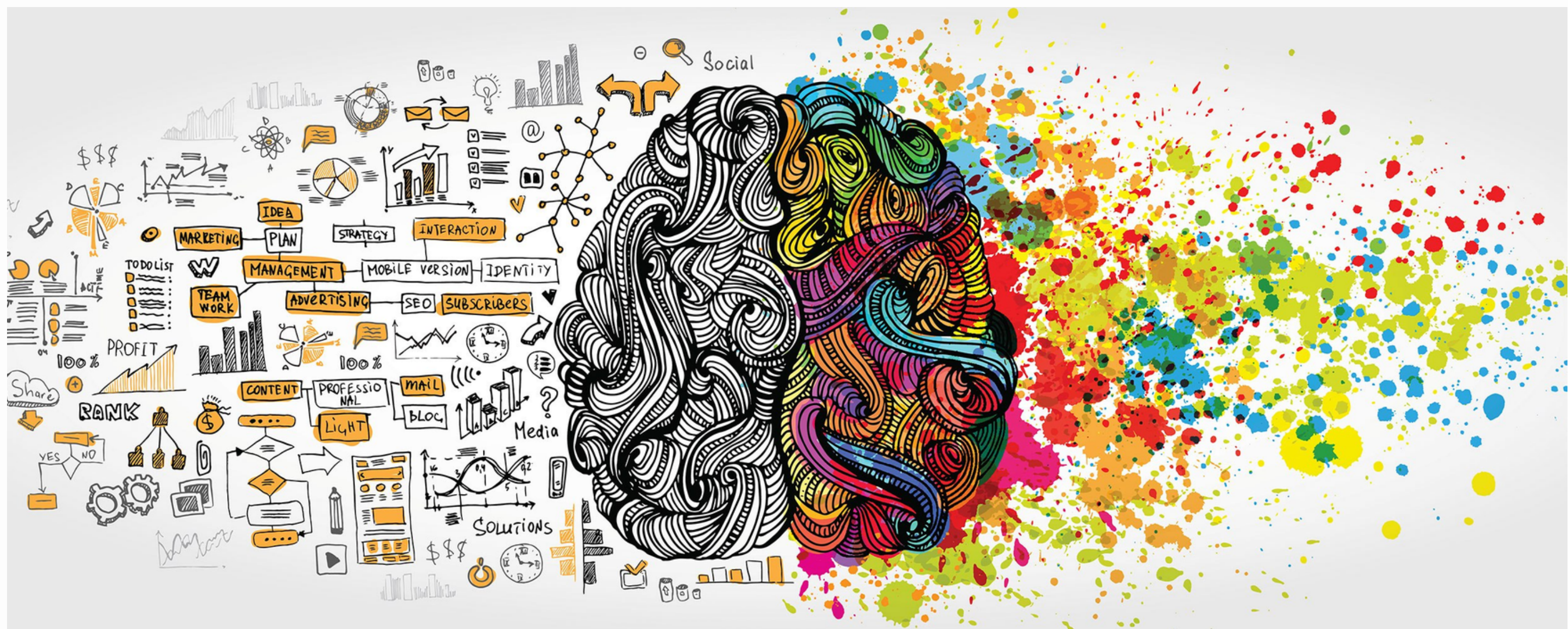
Tu mane visiškai kontroliuoji. Pusę savo veiklos privalėtum perleisti man, o aš su tuo susidoročiau greitai ir lengvai. Kas aš?

POKYTIS

Vaikai, kurie dabar pradeda mokytis mokykloje savo darbingus metus baigs apie 2085.

Sunku įsivaizduoti, kokia tuomet bus visuomenė. Vienintelis tikras dalykas - POKYTIS.

Manoma, kad du įgūdžiai, kurie bus būtini norint sėkmingai veikti neapibrėžtame pasaulyje yra kūrybiškumas ir atsparumas.



29 būdai ugdyti kūrybiškumą

METODAI IR

PRAKTIKAI

I. Eilėraštis „Aš esu“

Aš esu _____

Aš matau _____

Aš girdžiu _____

Aš sakau _____

Aš jaučiu _____

Aš stebiuosi _____

Aš noriu _____

Aš svajoju _____

Aš esu _____

II. Naratyvas

Kas nutiko prieš tai?

Kas nutiko po to?



Edward hopper, Nighthawks, 1942

Su kuriuo iš šių teiginių apie kūrybiškumą labiausiai sutinkate?

