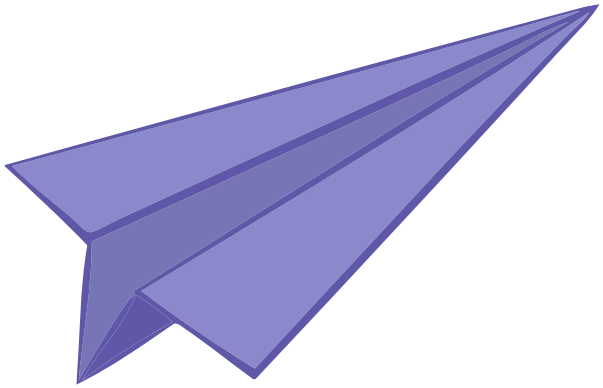
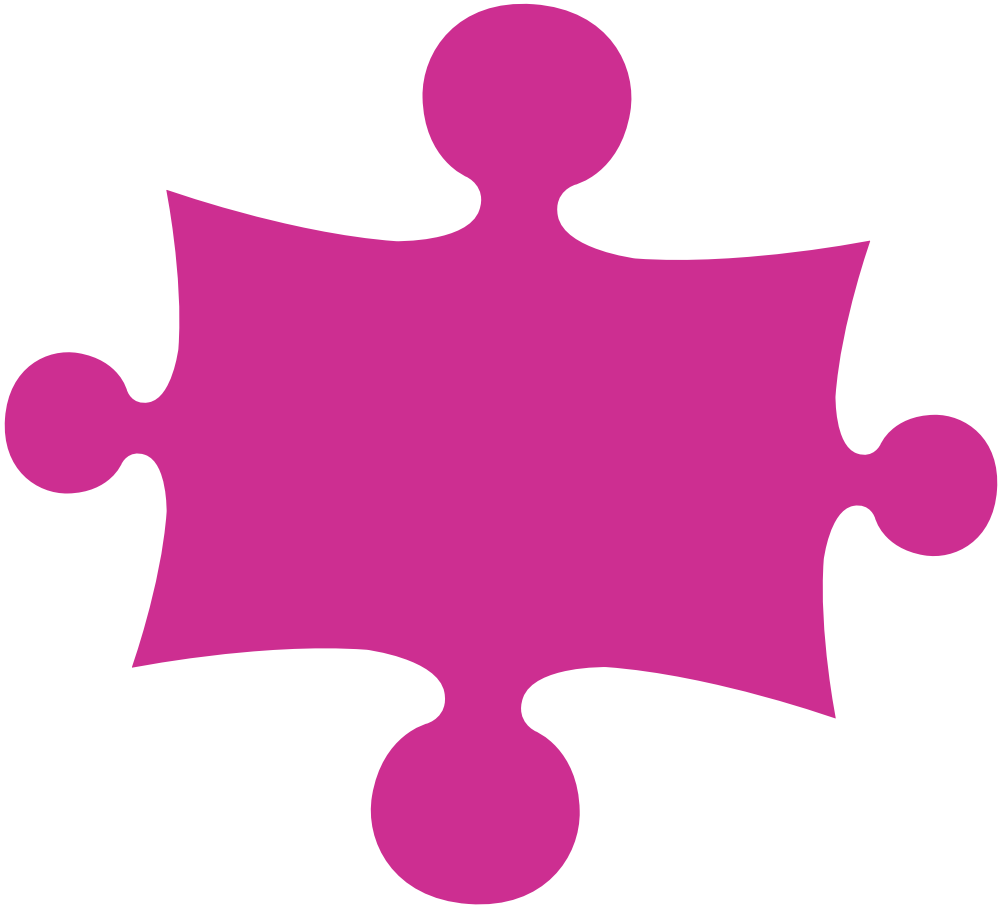
Smjernice za poučavanje



CREATIVE THINKING
IN LITERACY & LANGUAGE SKILLS

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Agreement number:
2014-1-UK01-KA204-000081



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Agreement number: 2014-1-UK01-KA204-000081

Sadržaj

Predgovor 3

1. Uvod u kreativno mišljenje i poučavanje kreativnog mišljenja 4

2. Metode razvijanja kreativnoga mišljenja: unutarnji utjecaji 9

3. Metode razvijanja kreativnoga mišljenja: vanjski utjecaji 25

4. Sažetak i dodatni izvori 33

Izvor 1: Predložak za zadatak crtanja krugova 34

Izvor 1: Predložak za zadatak crtanja krugova 35

Izvor 3: „Prva pomoć“ za razvoj kreativnoga mišljenja 36

Predgovor

Cilj je ovih smjernica pomoći u poučavanju ključnih principa i metoda kreativnoga mišljenja. Zamišljene su kao alat za učitelje i poučavatelje učitelja s namjerom da, prije svega, podržavaju i osposobljavaju učitelje koji su odgovorni za stvaranje inovativnih i privlačnih načina učenja i materijala za učenje.

Premda su osnovna ciljana skupina ovoga projekta učitelji i poučavatelji učitelja koji se bave stranim jezicima i razvojem pismenosti, smjernice se jednostavno mogu prilagoditi za uporabu u nastavi bilo kojega predmeta. Ovim se principima mogu (a možda i trebaju) poučavati učenici svih dobi, budući da svi imaju zadatke koji su jednaki u svojoj potrebi za kreativnošću, kao i bilo koji nastavni materijal.

Temeljna je ideja ovih smjernica sljedeća. Učitelji koji imaju samopouzdanje za razvijanje originalne ideje i preispitivanje postojeće nastavne metode i nastavne prakse kao dijela razvojnoga (ili revolucionarnoga) procesa imat će koristi od strukture i smjernica koji ovaj priručnik donosi. Želimo pokazati da je kreativno mišljenje, daleko od toga da bude vrsta alkemije ili neuhvatljive umjetnosti, moguće doseći razumijevanjem relativno malenoga broja temeljnih građevnih elemenata koje je moguće sastaviti pomoću različitih permutacija. Ovaj vodič ponudom širokoga raspona aktivnosti također želi pokazati da su ti elementi dohvatljivi i ostvarivi, dostupni svima koji odaberu uključiti ih među svoje kreativne strategije.

Članovi projekta Kreativno mišljenje u pismenosti i jezičnim djelatnostima nadaju se da ćete naći vrijednost u ovim materijalima i da ćete pokazati spremnost da proširite i dalje razvijete predstavljene ideje u okviru svoga kreativnoga konteksta.

1

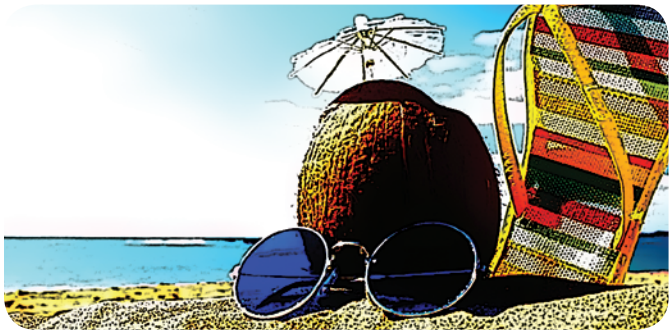
Uvod u kreativno mišljenje i poučavanje kreativnog mišljenja

Kada započinjete s nastavom kreativnoga mišljenja, morate biti spremni na prilično česte općenite odgovore koji mogu biti problem za završavanje pojedinih zadataka.

Prva će reakcija vjerojatno biti utemeljena na pogrešnome stavu da se kreativno mišljenje ne može učiti ni poučavati. Mnogi ljudi vjeruju da je kreativnost unutarnji dar kojim je netko obdaren, dok su svi ostali imali manje sreće. Neke osobe koje poučavati smatrat će samo sebe dijelom te „blagoslovljene" skupine.

S prvom se nevjericom vezanom uz „ učenje kreativnosti" možemo nositi pokazivanjem koncepta u praksi. To je moguće ostvariti na početku radionice uključivanjem učenika u neke jednostavne i brze vježbe koje će vjerojatno dovesti do nekonvencionalnih odgovora. Kao moderator, vi ste odgovorni za vođenje učenika u razvoju kreativnijih (ili barem alternativnih) odgovora na probleme.

Drugi je tipičan odgovor onih koji sami sebe već smatraju kreativnima da se malo toga može naučiti na radionicama o kreativnome mišljenju.



U mnogim slučajevima ti ljudi vjeruju da su kreativni na temelju svojeg prethodnoga iskustva. Mi u to nećemo sumnjati jer mnogi ljudi doista pokazuju kreativnost u mnogim situacijama i prilično redovito. Ipak, mnoge kreativne osobe teško definiraju ili objašnjavaju proces kojim postižu kreativne rezultate. Često su metode kreativnoga mišljenja loše definirane ili su čak varljive. Ovaj se priručnik temelji na prikazu metoda koje se mogu imenovati i pokazati, a kojima je cilj povećati kreativno mišljenje. Često će kreativne osobe prihvatiti činjenicu da u tome području ima štogod vrijedno učenja ako im se ponudi strukturirani proces ili nazivi za procese kojima se samo služe.

U stvarnosti, naučit će se mnogo više, ali vaš je prvi cilj okupiti sve učenike.

Postoje zanimljive i podupiruće teorije mnogih istaknutih pojedinaca koje su vezane uz pojam učenja i poučavanja kreativnosti, kao i „odučavanja“ od kreativnosti. Možda ćete poželjeti sa svojim učenicima podijeliti neke od tih ideja tijekom prvih faza vaših radionica.

Britanski stručnjak za obrazovanje sir Ken Robinson vjeruje da se često ljudi „odučavaju“ od kreativnosti tijekom odrastanja jer mnogi obrazovni sustavi zahtijevaju učinkovitost koja često vodi do propisanih „točnih“ dogovora, onih odgovora kakve daju svi.

Robinsonove stavove možete čuti u njegovom gotovo legendarnom predavanju „Kako škole ubijaju kreativnost“.

U predavanju tvrdi da su djeca spremnija „riskirati“ čak i kada ne znaju „točan“ odgovor, što temelji na činjenici da su manje zabrinuta oko toga da nisu „u pravu“.

Dodaje da biti u krivu nije isto što i biti kreativan, ALI (što je još važnije) tvrdi da ako nismo spremni ne biti u pravu, nikada nećemo napraviti ništa originalno. To je svakako nešto o čemu trebamo razmišljati.

Robinson često naizmjenično rabi riječi originalno i kreativno na temelju definicije da biti kreativan znači „originalno misliti... s razlogom“.

Ta naizmjenična uporaba različitih pojmova u istome značenju još je nešto o čemu trebate razgovarati sa svojim učenicima kako biste bili sigurni da u sebi nisu previše složeno shvatili relativno jednostavan koncept kreativnoga mišljenja.

Ideja o „spremnosti ne biti u pravu“ još je jedan važan zaključak do kojega trebate doći sa svojim učenicima. Iako se čini jednostavnim konceptom, trebate imati u vidu da će mnogi vaši učenici izgraditi svoje karijere ili se razvijati u životu na temelju niza „točnih“ odgovora ili odluka. Naći najbrži ili najučinkovitiji put do rješenja koje daje rezultat često se potiče u školi ili u profesionalnom životu, čak i kada je rezultat rješenje do kojega su svi došli. Stoga je „bivanje u krivu“ koncept s kojim će se mnoge osobe mučiti jer zahtijeva ignoriranje mnogih ukorijenjenih ideja o napretku i uspjehu. Još teže može biti onim pojedincima ako rade u skupini s drugim pojedincima. Unatoč tome, trebate pokušati poučavati kreativnost u skupini zbog razloga o kojima će u nastavku priručnika biti više riječi.

Za sada je vrijedno prepoznati povećanu stimulaciju razmišljanja kada radimo s drugima, uz potencijal povezanosti i razvijanja ideja s drugima.

Kada pripremate učenike da budu „u krivu“ trebate imati u vidu sljedeća pravila.

Tijekom bilo koje aktivnosti trebate uvijek pokušati olakšati ili izbjegavati usmjeravanje na prijedloge / odgovore koji bi se u ostalim kontekstima smatrali „pogrešnima“. Umjesto toga, više se trebate usredotočiti na broj odgovora, nego na njihovu kvalitetu ili uspjeh, barem dok vaši učenici ne postanu opušteni i ne prihvate činjenicu da njihov svaki odgovor ili prijedlog ne treba biti uspješan.

Kao dodatnu misao koja će pomoći da se nosite s potencijalnim odbijanjem, važno je ljude podsjetiti da se učenje definira kao razvijanje znanja ili vještina koje su nam nepoznate ili neuvježbane.

Albert Einstein nudi vrlo sažet podsjetnik na potrebu da budemo spremni prilagoditi svoj trenutačni položaj kako bismo uspjeli u svemu što činimo. Njegova je definicija ludosti:

„Ponavljati uvijek nanovo istu stvar, a očekivati različite rezultate.“[1]

Malo drugačiji pristup našoj sposobnosti da budemo više ili manje kreativni, ima plodan autor radova o temi kreativnoga mišljenja – Edward de Bono. De Bono prepoznaje i potiče ideju da moramo biti spremni biti u krivu da bismo bili kreativni (iako nećemo uvijek biti u krivu). Time on priznaje i promiče formalnost i hotimičnost u provedbi kreativnoga mišljenja – „prisiljavanje“ na kreativnosti.

Vertikalno mišljenje nasuprot lateralnom mišljenju

De Bono govori o dvama različitim načinima mišljenja, što može biti uvod u temu i dobra polazna točka za vašu radionicu.

De Bono opisuje vertikalno mišljenje kao vrstu mišljenja koju koristimo većinu vremena. Primjerice, to je donošenje odluka na temelju nečega što već unaprijed znamo da je pravilno/dobro, na isti način na koji to čini svatko drugi, što u konačnici nudi visok stupanj sigurnosti ili predvidljivosti. U rješavanju zadatka koji se temelji na procesu jedan korak slijedi drugi u predvidljivom redoslijedu (sjetite se postupka mijenjanja gume na automobilu ili slaganja puzzli). Često je cilj doći do kraja postupka na najučinkovitiji način ili koristeći što manji broj koraka.

Lateralno mišljenje (što je sinonim za „kreativno mišljenje“) nije usredotočeno na pronalazak najbržeg puta do kraja cilja, već na stvaranje novih i zanimljivijih puteva do krajnje točke. Zapravo, osnovni je cilj lateralnog razmišljanja stvaranje novih ideja ili novih načina da nešto radimo, što se više temelji na vjerojatnosti nego na sigurnosti.

Možemo usporedno proučiti ova dva načina mišljenja kako bismo vidjeli razlike. No, trebamo biti svjesni da jedan nije bolji od drugoga i da trebamo naučiti donijeti odluku o tome koji odabrati, ovisno o situaciji. Možete li zamisliti jedan dan u kojemu biste koristili samo lateralno razmišljanje? Isto tako, zamislite da želite doći do kreativnih ideja / rješenja, a da pri tome koristite samo vertikalno mišljenje, u kojemu su vam već svi rezultati znani.

Vertikalno mišljenje	Lateralno (kreativno) mišljenje
Redosljedno: jedan „pravi“ korak vodi do sljedećega „pravoga“ koraka	Neredosljedno - možda trebamo ili želimo napraviti „krivi“ korak
Analitično	Provokativno
Pogodan sadržaj	Sadržaj nije nužno važan
Konačno (potpuno)	Vjerojatnosno (temelji se na vjerojatnosti)
Selektivno: jednom kada donesemo odluku, odbacujemo sve ostale izbore/mogućnosti	Stvaralačko: često je naš cilj stvoriti, odnosno proizvesti višestruke izbore, naročito one koji ne postoje od prije

[1] Albert Einstein. BrainyQuote.com, Xplore Inc, 2015. http://www.brainyquote.com/quotes/quotes/a/alberteins133991.html, accessed October 5, 2015.

Dovoljno je na radionici predstaviti te oprečne pojmove pomoću kratke rasprave ili prikazivanjem gore navedene tablice budući da će većina ljudi shvatiti temeljne razlike. Bit će učinkovitije ako se naknadni pojmovi objasne pomoću aktivnosti i primjera kod kojih ćete skupinu pitati vježba li se u određenoj situaciiji „vertitkalno“ ili „lateralno“ mišljenje. Da bismo postali kreativni to zahtijeva intenzivnu vježbu lateralnoga mišljenja.

Vraćajući se na De Bonovu hipotezu (zapravo mnogo teoretičara kreativnog mišljenja podupiru te iste ideje), možete zadati svojim učenicima da razmisle i rasprave o sljedećim idejama:

- Kreativno mišljenje je nešto što se može naučiti
- Ali, kao i ostale vještine, zahtijeva vježbu
- Zahtijeva „stav“ opredijeljosti ili posvećenosti toj ideji (koji možda neće biti prisutan na početku)
- Postoje neki postupci koje možemo slijediti koji će potaknuti kreativne rezultate.

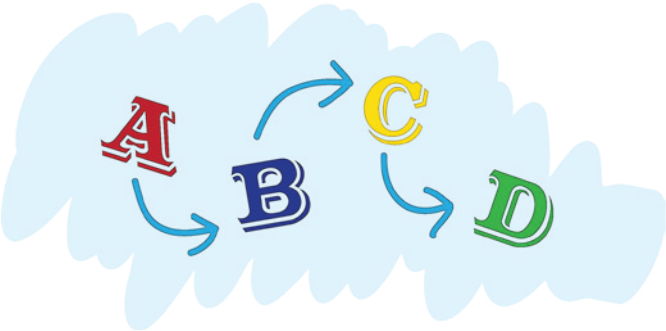
Nekima će posljednja tvrdnja zvučati pomalo nelogično. Pojedinci pitaju kako mogu biti kreativni ako jednostavno samo slijede „pravila“? To je nešto o čemu se može (i vjerojatno se treba) otvoreno raspraviti.

Odgovor na to pitanje dolazi u dva dijela. Prvo, metode kreativnog mišljena s kojima ćete raditi nisu strogo gledano „pravila“. U većini sličajeva one su prijedlozi ili vrlo općenita načela usmjeravanja koja nam pomažu stvarati nove ideje. Te metode postoje da bi bile izmijenjene, prilagođene, proširene, osporene itd. kako bi odgovarale trenutnoj situaciji. Ako su one „pravila“, onda su to jako prilagodljiva pravila stvorena da služe korisniku.

Drugo, ako bismo samo primjenjivali metode kreativnoga (ili lateralnog) mišljenja, dobili bismo jednu kaotičnu zbirku ideja čija funkcionalnost (koristnost) nikad nije bila provjerena. Kao što smo vidjeli ranije, pristupi vertikalnoga i lateralnoga mišljenja potrebni su da bismo postigli „originalno razmišljanje... sa svrhom“ (kao što je naglasio sir Ken Robinson). Stoga malo strukture dobivene formalnim postupkom osigurava da povećamo svoje kreativne napore i ostanemo u okviru zadatka.

Poticanje kreativnosti

Još jedan pojam vezan uz kreativno mišljenje, a koji je važno prenijeti učenicima na početku radionice, jest taj da su nam potrebne formalno smišljene situacije koje učinkovito potiču kreativno (ili barem alternativno) mišljenje. Općeprihvaćeno je da je upravo taj pojam ključni pojam kreativnoga mišljenja.



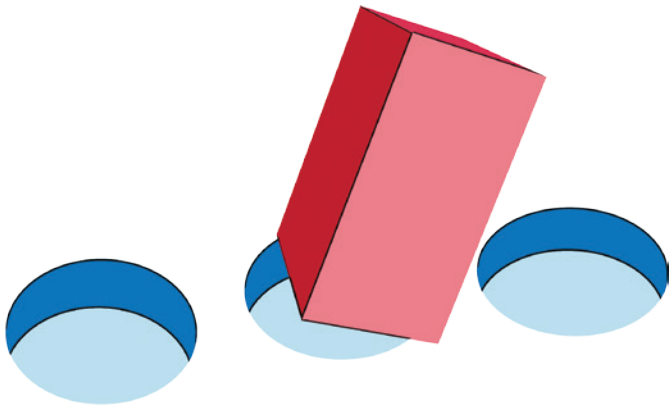
Kada se netko susretne s problemom ili izazovom koji treba savladati, najčešće će slijediti prilično predvidljiv misaoni proces, iako se proces mišljenja događa veoma brzo. Treba uzeti u obzir kontekst situacije i potrebu te to povezati s prijašnjim, sličnim iskustvima, vodeći se time kako je takva situacija ranije bila riješena. Vrlo često sjetit ćemo se jednoga odgovora ili rješenja i situacija će biti razriješena kao i prije. Tu pojavu možemo nazvati modelom „prve ideje“ koja je za mnoge ljude uobičajeno ponašanje. Važno je naglasiti da je to prihvatljivo i utemeljeno na predvidljivosti.

Međutim, kako bismo osigurali da netko razvija i izaziva vlastite kreativne sposobnosti i stvara nove i originalne reakcije, treba upotrebljavati neke općeprihvaćene rutine i metode kako bismo se se pomaknuli od modela „prve ideje“.

Dobra je vijest da ćemo vas u ovome priručniku upoznati s nekoliko rutina i metoda koje, kada se koriste, doista potiču kreativno mišljenje.

Sljedeća poglavlja navode nekoliko ključnih metoda kreativnoga mišljenja koje zajedno s vježbama možete predstaviti svojim učenicima. Svaka je metoda opisana i predstavljena kroz primjere te je popraćena s jednom ili više vježba da bi se učvrstilo razumijevanje i „dokazala“ njezina valjanost.

Rijetko ćete naći „točne“ odgovore u knjizi, budući da bi to poništilo svrhu pronalaženja alternativnih odgovora / kreativnosti. Važnije je da budete sposobni razaznati „prave“ procese jer smo uvjereni da će, ukoliko upotrijebite prave procese u danoj situaciji, uslijediti potrebno kreativno mišljenje i kreativni rezultati.



2

Metode razvijanja kreativnoga mišljenja: unutarnji utjecaji

Prva će vam se metoda koju ćete razmotriti možda učiniti „previše očitom“ da biste je uzeli u obzir kao oruđe kreativnoga mišljenja. Dokazano je da tu metodu zanemaruju mnogi ljudi koji vjeruju da rade kreativno ili koriste kreativno razmišljanje. Razlog tomu vjerojatno leži u njezinoj jednostavnosti i „očitosti“.

Drugi je razlog njezina zanemarivanja to što je lako pribjeći procesu vertikalnoga mišljenja kada smo suočeni s potencijalnim kreativnim izazovom. Nekoliko je mogućih razloga za takav stav, na primjer: pomanjkanje samopouzdanja, percepcija da se nema dovoljno vremena, strah od neuspjeha ili se jednostavno radi o ne poznavanju snage ove metode.

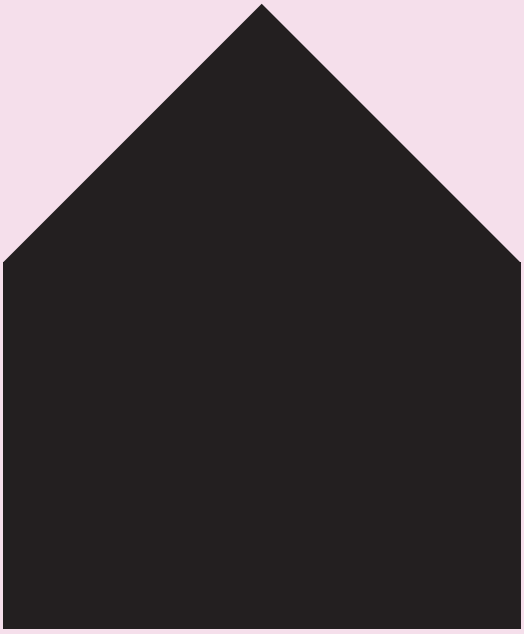
Iz našega nastavničkoga iskustva, a budući da redovito radimo s tzv. kreativcima diljem svijeta, pokazalo se da uporabom samo ove metode dolazi do trenutačnoga i pozitivnoga utjecaja na kreativno mišljenje i stvaranje ideja. To je vrlo odvažna tvrdnja pa će vas možda iznenaditi koliko je često dokazana.

Metoda je jednostavna i indicija njezine uloge vjerojatno je već jasna iz njezina imena. Međutim, nemojte odbaciti nešto samo zato što je jednostavno jer kada se jednostavne stvari koriste pravilno, mogu biti vrlo djelotvorne.

Kada ste suočeni s izazovom ili problemom za koji smatrate da se može prigodno iskoristiti za kreativno mišljenje, metoda stvaranja mogućnosti iziskuje stvaranje velikoga broja „različitih“ ideja prije nego što se odlučite za jednu (ili više) kojom ćete se baviti na sljedećoj razini. I to je to!

Kao što možete vidjeti, metodu je veoma lako objasniti učenicima, iako ćete možda biti skeptični dok je ne isprobate. Sljedeća vježba može se rabiti kao aktivnost u kojoj će vaši učenici pokušati prvi put razvijati kreativno mišljenje na radionici, s nadom da postoji nizak rizik za neuspjeh ili anksioznost.

Pokažite polaznicima radionice sljedeću sliku i jednostavno ih zamolite da napišu što misle da prikazuje. Neka je opišu. Nakon ovoga kratkoga zadatka zamolite ih da s ostatkom grupe podijele vlastite odgovore, sve dok ne doznate sve moguće odgovore.



Obično je najčešći odgovor da slika prikazuje obrise kuće.

Vjerojatno je da će vaši učenici dati odgovore koji će drugima imati smisla, iako ćete se vi pitati jesu li njihovi odgovori „kreativni“. Ako su svi odgovori slični ili jako očiti, možete podsjetiti učenike da je cilj kreativnoga mišljenja stvaranje nečega originalnoga ili neočekivanoga. Takav suptilan poticaj da izbjegavaju očito često je potreban tijekom vježbi kreativnoga mišljenja, bilo da je riječ o radionici ili o stvarnoj situaciji.

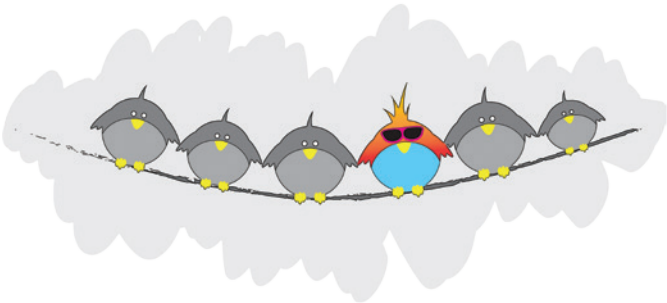
Katkad će neki odgovori biti kreativni i neočekivani, što trebate pohvaliti. Vodeći kriterij za odgovore je da odgovor, koliko god nekonvencionalan bio, ako se čini smislenim drugima, to jest ako drugi razumiju logičku vezu između opisa i slike, tada je to dopustiv odgovor.