1. Geriausias būdas surasti gerą idėją – turėti daug idėjų. – Dr. Linus Pauling, mokslininkas.
2. Norint būti kūrybiškam, reikia išdrįsti nuklysti nuo neabejotinų tiesų. - Erich Fromm, rašytojas.
3. Kūrybiškumo esmė – nebijoti nesėkmės. - Edwin H. Land, išradėjas ir „Polaroid“ įkūrėjas.
4. Kūrybiška veikla – tai toks mokymosi būdas, kai mokytojas ir mokinys telpa viename žmoguje. - Arthur Koestler, rašytojas.
5. Jei nori pastatyti laivą, nesiųsk žmonių surinkti medienos ir neskirk jiems užduočių, verčiau išmokyk juos ilgėtis bekrastės jūros. - Antoine De Saint Exupery, rašytojas.
6. Jaunų žmonių žiaurumas yra jų troškimo kurti požymis. Jie nežino, kaip kūrybiškai panaudoti savo energiją, taigi jie daro priešingai – griaua. - Anthony Burgess, „Prisukamo apelsino“ autorius.
7. Kūrybiškumas reiškia sugalvoti naujus dalykus. Inovacija yra daryti naujus dalykus. - Theodore Levitt, ekonomistas, rašytojas.
8. Aš nesusikirtau. Aš tiesiog suradau 10000 būdų, kurie neveikia. - Thomas Edison, išradėjas.
9. Jei nedarai klaidų, vadinasi, nedarai sprendimų. - Catherine Cook, 15 metų sukūrusi puslapį myyearbook.com.
10. Aš nesirengiu išradinėti rato. Mano rato vizija – unikali. - King Sidharth, paauglys entrepreneuris ir menininkas.

LAISVASIS RAŠYMAS

Naudinga: atliekant refleksiją ir palyginimą; generuojant idėjas; siekiant išgryninti svarbiausias idėjas.

Pateikiama tema, pvz. „man kūrybiškumas yra...“, o dalyviai 3 min. turi rašyti toliau kylančias mintis.

- Instrukcija: jūs privalote rašyti visą tam skirtą laiką; jūsų rašiklis negali nustoti judėjęs. Negalvokite apie gramatiką, rašybą, skyrybą. Nesijaudinkite, net jei dėl to nukenčia prasmė. Visa tai – siekiant pagauti sąmonės srautą. Jei „įstrigote“, rašykite bet ką, kol vėl galėsite tęsti.
- Baigus rašyti dalyvių paprašoma savo tekste apibraukti 3 jiems svarbiausius žodžius ar frazes. Šiuos žodžius/frazes galima pasakyti garsiai ir bendrai aptarti. Taip pat galima užrašyti ant lipnių lapelių, priklijuoti ant didelio popieriaus lapo ir bendrai aptarti. Arba pabraukti žodžiai gali tapti atspirties tašku kitame puslapyje aprašomam pratimui „Upė“.

GREITAS PASIMATYMAS

Naudinga: grupės bendrumui, konstruktyvaus pokalbio pradžiai.

Kaip tai vyksta:

- Dalyviai stovi eilėmis viena priešais kitą. Viena eilė yra A, kita – B.
 - A eilė pasakoja, pavyzdžiui, sėkmingiausia ugdymo patirtis. Tam jie turi 3 minutes. B negali nieko sakyti – jokių klausimų, jokių atsakymų. Negalima sustoti kalbėti, jei nežinai, ką sakyti, sakai bet ką.
 - Tema gali būti bet kokia, parinkite ją pagal užsiėmimo tikslą.
 - Po 3 minučių kiekvienas A pasislenka ir turi naują partnerį. Pratimas pakartojamas, bet šįkart laiko – 1,5 min.
 - Pasislenkama vėl. Šįkart laiko – 30 sekundžių.
 - Vėliau pasakoja B eilė, laiko – 1,5 min. Pasislenka, pasakoja kitam partneriui 30 sekundžių.
-
- Kas pasikeitė, kai trumpinote kalbą?
 - Ką ištrynėte, ką pridėjote ir kodėl?
 - Ar tai padėjo jums išsiginčinti, ką jūs norite pasakyti?
 - Galbūt kai kurie pasakė tai, ko nesitikėjo pasakyti?

KITO MOKYMAS

(15 min. planuoti/atlikti, 15 min. aptarti)

Naudinga: norint išryškinti asmeninį mokymo(si) stilių, pradedant tyrinėti bendradarbiavimą ir grįžtamąjį ryšį, diegiant bendradarbiavimu pagrįstą darbą.