Sada ponovite vježbu s istom slikom, samo ovoga puta zamolite polaznike da stvore pet odgovora (svatko) i neka odgovori budu prilično različiti. Primijenite isti kriterij: odgovor treba biti smislen drugima koliko god bio neočekivan ili manje konvencionalan.

Iako je nemoguće predvidjeti opseg odgovora, zasigurno ćete naići na odgovore u kojima se crni lik na slici tumači kao negativan prostor prije nego pozitivan, npr. kao vrsta rupe, ulaz u tunel ili čak ulaz mišje gotičke kuće. Kod pozitivne interpretacije isti oblik može biti viđen kao otvorena omotnica, strijela, vrh olovke ili krede u boji, trokut koji sjedi na pravokutniku, znak ili čak shematski prikaz svemirske rakete.

Naravno, to su samo primjeri, ali važno je da ni jedan nije netočan. Budite spremni pohvaliti svoje učenike za raznolikost odgovora jer su upravo raznolikost i količina odgovora cilj ove vježbe.

U ovoj je vježbi vrijedno i važno naglasiti učenicima da je u većini slučajeva (ako ne i u svima) osoba smislila interpretacije kojih se nije sjetila kod prvoga primjera. To bi trebalo pomalo uliti pouzdanje u sposobnosti razvijanja naše kreativne vještine, premda je to prvi maleni korak na putu savladavanja kreativnoga načina mišljenja.



Ova vježba nudi nove perspektive, što je rezultat koji je kamen temeljac kreativnoga mišljenja jer omogućuje da se istraži jedan ili više potencijalnih puteva prije donošenja konačne odluke, ovisno o situaciji. Većinu vremena ljudi izabiru put po kojemu su najviše putovali, ali kada se zahtijevaju kreativna rješenja, moramo biti dovoljno hrabri da se uputimo putevima koji nam nisu poznati. U mnogo je slučajeva poželjno ili nužno da sami stvorimo te puteve.

Vraćajući se na prijašnju vježbu kreativnoga mišljenja, preporučljivo je kapitalizirati povećano samopouzdanje polaznika koje je utemeljeno na „uspjehu“ u prvome zadatku, pa je potrebno tu vježbu ponoviti nekoliko puta.

Prateći isti postupak, pokažite dodatne vizualne podražaje. To može biti neki drugi jednostavan oblik, a možete koristiti i druge vrste podražaja, kao što su neka boja, riječ, fotografija ili čak i zvuk. Nastojte vježbati i vlastitu kreativnost u odabiru vrste podražaja, možda prisiljavajući sami sebe da nađete pet različitih oblika.

Različite vrste podražaja mogu stvoriti jako različite odgovore. U slučaju podražaja poput boja ili zvukova, interpretacija podražaja može biti jako subjektivna ili povezana sa simboličkom interpretacijom. Ključno je da u svakom slučaju polaznici moraju stvarati višestruke odgovore. Kako bismo osigurali stvaranje alternativa, možemo koristiti formalnu metodu zvanu Kvote.

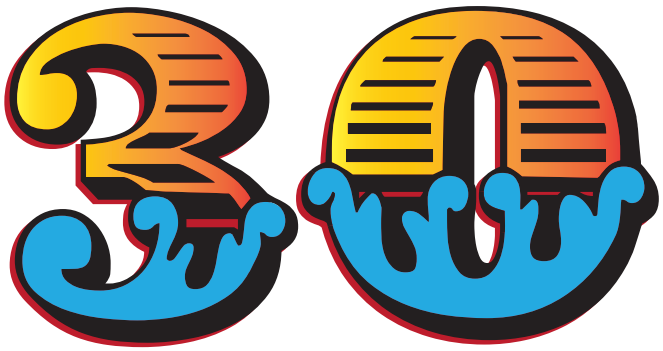
Kvote

Iako odmah shvaćamo potrebu stvaranja višestrukih odgovora kako bismo unaprijedili kreativno razmišljanje, postoji potencijalni problem s metodom Stvaranje mogućnosti koji je potrebno istaknuti.

Problem je u tome što nam metoda sama po sebi ne govori koliko je ideja „dovoljno“ ili kada moramo stati s vježbom. Ovisno o situaciji, određeni čimbenici mogli bi to odrediti, na primjer vrijeme koje nam je na raspolaganju. Međutim, zamislite situaciju u kojoj vrijeme nije važan čimbenik. Možda ste imali na raspolaganju tjedan dana za razmišljanje o problemu. Koliko mogućnosti u tome vremenu možete stvoriti - 10, 100, 1000?

Netko može tvrditi da je stvaranje 1000 mogućih ideja dobra ideja, iako smatramo da malo ljudi može imati toliko mnogo vremena ili posvećenosti za samo jedan projekt ili problem.

Dr. Clive Colledge, predavač na britanskom sveučilištu i stručnjak za oglašavanje, prilazi tom problemu tako da dodjeljuje fiksni broj od 30 mogućih ideja. Na početku taj broj može šokirati ljude jer se čini previsokim, međutim, u praksi je većina ljudi iznenađena koliko je u stvari taj cilj dostižan pratimo li nekoliko jednostavnih pravila i pod pretpostavkom da imamo dovoljno vremena.



Ovaj je pristup primjer dodjeljivanja kvote, iako može biti korisnije ako razmišljamo o kvotama na fleksibilniji način, radije nego da koristimo istu kvotu za sve situacije. No o tome će se više govoriti u nastavku.

Kvota je, prema definiciji većine rječnika, „ograničeni ili fiksni broj ili količina.... nečega određenoga“. Važno je naglasiti da je kvota određena unaprijed i za našu svrhu to je najvažniji aspekt njezine korisnosti. Primijetit ćete da je traženje 5 odgovora u prvoj vježbi primjer dodjeljivanja kvote.

U praksi biste trebali razmisliti o zadatku kreativnoga mišljenja i pokušati odrediti odgovarajući broj za stvaranje mogućih ideja kako biste osigurali da zaista širite i izazivate svoj način razmišljanja. Nitko nije rekao da će biti ugodno!

Preniska kvota može izazvati jako predvidljive i očite odgovore, dok previsoka kvota može zahtijevati previše vremena ili je jednostavno neostvariva pa ćete biti nemotivirani za nastavak.

Pristup postavljanja kvota nije znanstveni pristup, ali uz malo logike i vježbe većina mu se ljudi može prilagoditi te ga koristiti na učinkovit način.

Kod dodjeljivanja kvota razmislite o svojim odgovorima (ili mogućnostima) kako bi se naposljetku mogli svesti u tri široka naslova ili opisa. To su:

- Poprilično očiti odgovori kojih bi se većina ljudi sjetila
- Odgovori koji su poprilično neočekivani drugima i koji pokazuju pristup temeljen na kreativnom mišljenju
- Odgovori koji na prvi pogled izgledaju malo očajno ili čak ludo, a proizašli su iz truda da ispunimo kvotu

Odgovori koji su svrstani u treću skupinu mogu na početku biti shvaćeni kao „ludi“ ili „apsurdni“ jer su toliko udaljeni od očitih i logičnih odgovora koje bi većina ljudi dala koristeći vertikalno mišljenje. Međutim, važno je da se i ove ideje zapaze i nikako se ne trebaju odbaciti dok se ne testiraju na sljedećim razinama. Zapamtite da tražimo određenu količinu različitih ideja u početnim fazama kreativnoga mišljenja, a prosudba o njihovoj kvaliteti slijedi kasnije.

Također nemojte zaboraviti da trebate nastaviti dok ne dostignete kvotu, iako se prilično obećavajuća ideja pojavi rano u procesu stvaranja mogućih ideja. To treba biti jasno pravilo kojega se treba pridržavati.

Kako biste to isprobali sa svojim učenicima, razmislite o situacijama (sa slikama) na sljedećoj stranici i za svaki slučaj zamolite učenike da pokušaju odrediti „odgovarajuću“ kvotu kako biste im pomogli razviti višestruke ideje. Misao vodilja može biti sljedeća: kvota od tri i ispod toga preniska je kvota, a ispuniti kvotu s više od 12 ideja može biti poprilično teško (iako ostvarivo). Određivanje odgovarajuće kvote s namjerom da se stvori dovoljno odgovora koji se mogu svrstati u sve tri skupine, nešto je u čemu kreativni mislioci postanu vještiji s vježbom.

Također, budite svjesni da ćete možda odrediti kvotu koju ćete ispuniti, ali ćete i dalje osjećati da možete stvarati još više ideja kojima dolazite do boljih rješenja. U tom slučaju odredite novu kvotu i počnite ispočetka. Bitno je da uvijek ispunite kvotu koju ste odredili, bez obzira na to koliko ste očajni u pokušaju ispunjavanju kvote.

1. Na koliko se maštovitih načina može upotrijebiti ovaj predmet?

2. Kako biste ulovili vjevericu, a da joj ne naškodite?

3. Možete li se sjetiti nekoliko razloga koji su mogli uzrokovati ovakvo iznenađenje kod osobe na slici?

4. Pokušajte se sjetiti nekoliko smiješnih naslova koji bi pratili ovu sliku, poput onih koje biste mogli vidjeti u nekom časopisu ili novinama.

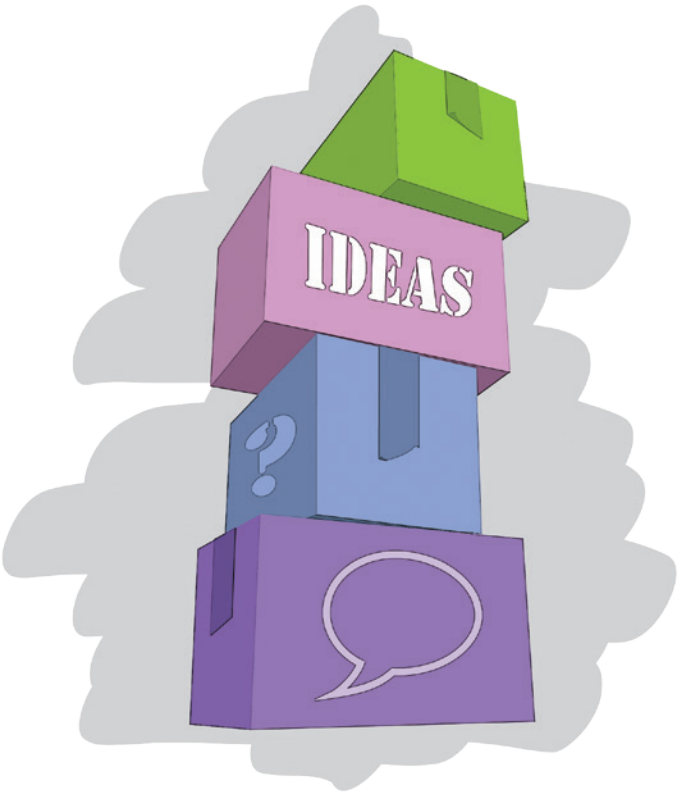
U navedenim primjerima postoji razlika u duljini i detaljima zatraženima za svaki odgovor.

Na primjer, izazov lovljenja vjeverice vjerojatno zahtijeva više detalja i objašnjavanja nego smišljanje smiješnih naslova.

Ako imate ograničeno vrijeme, tada sa svojim učenicima radite na jednostavnijim problemima ili na onima koji zahtijevaju samo jedan odgovor. Ako imate više vremena, onda je korisno baviti se detaljnijim ili složenijim problemima. Obično učenici uživaju u toj vrsti problema i to je dobar način za razvijanje njihova samopouzdanja.

Nakon jedne ili dviju ovakvih vježba, možete zatražiti od učenika da rade u malim skupinama, dodajući novu dimenziju u stvaranju odgovora.

Važno je da na kraju svake vježbe zamolite učenike da podijele svoje ideje sa širom skupinom i da navedu objašnjenja koja stoje iza svake ideje. Vi kao moderator morate zapamtiti da je u ovoj fazi cilj stvaranje višestrukih ideja - stoga pohvalite to stvaranje iako ćete osobno možda imati dvojbe oko dugoročne budućnosti specifične ideje.



Sažetak

U ovoj fazi vaša bi skupina trebala dobivati na samopouzdanju pri stvaranju svojih ideja i raspravljanju o njima. Nadamo se da će vjerovati načelu da je vjerojatnije da će doći do kreativnoga rješenja ako stvore što više ideja. Ako još niste došli do toga, možete uvesti još zadataka za vježbanje stvaranja mogućnosti sa zadanom kvotom.

Nekoliko dodatnih „problema“ koje možete koristiti:

Pokažite učenicima fotografiju vijesti i zamolite ih da stvore nekoliko mogućih naslova. U ovoj fazi možete dodati i pridjeve, odnosno možete precizirati kakve naslove želite: smiješni naslovi, iznenađujući naslovi, ozbiljni naslovi itd.

Zamolite učenike da navedu određeni broj kreativnih ideja kako riješiti problem dječje pretilosti.

Ispričajte kratku priču i izostavite kraj zadajući učenicima da stvore nekoliko mogućih završetaka. I ovdje možete biti određeniji pa navesti pridjeve (sretan kraj, tragičan kraj, tužan kraj, moralan kraj itd.)

Naravno da vas potičemo da koristite i samostalno stvorene probleme za vježbu, možda neke povezane s vašim učenicima. Uvijek imajte na umu da je cilj vježbi stvaranje višestrukih ideja i odgovora.