Dalyviai porose vienas kitą moko paprastų įgūdžių. Pavyzdžiui, kaip nauju būdu surišti batraiščius, kaip pasakyti sakinį užsienio kalba ir pan.

Instrukcija: Jums skiriamos 5 min., kad pamokytumėte savo partnerį, po to 5 min. – jam, kad pamokytų jus.

Norinčius kviečiame pasirodyti visai grupei.

ĮDOMU IR NETIKĖTA

Naudinga: galvojant apie santykių pradžią, ryšio užmezgimą, vienas kito pažinimą, informacijos rinkimą, kito žmogaus priėmimą, darbą partnerystėje.

Kaip tai vyksta:

- Dalyviai suskirstomi į grupes po 3.
- Skiriamos 5 minutės, kad kiekvienas iš grupės su kiekvienu atrastu kažkokį bendrą dalyką, kuris būtų įdomus ir netikėtas. „Įdomu ir netikėta“ nėra tai, kad abu kilę iš Lietuvos ar abi yra moterys.
- Kad tai atrastum, reikia užduoti klausimus ir pateikti atsakymus apie save.
- Tuomet grupelės pasidalina netikėčiausiais atradimais.

PIEŠIMAS NUGAROMIS

(20 min. atlikimui, 10-15 min. diskusijai)

Naudinga: nagrinėjant komunikavimo įgūdžius ir strategijas, bendradarbiavimą bei alternatyvas kuriant ir interpretuojant pasakojimą.

- Dalyviai susiskirsto poromis.
- Sustoja arba susėda nugaromis taip, kad galėtų tyliai susikalbėti.
- Tuomet moderatorius vienam iš poros paduoda po vieną atviruką. Paprašo atidžiai įsižiūrėti, patyrinėti. Atviruko jokia būdu negalima parodyti porininkui.
- Tuomet tas, kuris turi atviruką, turi kuo tiksliau savo porai nupasakoti, kas pavaizduota atviruke. Klausantysis gali klausinėti, tikslintis.
- Tuomet paprašoma pasakotojų išeiti iš kambario su savo atvirukais. O likusiems išdalinama po baltą popieriaus lapą ir padėliojama piešimo priemonių.
- Tada jie turi per 5 minutes atkurti atviruką – nupiešti jį baltame lape.
- Kai piešėjai pabaigia, sudeda savo piešinius į vidurį ant žemės.
- Pasakotojai pakviečiami ateiti ir turi atviruką padėti prie savo piešinio.

POWERPOINT IMPROVIZACIJA

Naudinga: lavinant improvizacijos, viešo kalbėjimo gebėjimus.

Reikalingi ištekliai: iš anksto parengti vaizdų rinkiniai, tinka tiesiog nuotraukos (ppt).

Kaip tai vyksta:

- Išrenkamas savanoris pranešėjas.
- Skaidrės keičiamos kas pusę minutės, o pranešėjas, prieš tai nematęs nė vienos nuotraukos ir nežinantis jų eiliškumo, stengiasi nenutildamas kalbėti ir „į temą“ sujungti visas skaidres.
- Pasunkinimui (arba palengvinimui) galima prieš pradėdant šnekėti paprašyti auditorijos, kad pasirinktų pranešimo temą.

PERSIŪSK IŠŠŪKĮ

Pratimas skirtas dirbant su skirtingais iššūkiais.

Ant lapo užrašomas iššūkis ar problema.

- Peržiūrėkite jį, jeigu reikia, perrašykite, kad skambėtų kaip klausimas, o ne kaip uždara problema.
- Dalyviai sėdi ratu.
- Kiekvienas perlenkia savo lapelį ir siunčia kaimynui iš kairės.
- Gavęs lapelį, kiekvienas užrašo savo siūlymą/idėją/elgesio būdą kaip atsakymą į klausimą. Ir siunčia toliau.
- Taip galima daryti tol, kol vėl gauni savo lapelį (jei dalyvauja iki 8 žmonių). Arba skiriamas konkretus laikas (30 min.). Siuntimui ratu pasibaigus, kiekvienas turi pasiimti savo lapą, išsirinkti iš patarimų geriausiai tinkantį ir pasakyti kitiems (pasisako kiekvienas ratu).

- Ar jums šis pratimas pasirodė naudingas?
- Kaip jautėtės, kai iššūkį reikėjo performuluoti teigiamai?
- Ar esate pratę dalintis problemomis?
- Ar radote savo problemai praktinį ir veiksmingą patarimą?
- Ar naudosite šį pratimą ateityje?

EXTRAVAGANZA

Naudinga: kūrybiško mokymo(si) apmąstymui ir planavimui

Užduotis: jūsų grupė turės sugalvoti, suplanuoti, atlikti ir įvertinti originalią kūrybiško mokymosi veiklą. Kiekviena veikla bus kūrybiškas vienos iš žemiau pateiktų temų panagrinėjimas (tai yra temos, susijusios su mokyklos gyvenimu ar ugdymo procesu).

- Dirbsite 4-5 žmonių grupėse.
- Jūsų sukurta veikla turėtų būti ne ilgesnė kaip 10 min.
- Tai turi būti veikla, kurioje dalyvautų kiti žmonės (t.y. jiems ne papasakojama).
- Turite numatyti laiko ir būdą dalyvių refleksijai.
- Galvokite apie skirtingus mokymosi stilius (kinetinis, audio ir kt.).
- Prisiminkite pasiteisinusias veiklas, jų elementus.
- Galite naudotis papildomomis priemonėmis.
- Išnaudokite erdves.

Pastabos ir patarimai:

Prisiminkite 5 kūrybiško mąstymo įpročius.

Paprastos užduotys dažniausiai yra pačios paveikiausios.

Galvokite apie tikslą/temą, kurią norite panagrinėti tam tikra veikla.

Galvokite kaip refleksijos momentas padės dalyvavusiems giliau pamąstyti apie šią veiklą ir jos tikslingumą.

Apgalvokite, kaip vesite pratimą (kas ką ir kaip darys).

GRAFITTI ESTAFETĖ

(apie 30 min.)

Naudinga: idėjų surinkimui, generavimui, supratimui iššūkių ir pradinės situacijos, pradinės situacijos užfiksavimui.

- Popieriaus lapai priklijuoti ant sienos.
- Dalyviai pasidalina į vienodo dydžio komandas. Išdalinami skirtingų spalvų markeriai.
- Pratimas vyksta estafetės principu – kiekviena komanda turi užrašyti kiek galima daugiau žodžių, asociacijų lape užrašytomis temomis. Pavyzdžiui, mokykla, kūrybiškas mokymasis. Iš komandos bėga tik vienas žmogus, kitas negali išbėgti tol, kol prieš tai bėgęs negrįžta už starto linijos. Negalima kartoti tų pačių žodžių.
- Kai baigiasi estafetei skirtas laikas (pvz. 3 min.), daugiausia žodžių užrašiusi komanda laimi.

PRATIMAS APIE KŪRYBIŠKO MOKYMOSI ĮRANKIUS

- Pristatomi kūrybiško mokymosi įrankiai.
- Kiekvienai grupei duodama užduotis - sukurti įdomių, originalių kūrybiško mokymosi įrankių (kalba eina apie visus 3), siejant juos su konkrečia pamoka.
- Kiekvienai grupei išdalinamas įrankių aprašymas ir duodama išsitraukti pamokos temą.
- Vyksta idėjų pristatymas bendrame rate.

1 įrankis, skirtas sužadinti smalsumui, nustebinti ir įtraukti: *Keista, nepažįstama, intriguoja*

2 įrankis, skirtas padidinti kūrybiško mokymosi poveikį: *Mąstymo erdvė*

3 įrankis, skirtas produktyviam įtampų išnaudojimui: *Greitpuodžio efektas*

Dalyviams pateikiamos pamokų temos ir pratimo medžiaga su trijų įrankių aprašymu.

JUODAI BALTOS NUOTRAUKOS

(30 min.)

Naudinga: nagrinėjant kūrybiškumo kalbą, skirtingus matymo kampus, bendradarbiavimą, padarinių vizualizaciją.

- Dirbama po du arba mažose komandose. Moderatorius kiekvienai grupei išdalina juodai baltą nuotrauką.
- Kiekviena komanda turi panagrinėti nuotrauką ir iškelti kiek galima daugiau klausimų.
- Tuomet kiekviena komanda turi sugalvoti istoriją, susijusią su ta nuotrauka. Istorija turi turėti įžangą, dėstymą ir pabaigą.

Klausimai istorijos plėtojimui:

Kas yra šie žmonės/šis žmogus? Ką jie veikia? Apie ką jie galvoja? Ką jie jaučia? Ko jie nori? Iš kur jie atėjo prieš pat fotografavimąsi? Ką jie veikė po to?

JUDANČIO VAIZDO KLAUSIMYNAS

Naudinga: skatinant mokinių atidumą, fantaziją, gebėjimą vertinti ir sieti dalykus, kurie atrodo tiesiogiai tarpusavyje nesusiję. Taip pat pratimas skatina gebėjimą interpretuoti.