Nastavljajući dalje s vježbama, morat ćete osigurati da stvaranje mogućih odgovora bude sastavni dio svih metoda kreativnoga mišljenja. Učenicima je vrlo lako zaboraviti različite metode koji ste već vježbali kada se uvedu nove.

Preispitivanje pretpostavka

Iako nije teško postići kreativno mišljenje ako to odlučimo, svejedno postoji nekoliko prepreka o koje se možemo spotaknuti i koje nas mogu spriječiti u dostizanju kreativnih ciljeva. Poprilično često naša se ranjivost temelji na našem prijašnjem iskustvu i na činjenici da se od nas u mnogim životnim situacijama zahtijeva da se prilagodimo zakonu i slijedimo pravila, najčešće zbog dobrih razloga.

Kada smo u početnim fazama kreativnoga razmišljanja, pogotovo kada stvaramo ideje, nije uvijek od pomoći imati pravila koja sputavaju razmišljanje.

Sljedeći problem koji trebate spomenuti svojim učenicima, problem je stvaranja pretpostavka koje se načelno temelje na konvencionalnom načinu razmišljanja. U nekim slučajevima konvencije, koje se pretpostavljaju, ne postoje ili postoje na način koji ne pomaže ako želimo razvijati kreativne ideje.

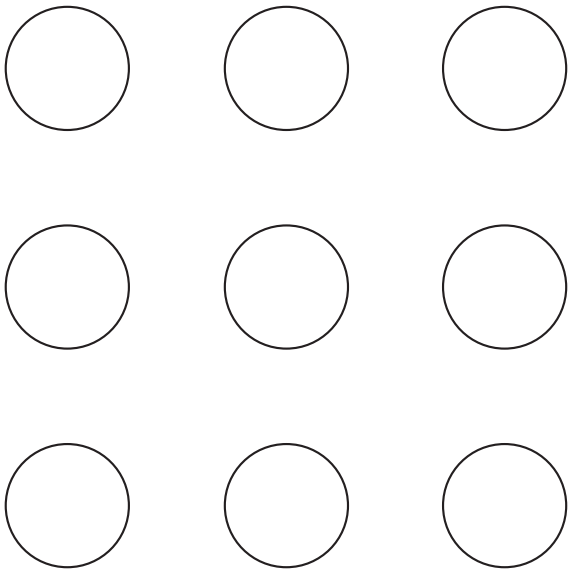
Sljedeća vježba trebala bi biti jedan od načina da taj koncept prikažete svojim učenicima.

U pripremi zadatka važno je da ne ponudite nikakvo objašnjenje prije završetka zadatka jer bi to vjerojatno utjecalo na odgovore učenika i dovelo do neoriginalnih (ili neprirodnih) odgovora.

Koristite i podijelite stranicu s vježbom koju možete umnožiti. (Izvor 1).

Stvorite crteže koristeći kao početnu točku ovih 9 krugova!

Crteži ne trebaju biti tehnički stručni i uvjerite svoje polaznike da to nije natjecanje u crtanju. Jednostavni crteži bit će više nego dovoljni.



Nakon što crteži vaših učenika budu gotovi, uzmite si neko vrijeme da pregledate što su sve nacrtali i još važnije, kakve su „pristupe“ crtanju vaši učenici odabrali.

Zamolite učenike da pokažu svoje crteže drugim članovima skupine, nudeći priliku da neformalno međusobno usporede crteže. Pobrinite se da vi kao moderator budete upoznati s različitim pristupima jer ćete se kasnije možda željeti pozvati na neke od njih kao na dobre primjere određenih pristupa.

S obzirom na to da nema formalnih kriterija vrednovanja u ovome zadatku, koristite sljedeći popis kao sredstvo određivanja koje su sve pristupe koristili vaši učenici.

Jako je važno da prođete zajedno sa skupinom ovu fazu određivanja pristupa pojedinoga učenika.

Pokažite učenicima sljedeći popis s istim redoslijedom pristupa kako se pojavljuju ovdje. Idealno bi bilo kada biste predstavili pristupe pomoću prezentacije tako da otkrivate jedan po jedan pristup. Kako opisujete svaki pojedini pristup, zamolite svoje učenike da odrede koji se pristup može povezati s njihovim crtežom.

9 različitih crteža unutar krugova

9 tematskih ili sličnih crteža unutar krugova

9 različitih crteža koji se temelje na krugovima, s nekoliko elemenata koji se protežu izvan svakoga kruga

9 tematskih ili sličnih crteža koji se temelje na krugovima, s nekoliko elemenata koji se protežu izvan svakoga kruga

Crteži koji povezuju ili spajaju višestruke krugove zajedno, možda i sve krugove

Crteži koji se povezuju ili spajaju iza krugova, kao da gledamo kroz 9 rupa

Crteži koji se povezuju ili spajaju oko krugova a da u njih ne ulaze

Nešto nacrtano kao da je papir bio prazan, koristeći prostor unutar krugova i prostor oko krugova

Nešto nacrtano negdje drugdje u priručniku

Poderani ili izrezani papir koji upotpunjava crtež

Presavijen ili iskrivljen papir da bi se stvorio „crtež“

Nešto drugo što je „kreativnije“

Nakon što je svaki učenik utvrdio svoj pristup s popisa, zamolite ih da svatko za sebe razmisli zašto je upotrijebio baš taj pristup.

Možete im spomenuti da je, općenito gledano, pristup kreativniji što se pojavljuje kasnije na popisu. Naravno, ta ideja može biti osporena, ali trebala bi funkcionirati kao općenito pravilo.

Nakon ovakve vrste zadatka shvaćamo da smo sami stvorili neku vrstu pretpostavke o tome što se od nas očekuje kada su upute jako otvorene za interpretaciju. U ovom slučaju polaznici obično kažu da su mislili da trebaju crtati unutar krugova ili da trebaju slijediti neko drugo „pravilo“ iako ništa od toga nije eksplicitno bilo rečeno. Zapravo, mi sami stvaramo pretpostavke o pravilima i konvencijama.

Naše se pretpostavke često temelje na nečemu što smo iskusili ili što nam je rečeno u prijašnjim situacijama, nešto što možemo nazvati „primljena mudrost“, što je u većini slučajeva valjano.

Međutim, propuštanje prilike da se pretpostavke preispituju ili osporavaju i samo prihvaćanje stvari kakve jesu, može ozbiljno ograničiti vašu sposobnost da nađete nove ideje, metode, dizajn itd. Stoga, svjestan i namjeran čin preispitivanja pretpostavka može i treba biti korišten u situacijama kreativnoga mišljenja.

Kada smo suočeni sa scenarijem ili izjavom, trebali bismo pokušati shvatiti stvaramo li pretpostavke o nekoj situaciji koje će nas u konačnici dovesti do predvidljivoga rješenja.

Kako bismo ispitali ovu tvrdnju, pozivamo vas da razmislite o sljedećoj izjavi, istovremeno pokušavajući odrediti pretpostavke.

Kao uvod za vježbu, pokažite sljedeću izjavu svojim učenicima, a da im pri tom ne otkrijete koja je svrha tvrdnje kao dijela zadatka.

Iskusan je učitelj najbolja osoba koja može isplanirati nastavni sat.

Kada ju prvi put pročitamo, tvrdnja je poprilično bezopasna i vjerojatno bi je mnogi učitelji prihvatili kao opću istinu ili tzv. općeprihvaćeni stav. Objasnite svojim učenicima da je ta tvrdnja općeprihvaćeno stav s kojim bi se većina ljudi složila. Vidjet ćete da će u većini slučajeva ljudi prihvatiti tvrdnju.

Sljedeće što trebate učiniti jest zamoliti učenike da napišu svoje općeprihvaćene stavove utemeljene na vlastitu iskustvu i/ili uvjerenju koje imaju kao edukatori. Vjerojatno će napisati nešto što je povezano sa predmetima koje predaju ili nastavnom praksom.

Zamolite polaznike da zapišu svoje tvrdnje / stavove i da ih podijele sa skupinom.

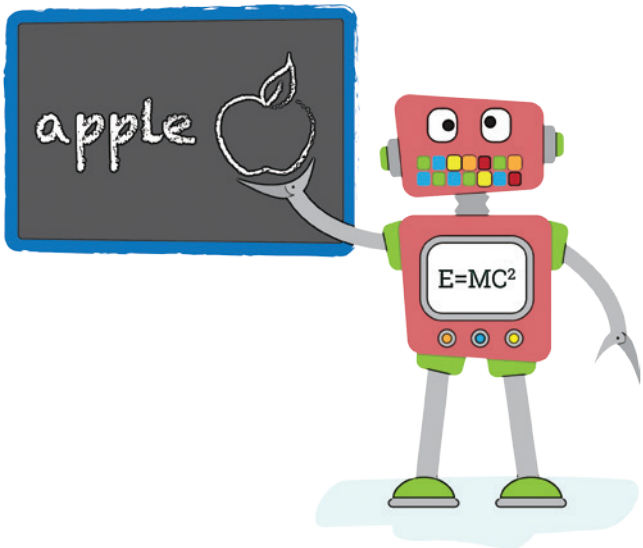
Sada se vratite na prvu tvrdnju „Iskusan je učitelj najbolja osoba koja može isplanirati nastavni sat“. Prikažite je pomoću računalne prezentacije ili je napišite na ploču.

Zadatak je vaših učenika da raščlane tvrdnju kako bi odredili na kojim se prepostavkama ona temelji. Zamolite ih da ovaj zadatak rade u malim skupinama.

Bit će potrebno malo vremena dok ne započnu jer će nekima ova tvrdnja ostati općeprihvaćen stav dok im se ne istaknu pretpostavke. Međutim, jednom kad polaznici shvate zadatak, obično mogu sami identificirati nekoliko pretpostavka.

Sljedeći popis navodi nekoliko pretpostavka koje se inače stvaraju pri izjavi i možda ćete trebati navesti jednu ili dvije polaznicima da bi se aktivnost pokrenula, a ako se to ne dogodi, još i bolje.

Razgovarajte sa skupinama polaznika kao moderator i polako ih vodite a da im eksplicitno ne kažete odgovore. Ovaj početni zadatak preispitivanja pretpostavki može potrajati dulje nego drugi zadatci. No ono što ćete dobiti njime, učinit će ga vrijednim korištenja.



Pregledajte sljedeći popis i vidite možete li mu dodati nešto (kao moderator) prije nego što provedete zadatak s polaznicima.

Iskustvo je pokazatelj kvalitete

Netko bez iskustva u nastavi ne bi bio dobar u planiranju nastave

Nastavni plan nije demokratski proces

Osoba treba planirati nastavni sat

Nastavni sat treba biti isplaniran

Učitelj treba isplanirati nastavni sat

Jednom kada ste vi i vaši polaznici utvrdili nekoliko pretpostavki, možete ih uvesti u sljedeću fazu procesa koja bi trebala dovesti do originalnog razmišljanja i / ili originalnih ideja.

Da biste to učinili, možete koristiti metodu „što ako“, u kojoj se proces kreativnog mišljenja pokreće postavljanjem pitanja koja počinju riječima „što ako“.

Uzmemo li jednu od gore navedenih pretpostavki s popisa, možemo ilustrirati sljedeću fazu procesa:

„**Što ako“ nismo isplanirali nastavni sat?** (preispitujemo pretpostavku da nastavni sat treba biti isplaniran)

Iako možda neće biti očigledno u ovoj fazi, ovaj korak može stvoriti temeljnu promjenu u načinu na koji osoba pristupa ideji nastavnoga sata i poučavanju. „Što ako“ pitanje je namjerno provokativno; zapamtite da je biti provokativan osobina lateralnoga razmišljanja (De Bono).

Takvo je pitanje snažno jer zahtijeva odgovore koji učinkovito pokušavaju objasniti „kako“ se takav koncept postiže.

Nadamo se da u ovoj fazi možete razumjeti kako uvođenje kvoti može pomoći u razvijanju dosega novih ili mogućih ideja. Na primjer, u ovoj fazi predložite kvotu od pet odgovora na pitanje „Što ako nismo isplanirali nastavni sat?“

Odgovori vaših polaznika će se razlikovat, no za potrebe priručnika slijede odgovori koje su dale druge skupine:

Mogli bismo odrediti temu i pozvati učenike da započnu raspravljati o temi i vidjeti kamo će nas to odvesti.

Mogli bismo zamoliti učenike da sami isplaniraju nastavni sat.

Mogli bismo uvesti neku temu i pitati učenike što misle što bi trebali znati i naučiti o toj temi.

Mogli bismo obavijestiti učenike kako ćemo ih ispitati i onda ih ostaviti da sami upravljaju svojim učenjem individualno ili u malim skupinama.

Mogli bismo „skinuti“ nastavni plan s interneta ili koristiti nastavni plan koji je netko drugi isplanirao.

Mogli bismo samo izraditi ispit o toj temi i vidjeti trebaju li učenici uopće učiti o temi (možda već nešto znaju).

Možete pogledati ovaj popis prijedloga i odmah utvrditi potencijalne probleme, to je prirodno. Međutim, pokušajte i odredite jednu ili dvije ideje s ovoga popisa (ili vlastitoga popisa) za koju smatrate da ima najviše potencijala i / ili najmanje nedostataka.

Završna je faza izabrati jednu ili dvije ideje i stvoriti izvodljiv plan ostvarenja koji ublažuje neke ili sve potencijalne probleme.

Ukratko, ovo je postupak koji trebate slijediti:

- Stvorite ili odredite jedan općeprihvaćen stav koji se odnosi na vaš posao ili prilike
- Prepoznajte i zapišite pretpostavke koje stoje iza tog stava
- Pretvorite te osporene pretpostavke u „što ako“ pitanja
- Ispitajte /istražite „što ako“ pitanja tako da smišljate odgovore (odredite kvotu) kako će takav prijedlog biti ostvaren
- Procijenite svoje odgovore kako biste izabrali manji niz odgovora koji imaju najviše potencijala za razvijanje i stvaranje izvodljivoga plana ostvarenja

Sljedeća je općeprihvaćena tvrdnja ponuđena kao dodatna vježba za vaše učenike, a koristi se isti postupak. Možda ćete željeti da učenici rade u malim skupinama ili zadatak možete provoditi tako da stanete ispred razreda, a učenici doprinose zadatku kada osjećaju da imaju čime doprinijeti. Na taj način možete kontrolirati vrijeme i ritam vježbe. Ovo može također poslužiti kao korisna vježba utvrđivanja naučenoga.

Da bi naučio čitati, učenik treba pristup knjizi

Nakon što ste analizirali ovu tvrdnju, trebali biste pozvati učenike da se vrate na pretpostavke koje su zapisali (sjetite se predvježbe). Zamolite učenike da slijede isti postupak u preispitivanju pretpostavka s ciljem pronalaska izvodljivoga plana rada.

Razumijevanje potencijala metode preispitivanja pretpostavka može biti snažan alat u nečijoj ‘torbi za alate’ kreativnoga mišljenja. Može pomoći ljudima da se oslobode slijeđenja pravila koja su prozvoljna

i koje su sami sebi nametnuli. Nadalje, može pomoći i u stvaranju potpuno novih puteva koje možemo istražiti u potrazi za kreativnim rezultatima.

Proces preispitivanja pretpostavki kroz početno utvrđivanje, izazivanje ideja sa „što ako“ pitanjima, istraživanje načina kako primijeniti moguće odgovore, a tek potom odabiranje ideja za razvoj izvodljivoga radnog plana, sve to može vrlo brzo stvoriti širok spektar prilika za oživljavanje i razvijanje učenja i poučavanja.

Spomenuti zadatci traže malo više vremena nego ostale metode kreativnoga mišljenja, ali vas snažno potičemo da ustrajete s ovom metodom sve dok polaznici ne shvate postupak i ne nauče ga koristiti sa samopouzdanjem.

Snaga riječi „zašto“?

Sličnu svrhu metode preispitivanja pretpostavka ima i vrlo važan čin pitanja. Tehnika „zašto“ je jednostavan postupak pitanja „zašto“ nekoliko puta u slijedu da bismo razumijeli kakve se pretpostavke stvaraju i na temelju čega. Također služi i tome da se te pretpostavke možda mogu promijeniti na koristan način.

Možda ćete prepoznati tu tehniku jer je koriste mala djeca budući da su jako radoznala o stvarima koje ne razumiju. Međutim, u ovome je trenutku važno naglasiti ključnu razliku između radoznalog djeteta koje stalno ponavlja „zašto“ i načina na koji ga mi koristimo kao alat u procesu kreativnoga mišljenja.

Postavljanje pitanja za dijete je pokušaj da nauči nešto što još ne zna, dok ga kreativan mislilac koristi da ospori ono što već zna s ciljem da stvori druge ideje ili nova pitanja. Postavljanje pitanja stimulira i smišljeno je tako da natjera ljude da ponovno razmisle o stvarima koje već znaju.

De Bono koristi primjer školske zelene ploče u kojemu se kreativni mislilac zapitkuje zašto je ploča zelena. Jedan je mogući odgovor da ta boja nudi dobar kontrast bijeloj boji krede. Nakon toga može slijediti pitanje zašto je kreda bijela, zašto uopće koristimo kredu, zašto pišemo po ploči itd. U svakome trenutku može se ponuditi alternativa u obliku „Što ako?“ pitanja.

Naravno, zelene su školske ploče u mnogim učionicama zamijenjene bijelima, (interaktivnima) pametnim pločama i drugim uređajima koji na neki način pokazuju važnost ove početne vježbe. Stoga je možda dobro preispitivati općeprihvaćeni stav na primjeru ploče.

Imajući u vidu postupak i pokušavajući odrediti primljenu mudrost ili opću pretpostavku, poučite učenike da trebaju pitati „zašto“ su stvari takve kakve su.

Služeći se trima navedenim primjerima, zamolite učenike da rade u skupini, uz izmjene u tome tko postavlja pitanja, a tko na njih odgovara (ili brani trenutačni stav).

Vaši bi učenici trebali zapisati svaki odgovor koji se pojavi i koji može potencijalno dovesti do mogućih pristupa, metoda ili novih pitanja.

1. Zašto toliko ljudi posjeduje automobile?

2. Zašto ljudi idu u školu?

3. Zašto većina trgovačkih centara ima iste dućane?

Kao moderator trebali biste vrlo pažljivo voditi brigu o dva aspekta ove vježbe. Prvo trebate osigurati da učenici razumiju zadatak i da imaju dovoljno pouzdanja i volje da bi pustili zadatak da se razvija. To od vas može zahtijevati da promatrate i slušate razvoj događaja. Ako i kada učenici mogu imati koristi od vašega ohrabrivanja i sugestija, tada intervenirate ako je potrebno.

Drugi aspekt na koji trebate misliti jest vrijeme koje imate na raspolaganju za provedbu vježbe. Prekratko vrijeme može ograničiti mogućnosti da se pojave zanimljiva i/ili relevantna pitanja. Predugo vrijeme može dovesti do mentalnoga zamora, a vaši učenici mogu izgubiti interes za vježbu.

Kao i kod drugih vježbi, pokušajte učenike voditi do srži vježbe.

Jednom kada osjetite da učenici sa samopouzdanjem mogu koristiti metodu, zamolite ih da napišu tvrdnje o svom predmetu ili nastavnoj praksi. Ponavljajte vježbu u paru. Autor tvrdnje treba braniti tvrdnju, a njegov partner napisati niz pitanja „zašto“.

Dodatni zadatci: Ako želite provježbati još nekoliko zadataka preispitivanja pretpostavki, možete na internetu potražiti neke općeprihvaćene tvrdnje. Za početak navodimo nekoliko.

Možete jednostavno navesti činjenice koje se pretpostavljaju tvrdnjom ILI upotrijebiti metodu „Zašto?“. Ne zaboravite, sve metode i tehnike koje se opisuju u ovome priručniku napravljene su tako da mogu biti međusobno izmjenjive i mogu se modificirati. Kombiniranje više od jedne metode može biti snažan poticaj kreativnosti.

- Osoba, koja predstavlja/brani samu sebe na sudu, ima budalu za klijenta
- Živi jednostavno da bi drugi mogli jednostavno živjeti
- Stolac ima četiri noge
- Neznanac je samo prijatelj kojega nismo nikada sreli
- Nikada ne dobiješ drugu priliku da ostaviš prvi dojam

Oluja ideja

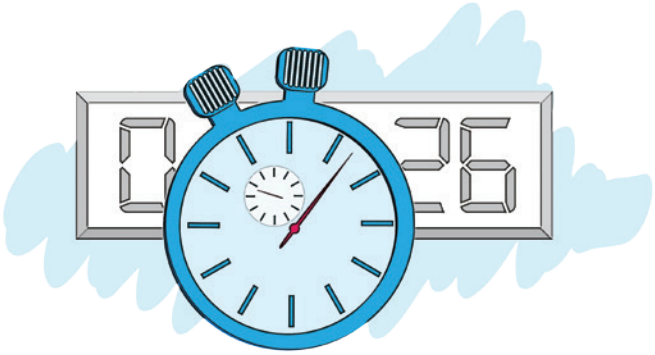
Oluja ideja čest je termin koji koriste ljudi uključeni u kreativno mišljenje ili oni koji pokušavaju biti kreativni. Međutim, često se upotrebljava bez previše razmišljanja i bez razumijevanja koliko je ta aktivnost različita od uobičajenog načina razmišljanja. Kada upitamo ljude koji koriste tu metodu, o pravilima i fazama postupka te metode, često ćemo dobiti nepotpune ili neodređene odgovore. To upućuje da je njihovo razmišljanje više vertikalno ili konvencionalno, ne uvijek, ali često.

Spajajući neke od do sada obrađenih principa, možete (u većini slučajeva) poboljšati učinkovitost vaših napora u oluji ideja.

Najprije ćemo se vratiti metodi „Stvaranje alternativa“ i ponovno koristiti model kvote. Jednostavnim riječima, odredit ćemo sami sebi kvotu koju ćemo se potruditi ispuniti.

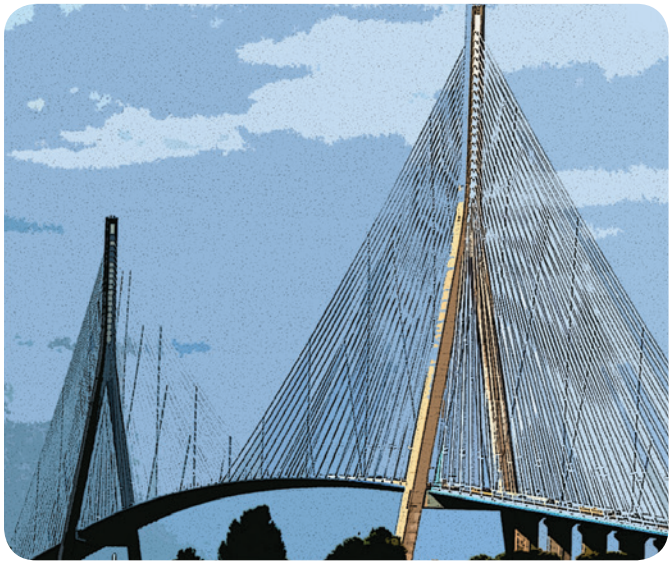
Nakon toga ćemo dodati još jedan uvjet našoj aktivnosti, a to je određivanje vremenskoga ograničenje.

Logika uvođenja vremenskoga ograničenja temelji se na dvjema pojavama. Vremensko će ograničenje osigurati da svaki krug oluje ideja ne traje predugo i ne postane dosadan, naporan itd. i isto tako osigurat ćemo obrnuto, da se razborita količina razmišljanja provede, da se izbjegne prerano zaustavljanje s premalo prijedloga. Drugi je razlog što vremensko ograničavanje potiče um da pokuša i dostiže cilj te se općenito više ideja stvara s vremenskim ograničenjem nego kad ga nema. To je povezano s činjenicom kako naš mozak radi pod pritiskom.



Treba voditi računa o tome što je cilj oluje ideja i paziti da se ne smatra načinom dolaska do cjelovitoga rješenja. Ako to nemamo u vidu, vrlo brzo možemo postati nezadovoljni i izgubiti povjerenje u metodu. Iako je moguće doći do potpunih i primjenjivih ideja tijekom oluje ideja, to je rijetko. Umjesto toga trebamo priznati da je ono što tražimo premošćivanje ideja.

Bridging ideas



Ideja prijemosnica je ona ideja koja nudi različit način razmišljanja o problemu ili situaciji kako bi namjerno skrenula naše misli u smjeru drugačijem od uobičajenoga. Dok se krećemo u novome smjeru, moramo spojiti lateralno i vertikalno mišljenje (u većini slučajeva) kako bismo dobili korisno rješenje koje se temelji na ideji prijemosnici. Kada dođemo do kreativnoga rješenja problema ili izazova, trebalo bi biti moguće prepoznati ideju prijemosnicu kao polazište za rješenje, ali istovremeno također prepoznati kako je ona oblikovana pomoću vertikalnoga (logičnoga) mišljenja da bi postala upotrebljiva.

U slučaju oluje ideja to znači da ne trebamo odbaciti ni jednu ideju tijekom procesa navođenja ideja koji se odvija u određenom vremenu. Vrednovanje ideja slijedi tek kada je završilo navođenje („oluja”) i tada razmatramo ideju prijemosnicu na racionalniji i logičniji način (na temelju vertikalnoga mišljenja).

Koraci za učinkovitu oluju ideja

- Odredite problem / pitanje / cilj i slično
- Postavite vremenski rok za navođenje ideja
- Odredite kvotu u skladu sa svojom procjenom o njezinoj ostvarivosti, ali tako da ipak bude izazovna
- Navodite i zapisujte ideje dok ne dosegnete kvotu (ili dok ne istekne vrijeme) – nemojte se prepustiti porivu da vrednujete ideje dok se pojavljuju
- Vrednujte ideje kada istekne zadano vrijeme, obratite pozornost na vrijednost ideje prijemosnice

Oluju ideja provodite samostalno ili u skupini?

Postoje zanimljivi podatci o ovome pitanju koje vrijedi znati ako želite doseći svoj kreativni potencijal.

Prema dostupnim podatcima:

Osoba koja se služi tehnikom oluje ideja sama, u istome će vremenu proizvesti u načelu više ideja od svakoga pojedinca koji sudjeluje u oluji ideja u skupini.

No, ideje proizvedene u skupini u načelu su kvalitetnije. Skupina također proizvede ukupno više ideja.

Razlog je tome što tijekom interakcije s drugim ljudima naš um postaje budniji, što ga potiče da radi brže i učinkovitije. To dovodi do unutarnje selekcije, a što rezultira manjim brojem ideja po osobi u skupini.