Kaip tai vyksta:

- Parenkamas trumpametražis filmas arba ištrauka iš filmo iki 5 minučių.
- Dalyviai suskirstomi į tris grupes.
- Dalyviams išdalinami popieriaus lapai ir rašymo priemonės.
- Rodomas filmas ar ištrauka jo nerodant – uždengiamas projektoriaus spindulys ir transliuojamas tik garsas.
- Po filmuko peržiūros – paklausymo, prasideda darbas grupėse.
- Grupėse aptarinėjami trys skirtingi aspektai:

1. Personažai. Grupės nariai turi kuo tiksliau, detaliau surašyti ant popieriaus lapų kokius įsivaizduoja personažus.

2. Lokacija. Kur vyksta veiksmas. Kaip atrodo erdvė, kurioje, jų manymu, vyksta veiksmas.

3. Nuotaika. Kokią jaučia nuotaiką, kokia atmosfera, kokios spalvos?

PANAUDOK KITAIP

Naudinga: apšilimui, vaizduotės ir netradicinių sprendimų lavinimui, grupės formavimui.

Kaip tai vyksta:

- Dalyviai padalinami į 3-4 vienodo dydžio komandas.
- Ant sienos priklijuojami dideli lapai (skaičius priklauso nuo grupių skaičiaus).
- Pratimas vyksta estafetės principu – kiekviena komanda per 3 ar 4 min. turi užrašyti kiek galima daugiau būdų, kaip galima panaudoti kokį nors visiems įprastą daiktą (pvz., laikraštį).
- Pasibaigus estafetei skirtam laikui, žaidimas stabdomas, komandos perskaito užrašytus variantus.
- Laimi daugiausia surašę, o simbolinį prizą gauna netikėčiausius pritaikymus sugalvojusi komanda. Kuri – nusprendžia visi plodami.

Arkliukas, fėja, plytų siena, skeletas spintoje

Savirefleksijai skirtas pratimas „Arkliukas, fėja, plytų siena, skeletas spintoje“

Šis pratimas duoda puikų pagrindą toliau kalbėti apie „kada tu atsimuši į sieną“ situacijas.

Kiekvienam dalyviui išdalinama po lapą su keturiais piešinėliais (lapas pateikiamas atskirai).

Žmogus pagalvoja ir prirašo, kas yra jo arkliukas, siena ir pan.

Simbolių reikšmės:

Arkliukas – kas yra tavo arkliukas, angl. *five-star offer you always trot out*.

Skeletas spintoje – tai, ko tu bijai.

Fėja – tai, ką turėtum patobulinti, pavystyti.

Plytų siena – tai, į ką nuolat atsimuši, kas užblokuoja tavo stiprybes.

Magic box

Pratimas, įgalinantis vaizduotę. Paeiliui kiekvienas dalyvis išsitraukia iš dėžės įsivaizduojamą daiktą, su tuo daiktu trumpai „pažaidžia“ ir perduoda kitam, kitas trumpai pasidžiaugia, padeda daiktą į dėžę ir traukia savo daiktą ir t.t. (grupelėse po maždaug 8 žmones).

Įsivaizduojamas kamuolys

Grupės dalyviai vienas kitam perduoda kamuolį. Vedėjas komentuoja, kad, pvz., kamuolys darosi vis sunkesnis, tada tampa lipnus, lengvėja ir pan.
(grupelėse po maždaug 8 žmones).

TAI NE...

Vienas iš rato pradeda daryti kokį nors veiksmą, pvz., vaizduoja, kad valo langus. Šalia jo stovintis klausia, tarkime, - Milda, ką tu čia darai? Ji atsako ką nors visai kito, pavyzdžiui, skrendu į kosmosą. Tuomet tas šalia stovintis žmogus turi vaizduoti skrydį į kosmosą, kitas jo klausia, - X, ką tu čia darai? X atsako ką nors visiškai nepanašaus į skridimą į kosmosą ir t.t.

Uždari / atviri klausimai

Tikslas – problemas, iššūkius paversti klausimais, ieškant naujų būdų spręsti sunkumus.

5 uždari klausimai (į kuriuos galimi tik „taip“ arba „ne“ atsakymai).

5 atviri klausimai (prasideda žodžiais „ar“, „kaip“...).

ŽINO JIMAS - TAI

NE TAS PATS

KAS DARVYMAS



MARINA
ABRAMOVIČ



Ne tik žiūrėti, bet ir matyti