Naravno, u skupnoj aktivnosti netko je možda već rekao nešto što je i vama palo na pamet pa i ta činjenica utječe na broj ideja.

Naposljetku, još je jedna velika prednost oluje ideja u skupini u tome što naš mozak vrlo dobro odgovara na novi stimulus. Kada član skupine kaže nešto neočekivano, to može naš um odvesti u novome smjeru i tako se stvara još jedan put razmišljanja koji je vrijedno istražiti.

Stoga savjetujemo da se oluja ideja provodi u skupini kad god je to moguće. Ako ste u situaciji da oluju ideja provodite samostalno, važno je da se držite prethodno navedenih pravila.

Zašto toliko problema?

Pojmom problem već smo se služili u ovim smjernicama za poučavanje, no važno je objasniti njegovu uporabu u području kreativnoga mišljenja, kao i konotacije koje se javljaju.

Bavljenje „problemima" standardni je pristup u učenju o tome kako biti što učinkovitiji u kreativnome mišljenju.

Ovaj se pristup temelji na činjenici da će vam problem, koji ste sami postavili ili vam je postavljen, i koji ima vrlo male ili nikakve posljedice na vaše trenutačno djelovanje ili misli, pomoći da se snažnije usredotočite na metodu koju pokušavate razviti.

Problemi vam daju dovoljno informacija ili mogućnost fokusa na obradu teme. To je jednostavniji zadatak od običnoga pokušaja da se smisli nova ideja.

U kontekstu kreativnoga mišljenja problemi se ne shvaćaju kao nešto negativno. Naprotiv, u kreativnome mišljenju pojam problema doista pruža mogućnost da se napravi nešto kreativno.

Ako sa svojim učenicima želite razvijati vještinu kreativnoga mišljenja, može biti korisno prikupiti niz

problema ili se možete osloniti na učenike te im dati da sami odrede probleme.

U nastavku se nalazi niz različitih vrsta problema kojima se možete služiti prilikom razvijanja metoda kreativnoga mišljenja. Popis je preuzet iz knjige Lateralno mišljenje (De Bono)[2]:

- 1. **Opći svjetski problem**, kao što je npr. nedostatak hrane. Očito je da je ovo otvoreni problem
- 2. **Neposredniji problemi,** primjerice: kontrola prometa u gradovima. To su problemi s kojima su se učenici možda izravno susreli
- 3. **Bliski problemi.** Tiču se svakodnevne interakcije u školi (ili drugoj obrazovnoj ustanovi). Kada se netko bavi pravim problemima, najbolje je da se njima bavi apstraktno, kao da govori o trećoj osobi
- 4. **Problemi vezani uz dizajn i inovacije.** Oni često trebaju postići određeni efekt. Najčešće se odnose na konkretan predmet, ali se također mogu odnositi na način organizacije ili ideju (na primjer, kako biste organizirali uslugu čuvanja djece ili „brzu prodavaonicu“ (poput brze hrane).
- 5. **Zatvoreni problemi.** To su problemi za koje postoji konačno rješenje. Postoji način da se nešto napravi i kada se taj način pronađe, on djeluje. To mogu biti praktični problemi (npr. kako objesiti uže za sušenje rublja) ili izmišljeni problemi (npr. kako napraviti rupu u razglednici dovoljno veliku da kroz nju možete provući glavu).

Zapišite imena ovih poglavlja i podsjetite ih se kada se bavite rješavanjem problema. Može vam biti korisno stvoriti malu zbirku različitih problema za svako od ovih poglavlja pa se njima možete služiti tijekom radionice. Možete započeti s manjim brojem problema i s vremenom dodavati nove u svoju zbirku. Također, možete zabilježiti probleme s kojima se susrećete u svakodnevnom životu ili one koji se pojavljuju na radionicama. Ako imate kolege koji se bave istim područjem (predmetom) kao vi, možete s njima razmjenjivati probleme i tako brže bogatiti svoju zbirku.

Iako možete odabrati bilo koju vrstu problema za vježbu i razvoj vještine kreativnoga mišljenja svojih učenika, s obzirom na to što bi se trebalo postići takvom vrstom radionica, možda će vam problemi 3. i 4. vrste biti najkorisniji. No, ne morate se služiti samo njima.

Problemi za oluju ideja

Slijedeći ranije navedene smjernice za provedbu tehnike oluje ideja, podijelite svoje učenike u skupine od 3 do 5 članova kako bi kvaliteta kreativnoga mišljenja bila što optimalnija.

Prvi problem o kojemu učenici trebaju razmišljati problem je djece odvojene od roditelja u velikoj gužvi.

Postavite vremensko određenje od 3 minute.

Za ovu aktivnost postavite kvotu od 6 odgovora.

Zamolite učenike da razmisle o problemu i zapišu (u cijelosti ili u natuknicama) sve ideje koje im padnu na pamet. Ne zaboravite upozoriti učenike da ne vrednuju ideje tijekom navođenja i zapisivanja.

Kada istekne vrijeme ili se dosegne kvota odgovora, zamolite skupinu da vrednuje ideje kao ideje prijemosnice te da pokuša odrediti može li se bilo koja od tih ideja razviti pomoću vertikalnoga mišljenja.

Zabilježite odgovore nastale u ovoj aktivnosti.

[2] De Bono, Edward. 1990. Lateral Thinking. London: Penguin Books

Drugi problem koji možete zadati učenicama za oluju ideja jest: kako da učenici završe svoje zadaće na vrijeme (da ih ne rade u posljednji tren).

Postavite vremensko ograničenje na 3 minute.

Za ovaj zadatak dajte kvotu od 8 odgovora (to je tema bliska vašim učenicima.

Zamolite učenike da navedu i zapišu svoje ideje. Ne zaboravite da u ovoj fazi ideje ne treba vrednovati.

Kada istekne vrijeme ili se dosegne kvota, zamolite skupinu da vrednuje ideje kao ideje prijemosnice te da pokuša odrediti može li se bilo koja od tih ideja razviti pomoću vertikalnoga mišljenja.

Zabilježite odgovore.

Drugi problem koji možete zadati učenicama za oluju ideja jest: odabir problema za oluju ideja koja će pomoći da se razviju načini poticanja pismenosti i poučavanja jezika.

Postavite vremensko ograničenje na 5 minuta.

Za ovaj zadatak dajte kvotu od 10 odgovora (to je tema bliska nastavnoj praksi vaših učenika).

Zamolite učenike da navedu i zapišu svoje ideje. Ne zaboravite da u ovoj fazi ideje ne treba vrednovati.

Kada istekne vrijeme ili se dosegne kvota, zamolite skupinu da vrednuje ideje kao ideje prijemosnice te da pokuša odrediti može li se bilo koja od tih ideja razviti pomoću vertikalnoga mišljenja.

Zabilježite odgovore.

Preispitivanje pretpostavki: Zamolite učenike da ponovno promotre prva dva problema, a mogu i treći. Ako to već prethodno nisu učinili, zamolite učenike da pokušaju odrediti pretpostavke koje problem impliciraju. Može li se ijedna od njih preispitati kako biste dobili novo polazište za razmišljanje o problemu?

Nastavak vježbe: Premda sigurno i sami možete smisliti probleme za radionicu, u nastavku teksta navodimo neke. Ne zaboravite smjernice za provođenje tehnike oluje ideja KAO i preispitivanje pretpostavki.

- Potaknuti ljude da posjećuju galerije
- Prenapučenost gradova
- Nastavak obrazovanja izvan učionice

3

Metode razvijanja kreativnoga mišljenja: izvanjski utjecaji

Do sada smo se bavili metodama koje se mogu rabiti izolirano ili u kombinaciji kako bi se stekle navike kreativnoga mišljenja. One će u konačnici dovesti do većega broja ideja koje bi mogle biti rješenje problema ili mogućnosti. Vrlo često to dovodi do kreativnijega ili originalnijega rješenja.

Zajedničko je tim metodama da se temelje na stimulusu za novo mišljenje koji dolazi iz nas samih. Stimulus se temelji na stvarima koje već znamo i koje logički povezujemo sa zadanim problemom. To je posve normalno jer u svakodnevnom životu najčešće rabimo vertikalno mišljenje koje se temelji na prethodnome iskustvu i znanju.

No, za prava i originalna rješenja potrebna je različita vrsta stimulusa, ona koja na probleme djeluje izvana i iz novoga polazišta. Možda je to „pogrešan korak“ koji trebamo napraviti, kao što je spomenuto u dijelu u kojem se govorilo o obilježjima lateralnoga mišljenja (pogledajte tablicu).

Odgovor na te izvanjske i nevezane stimuluse vrlo je važan dio postupka kreativnoga mišljenja, premda u ovaj postupak većina osoba sumnja kada se s njim prvi put susretne.

Činjenica da pristup problemu može biti malo neobičan i neočekivan zapravo je pozitivna, naročito ako želimo neobična i originalna rješenja.

Slučajan poticaj

Najčešće rabljena inačica vanjskoga stimulusa obično se naziva „slučajni poticaj“, premda se isti princip opisuje i na druge načine, poput P. S. I. (problem + stimulus + ideja). Jedan je od razloga široke uporabe ove metode njezino preusmjeravanje našega razmišljanja u različitim kontekstima.

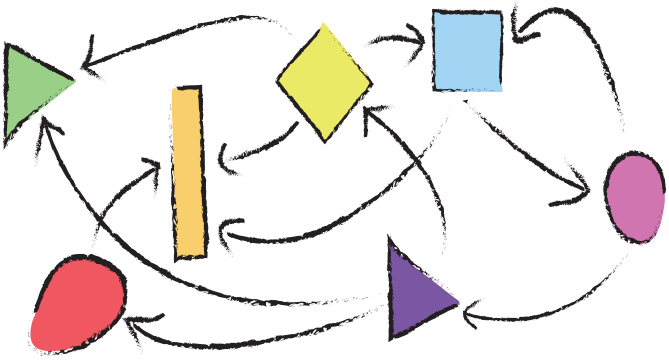
Ovo je jednostavna metoda s obzirom na njezinu primjenu. Ako se pri tome držimo nekoliko principa, ona može biti još učinkovitija.

Najčešće je problem (ili mogućnost) unaprijed definiran, kao kod oluje ideja. No, u ovoj se metodi uvodi posve nepovezani stimulus koji utječe na razmišljanje.

Stimulus može biti riječ (najčešće), boja, predmet, filmski žanr, igra, broj, ime, godišnje doba... bilo što čega se možete sjetiti.

Zašto djeluje: Podsjećajući se De Bono[3] objasnit ćemo zašto slučajan poticaj i ostale slične metode djeluju, premda mogu izgledati čudne ili kao potez očajnika.

De Bono objašnjava da je ljudski um sustav koji se samostalno maksimizira. Pod time podrazumijeva da ljudski um ima iznimnu sposobnost stvaranja veza između mnogo nespojivih (različitih) dijelova informacija, čak i kada veza ne postoji unaprijed. Ljudski um traži veze nehotice, tako snažno da se to jednostavno samo događa.



Slučajan poticaj: jednostavan oblik

Čak i u svom najjednostavnijem obliku slučajan je poticaj tehnika koja može biti učinkovita u poticanju novih i neočekivanih ideja.

Na primjer, ako razmišljamo o pisanju priča, možemo se služiti generatorom riječi kako bismo odredili okvir priče (prašuma, farma, grad i sl.), glavne likove (dječak, ljepotica, pas i sl.), temu priče (nada, ljubav, prijateljstvo i sl.). Na isti način možemo odrediti i osobine likova priče. Pretpostavimo da smo odabrali psa. Naš generator slučajnih riječi može odrediti da je naš pas pametan (ili lakovjeran ili ciničan), grad može biti nesiguran ili prenapučen ili futuristički i slično.

Slučajan poticaj: alat za oluju ideja

Ako slučajan poticaj upotrijebimo uz oluju ideja, možda ćemo dobiti još kreativnije rezultate. No, to zahtijeva malo više uključenosti učitelja. Pozitivno je to da je ovaj proces na mnogo načina sličan izvornoj tehnici oluje ideja, o kojoj smo već govorili.

[3] De Bono, Edward. 1990. Lateral Thinking. London: Penguin Books

Ovo su koraci za uporabu slučajnoga poticaja u oluji ideja:

- Definirajte problem / pitanje / cilj itd
- (2) Predstavite slučajan poticaj (riječ, koncept, boju, predmet i sl.)
- (3) Navedite obilježja koja povezujete sa slučajnim poticajem
- Odredite vremenski limit za aktivnost
- Odredite kvotu koju možete doseći, ali koja je ujedno i izazovna
- Navodite i zapisujte ideje dok ne dosegnete kvotu (ili dok ne istekne vrijeme) – nemojte se prepustiti porivu da vrednujete ideje dok se pojavljuju
- Vrednujte ideje kada istekne zadano vrijeme, obratite pozornost na vrijednost ideje prijemosnice

Sigurno ste primijetili da je većina koraka ista kao kod općenite oluje ideja. Uvedeni su novi koraci: korak 2 i korak 3.

Korak 2 jednostavan je i lako ga je razumjeti, sve dok postoji način geniriranja slučajnoga poticaja. Za to se možete poslužiti internetskim generatorom slučajnih riječi (dobar generator nalazi se na stranici www.watchout4snakes.com), rječnikom, novinama, generatorom slučajnih slika (dobar je primjer www.photo.net), predmetom, bojom, likom itd.

Asocijativno razmišljanje: Korak 3 nešto je složeniji, ali nakon što provedete vježbu jednom, postat će jednostavan i jasan. Ovaj dio vježbe zahtijeva malo drugačiji način razmišljanja koji se naziva asocijativno razmišljanje – stvaranje asocijacija ili razmatranja o nečemu.

Asocijacije na riječi: Možda ste igrali ovu igru s prijateljima, obitelji ili sa svojim učenicima. Na početku igre potrebno je odabrati riječ. Igrači u krug trebaju izreći svoju asocijaciju na prethodnu riječ u zadanome vremenu (na primjer u pet sekundi) kako bi ostali u igri. Nije dopušteno ponavljati riječ, a igrač koji ponovi riječ ispada iz igre. Ispada i onaj igrač koji nije odgovorio u zadanome vremenu.

Na primjer, možete početi riječju ‘čaj‘ nakon koje mogu slijediti riječi: piti > voda > kupanje > sapun > čist > Singapur i tako dalje.

Premda je ova igra zanimljiva, a ujedno i dobar način za učenje riječi, možete vidjeti kako smo se jako brzo maknuli od toploga napitka čaja (koji je uobičajen u Engleskoj) do države u Aziji.

Za zagrijavanje možete s učenicima odigrati jedan ili dva kruga igre. Na taj ćete im način pokazati kako je jednostavno nabrajati asocijacije vezane uz predmet ili koncept, ali i to kako nas takav neupravljan proces može dovesti daleko od ishodišta, koje će obično biti naš „problem“.

Kako bismo ovu vrstu asocijacija primijenili na oluju ideja, jednostavno svaki sudionik treba svaki put odgovarati na zadanu riječ ili koncept ILI barem odgovarati na onu novu riječ ili koncept koji su još uvijek u vezi s ishodišnim. Za to su potrebna pravila.

Na primjer, ako je vaš slučajan poticaj predmet koji se nalazi u prostoriji, na primjer boca, to može postati ishodišna riječ. Možete pokušati navesti njezina obilježja ili bilo koju drugu asocijaciju na bocu, predmet povezan uz bocu ili koncept boce.

To može dovesti do različitih ideja, poput:

boca *> staklo > lomljivo > oštro > recikliranje*

boca *> posuda > spremnik > šupljina*

boca *> oblik > stožac > okruglo > cilindar*

boca *> vrat > čep > naljepnica*

Na temelju ovih novih riječi i ideja koje s njima povezujemo možemo ponovno promišljati o svome početnom problemu i stvarati veze među njima.

Slučajan poticaj: primjer oluje ideja

Sljedeći primjer obrade slučajnoga poticaja preuzet je iz knjige Edwarda De Bona „Lateralno mišljenje“[4] i služi kao dobar primjer obrade. Možete ga predstaviti svojim učenicima kako bi shvatili proces i vidjeli povezanost između ishodišta i mogućega rješenja.

Problem, koji je odabran u ovome slučaju, opći je svjetski problem: pušači i ljudi koji ne mogu prestati pušiti. Kao slučajan poticaj odabran je „semafor“. Kao što se može primijetiti, koncept semafora u ovoj je fazi jako udaljen od pušenja.

Iako su sudionici primijetili mnoga obilježja, ona koja su pružala perspektivu bila su ideja signala i upozorenja. Povezana je s njima bila crvena boja koja u mnogim kulturama simbolizira opasnost ili zaustavljanje, odnosno zabranu.

Perspektivna ideja, koja je proizišla iz aktivnosti, bila je da se na rub cigarete ugradi crveni signal, možda kao crveni prsten. Može se pojaviti prije samoga filtera, u kojemu je koncentrirano više katrana, kako bi signalizirao pušačima da u tome trenutku prestanu pušiti da bi izbjegli još opasniji dio cigarete. Nakon toga ideja je razrađena na sljedeći način: kada pušači žele prestati pušiti, u prodaji mogu naći cigarete s crvenim indikatorom koji počinje blizu filtera. Kako odvikavanje napreduje, crveni se indkator pomiče sve dalje od filtera, tako da se svaki put popuši što manji dio cigarete. Na taj način pušači neće morati naglo prestati pušiti.

Premda možemo raspravljati o psihološkoj strani te ideje (bi li to djelovalo na prestanak pušenja), ovaj primjer ilustrira kako slučajan poticaj, ako je učinkovito obrađen, može snažno utjecati na mišljenje.

[4] De Bono, Edward. 1990. Lateral Thinking. London: Penguin Books

Slučajan poticaj: problemi za oluju ideja

Slijedeći prethodno dane upute, zadajte učenicima rad u malim skupinama od tri do pet članova kako bi kvaliteta kreativnoga mišljenja bila što optimalnija.

Prvi je problem dizajnerski izazov u kojem je zadatak navesti nove ideje za uređenje kuhinje.

Ovaj zadatak možete predstaviti učenicima na sljedeći način: za potrebe vježbe trebaju zamisliti da su inovatori ili dizajneri. Naime, uključivanje igranja uloga može biti jako učinkovito. Opis je okviran. Vaši učenici trebaju razmisliti o dizajnu ili inovativnim idejama koje bi bile korisne u kreativnom uređenju kuhinje. Ideje se mogu odnositi na proces kuhanja, pohranu stvari, čišćenje, iskorištenost prostora i sl., bilo što što asocira na kuhinju i njezinu funkciju. Važno je da učenicima date dovoljno prostora da budu fleksibilni sa svojim idejama.

1. Za ovu je vježbu slučajan poticaj riječ **Svemirski brod**

- Započnite s asocijativnim mišljenjem kako biste odredili obilježja povezana sa slučajnim poticajem. Zabiježite asocijacije. Ovaj bi korak trebao trajati jednu do dvije minute
- Odredite vremenski limit za oluju ideja na pet minuta
- Odredite kvotu od šest odgovora za ovaj zadatak (slobodno povećajte kvotu ako mislite da učenici mogu postići više)
- Navodite i zapisujte ideje u punome obliku ili kao natuknice, zapamite da ih u ovoj fazi ne smijete vrednovati. Ideje trebaju imati polazište u slučajnom poticaju, riječi „svemirski brod“ ili bilo kojoj asocijaciji koji uz njega vežu učenici
- Kada vrijeme istekne (ili kada je kvota dosegnuta), vrednujte ideje. Obratite pozornost na vrijednost ideje prijemosnice i pokušajte odrediti može li se bilo koja dalje razviti pomoću vertikalnoga mišljenja

Zabilježite odgovore.

2. Kao drugu vježbu i problem koji je povezaniji s temom učenja i poučavanja pismenosti i jezika, razmislite o inovativnome načinu poticanja učenja pravopisa.

Slučajan je poticaj riječ **Banka**

Slijedite ista pravila kao u prehodnome primjeru (samo zamijenite riječ „svemirski brod“ riječju „banka“).

Zabilježite odgovore

3. Umjesto novoga problema, kao treću vježbu upotrijebite isti problem iz prethodne vježbe – inovativne načine poticanja učenja pravopisa.

Slučajan je poticaj riječ **Prijenos**

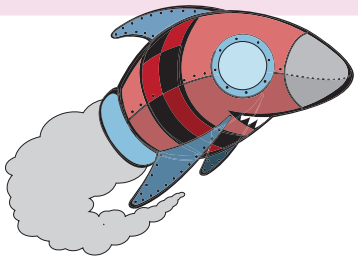
Zabilježite odgovore.

4. Zamolite učenike da rade u malim skupinama u kojima trebaju odrediti vidove pismenosti i učenja jezika koji mogu imati koristi od slučajnoga poticaja na temelju oluje ideja. Pretpostavljeni je cilj pozitivna promjena ili razvoj.

Zabilježite ovaj problem, odnosno problem-priliku

Slučajan je poticaj riječ **Stroj**

Zabilježite odgovore.



U sljedećim su primjerima slučajne riječi bile generirane pomoću mrežne stranice:

www.watchout4snakes.com

Stranica nudi mogućnost odabira vrste riječi koje se generiraju, a mogu se generirati čak i sintagme i rečenice.

Aktivnosti sa slučajnim riječima

U nastavku slijedi odabir aktivnosti utemeljenih na riječima koje možete provoditi sa studentima ili samostalno kako biste razvili nove ideje. Sve ih je moguće modificirati za uporabu u nastavi jezika i razvoja pismenosti.

Slučajne riječi i predmeti: Nasumično odaberite dvije riječi i spojite ih tako da nastane nova riječ koja će biti ime zamišljenoga predmeta. Opišite predmet i objasnite za što služi. Potičite nesvakidašnje odgovore.

Rečenica za kraj: Nasumično odaberite tri riječi i sastavite rečenicu tako da jedna od riječi bude prva riječ rečenice, a jedna neka bude zadnja riječ rečenice. Ako i treću riječ možete upotrijebiti u rečenici, tim bolje. Koliko rečenica možete sastaviti?

Zabavne kratice: Nasumično odaberite kratku riječ (između tri i šest slova) i upotrijebite je kao kraticu – dajte joj smisleno značenje. Možete zadati kvotu kako biste potaknuli kreativno mišljenje.

Obratna križaljka: Nasumično odaberite 10 riječi i napravite od njih popis. Pokušajte sastaviti križaljku koja će sadržavati vaših 10 riječi. Vaš je zadatak smisliti opise za 10 riječi tako da netko može riješiti križaljku.

Razmišljanje o budućnosti: Odaberite 3 riječi i na temelju svake napišite predviđanje za budućnost – kako će utjecati na buduću tehnologiju ili izume.

Faktoid: Faktoid je nepouzdana informacija koja zvuči kao moguća (uvjerljiva), u koju se može povjerovati ako se dovoljno često ponavlja. Odaberite slučajnu riječ i napišite faktoid utemeljen na toj riječi. Treba biti posve neistinit, ali uvjerljiv.

Igra anagrama: Nasumično odaberite četiri riječi, a posljednja neka bude ciljana riječ. Rabeći slova iz tri preostale riječi pokušajte smisliti što više anagrama koji su povezani s ciljanom riječju.

Riječi koje nedostaju: Nasumično odaberite riječ (imenicu) i zamislite da je izbrisana iz povijesti. Kojih se riječi možete sjetiti koje bi ispunile leksičku prazninu riječi koja nedostaje?

Mudre riječi: Nasumično odaberite pet riječi i za svaku pokušajte oblikovati mudru misao (u skladu s kineskih učiteljem i filozofom Konfucijem).

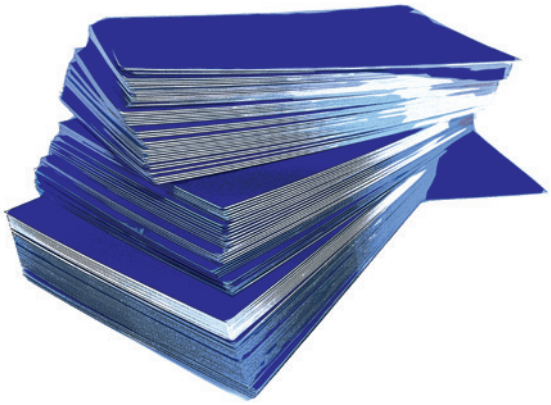
„Prije no što kreneš na put osvete, iskopaj dva groba“. Konfucije (kao primjer)

Napravi logo: Nasumično odaberite dvije riječi koje će biti polazište za ime vašeg poduzeća. Ukratko opišite čime se bavite, a zatim napravite jednostavan logo u kojemu će vizualni elementi biti povezani s poduzećem.

Opis-dilema: Nasumično odaberite tri riječi i napišite opis koji se može odnositi na dvije riječi, ali ne na sve tri.

Strategije zaobilaznoga mišljenja

Brian Eno, eminentni glazbeni producent (koji radi s U2, Davidom Bowiem, grupom Coldplay, Paulom Simonom, Grace Jones) i bivši klavijaturist grupe Roxy Music, često se smatra zaslužnim za izum strategija zaobilaznoga mišljenja. Točnije rečeno, njegov je doprinos vjerojatno imao više veze s popularizacijom metode izdavanja kartica za zaobilazno mišljenje[5].



Eno tvrdi da su grupe i umjetnici dolazili k njemu na kreativni poticaj za svoj rad, što je stvaralo napetost u radu profesionalnoga studija.

Budući da je studio bio skup, a grupe i umjetnici su željeli brze rezultate, njihova je kreativnost često bilo potisnuta, kaže Eno. On je radio ono što je radio i prije i za što je znao da ima rezultate – vrstu vertikalnoga mišljenja.

Primijetio je da mu kreative ideje češće padaju na pamet kada šeta vani ili kada se odmara. Odlučio je bilježiti ideje koje su se pojavljivale tijekom odmaranja. Bilježio je na male kartice.

Kada je radio u studiju, uzeo bi neku od tih kartica (slučajan poticaj) s namjerom da odgovori na to što se nalazilo na kartici (a ne da je zamijeni drugom). Obično bi to bila kriptička uputa ili primjedba koja bi trebala biti vrlo široko shvaćena.

Navodimo neke primjere Enovih kartica za zaobilazno mišljenje. Iako su nastale kao tvrdnje povezane s glazbenom produkcijom i kompozicijom, razmisli kako mogu pridonijeti kreativnosti u tvome području.

„Naglasi ponavljanje“

„Radi drugačijom brzinom“

„Ne gradi zid, nego napravi ciglu“

Ova je vrsta strategije zaobilaznoga mišljenja samo druga metoda slučajnoga poticaja. Kako je Eno i namjeravao (iako to nije uvijek očito), vi ih možete povezati s područjem svoga rada. Pripazite da ne budete previše strogi.

Niz tvrdnji za zaobilazno mišljenje koje su bile usmjerne na određeni sadržaj napravio je prije nekoliko godina predavač vizualnoga dizajna dok je sa studentima radio u područjima ilustracije, fotografije, grafičkoga dizajna, animacije/filma i slično. Promatrajući postojeće primjere kreativne vizualne komunikacije kako bi u svakom primjeru mogao definirati dominantan pristup ili ideju, napravio je popis zaobilaznih strategija (Prilog 2)[6]. Pristup je bio manje tajnovit od originalnih Enovih kartica i u mnogo je slučajeva pojedinačna riječ vizualnim dizajnerima bila dovoljno smislena da bi na nju mogli učinkovito odgovoriti.

[5] Oblique Strategies," Welcome to the Official Brian Eno Web Store, http://www.enoshop.co.uk/product/oblique-strategies.html, pristup, 6. listopad 2015.
[6] Hunt, Steven "MA Visual Communication, Birmingham City University, MA Studio, October 2009, Analytical Practice lecture.

Kao vrstu konceptualne vježbe (ne očukuje se od vaših učenika da proizvedu vizualni rad), zamolite učenike da pročitaju sljedeći kratki opis. Svakom opisu pristupite s polazišta nekoga od kratkih opisa iz druge liste „asocijativnih“ zaobilaznih strategija. U svim slučajevima odabrana riječ ili sitagma postat će vanjski stimulus, poput nasumičnoga poticaja. Zadatci su oblikovani da bi Vam dali ideju kako ovi povezaniji stimulusi djeluju u praksi.

Zamislite da vam je zadan sljedeći zadatak koji morate riješiti na kreativan način. U tim slučajevima vi odabirete zaobilazno mišljenje, premda ih nasumično možete odabrati iz popisa (Dodatak 2). Zamolite studente da na jednostavan način opišu svoje ideje vezane uz pojedine zadatke, prateći sustavnu obradu problema u odnosu na slučajan (zaobilazni) input.

Ako sa svojim učenicima želite igrati uloge, zamolite ih da zamisle da su kreativni fotografi, kreativni oglašivači, kreativni dizajneri pakiranja ili grafički dizajneri.

1. Napravite fotografski portret poznate osobe (koju možete sami odabrati) odgovarajući na sljedeću zaobilaznu strategiju:

Uvijek se radi o crtama

2. Oblikujte reklamu za voćni napitak odgovarajući na sljedeću zaobilaznu strategiju:

Povezano je s pokrivalom za glavu

3. Dizajnirajte pakiranje novoga ženskoga mirisa (možete mu dati ime) odgovarajući na sljedeću zaobilaznu strategiju:

povijest umjetnosti

Navodimo još primjera strategija zaobilaznoga mišljenja ako želite iz druge perspektive pokušati odgovoriti na bilo koji od prethodna tri izazova.

„Učini simetrično asimetričnim“

„Što priroda može donijeti tvome procesu?“

„Dvije stvari spoji u jednu“

4

Sažetak i materijali

Ako ste sa svojim učenicima napravili aktivnosti iz ovoga priručnika, možda ste postavili izazov procesima mišljenja koji će pojedinci smatrati preteškim, unatoč tome što su različite metode bile lako razumljive.

Da ta nelagoda ne bi bila negativna, trebate pohvaliti svoje sudionike što su preispitivali ili se čak borili s konvencionalnim (vertikalnim) mišljenjem. Zapamtite da se potpuno originalno i kreativno mišljenje može postići samo ako se stvari rade drugačije.

Nadamo se da će vaši učenici osjećati više samopouzdanja za uporabu različitih metoda u procesu nastanka dodatnih nastavnih materijala ili za uvođenje metoda kreativnoga mišljenja u nastavu.

Iako se ovaj popis aktivnosti može koristiti (a doista i jest bio rabljen) kao podloga za tečaj kreativnoga mišljenja, slobodno modificirajte, unaprijedite ili rekontekstualizirajte sve ili samo dio metoda. Uzmite si vlasništvo.

Na kraju, kao poučavatelj poučavatelja, ne zaboravite da učenje novih vještina zahtijeva vježbanje i određeni stupanj strpljenja. Zato nemojte posustajati ako je napredak na početku spor, uspjeh će doći s pravim stavom.

Materijali

Izvor 1: Uzorak za vježbu crtanja na stranici 15 koji je moguće ispisati.

Izvor 2: Popis tvrdnji koje mogu biti poticaj za zaobilazno mišljenje, koje je inicijalno osmislio vizualni dizajner, ali koje su dovoljno fleksibilne za uporabu u različitim predmetima.

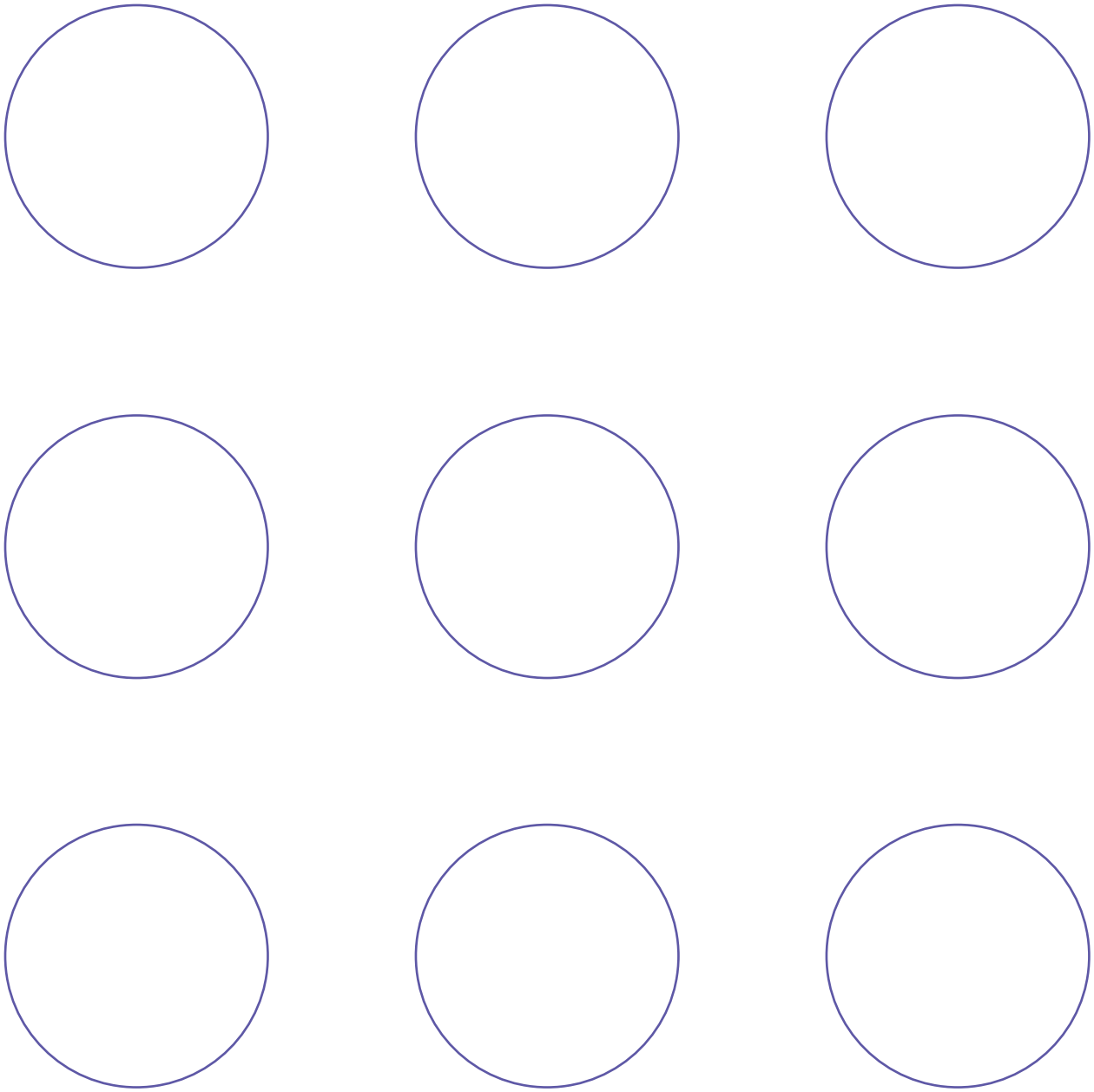
Izvor 3: „Prva pomoć za kreativno mišljenje“ popis je svih metoda kreativnoga mišljenja koje se nalaze u ovom priručniku, uz dvije dodatne o kojima možete razmisliti.

„Prvu pomoć za kreativno mišljenje“ ponudili smo dijelom kao podsjetnik na metode, ali i kao uputnik za sve koji žele dobiti sažet pregled temeljnih metoda kreativnoga mišljenja.

CREATIVE THINKING
IN LITERACY & LANGUAGE SKILLS

Izvor 1

Ova se vježba provodi u tišini. Molimo vas da slijedite upute: **Stvorite crteže koristeći kao početnu točku ovih 9 krugova.**



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Agreement number: 2014-1-UK01-KA204-000081

Strategije zaobilaznoga mišljenja za vizualne dizajnere	
1	Daj prednost apstraktnosti
2	Oblikuj sekvencu
3	Kako bi tome pristupio dizajner odjeće?
4	Pogledaj projekciju
5	Učini realno nadrealnim
6	Raspon dizajniranja nakita
7	Usredotoči se na uzorak
8	Kolaž stilova
9	Povijest umjetnosti
10	Pod utjecajem glazbe
11	Što priroda može ponuditi tvom procesu?
12	Urbani grafiti
13	Povezano je s pokrivalom za glavu
14	Misli o tome kao o plesu
15	Odgovor je origami
16	Izrazi narativnost
17	Skrivanje u sjeni
18	Učini poetičnim
19	Odgovor može biti model
20	Napravi masku
21	Je li to stvarnost ili samo iluzija?
22	Naglasi slova
23	Jeka arhitekture
24	Kinematografski pristup
25	Napravi skulpturu
26	Usredotoči se na lik
27	Kako bi tome prisutpio umjetnik?
28	Razmišljaj u tri dimenzije
29	Negativni prostor je pozitivan
30	Učini simetrično asimetričnim
31	Sirovi videomaterijal je dokaz koncepta
32	Izbjegavaj detalje
33	Uvijek se radi o crtama
34	Ponavljanje je uvijek mogućnost
35	Glatki obrisi
36	Kinematografski stil
37	Stopi elemente
38	Napravi ritam
39	Stavi u ravnotežu bez simetrije
40	Kolaž elemenata
41	Epizodna narativnost
42	Boja je kraljica
43	Istraži maštu
44	Dvije stvari spoji u jednu
45	Samo prirodni materijali
46	Boja koju god želiš, samo da je crna
47	Pogledaj u prošlost
48	Pojednostavi osnovne elemente
49	Duboka perspektiva
50	Sjene su izravnije
51	Izmjeri da stvoriš značenje
52	Samo ručno rađeni elementi
53	Izloži proces

Prva pomoć za kreativno mišljenje	
Lateralno (ili kreativno) mišljenje	Više je stav nego bilo što drugo. Odluka da želite biti kreativni u određenome kontekstu već je povećala mogućnost da dođete do kreativnoga rješenja. Odluka da nećete biti kreativni jednako je moćna. Neredosljedno • Provokativno • Vjerojatnost • Proizvodno • Bogato
Stvaranje mogućnosti	Ako se posvetite više nego jednoj ideji u bilo kojem kontekstu, to će znatno povećati vjerojatnost za kreativnije rješenje. Nikada se nemojte odlučiti za ideju o kojoj svi razmišljaju – ne ako želite biti kreativna osoba.
Kvota	Stvaranje mogućnosti treba biti upravljano, a da bismo to postigli moramo odrediti cilj u obliku broja ideja – to se naziva kvota. Cilj je kvote izazov i to ide ovim putem: očito > neočekivano > potencijalno ludo
Vremensko ograničenje	Na isti način kao što kvota može pomoći da vladate vremenom i resursima, to može i vremensko ograničenje. Ta metoda općenito povećava brzinu rada sudionika i potiče mozak na rad ako ograničenje nije previše velikodušno zadano.
Preispitivanje pretpostavka	Lako je pretpostaviti da će nešto biti uvijek tako samo zato što je prije bilo. MORATE naučiti preispitivati takve pretpostavke i tražiti nove načine na koje možete pristupiti nekoj situaciji, čak I ako znači stvaranje novih pitanja.
Snaga pitanja Zašto?	Dio preispitivanja pretpostavka tiče se i navike postavljanja pitanja. čak I kada su provokativna, i kada se pita ono što već možda znate, tražite nove odgovore, pitajte zašto?.
Oluja ideja (smjernice)	Oluja ideja način je stvaranja mnoštva novih ideja vezanih uz jednu temu ili problem. Ovo su neke smjernice: Odredite problem > odredite vrijeme > odgodite prosudbu (zapišite SVE ideje) > vrednujte nakon navođenja > prepoznajte ideju prijemosnicu
Postavljanje i rješavanje problema	Problemi su dobar način da ljude upoznate s metodama kreativnoga mišljenja. Ne podcjenjujte potencijal u tome da druge zamolite da odrede problem za vježbu - to će samo po sebi postati kreativno mišljenje.
Što ako?	Ako za bilo koji problem ili situaciju postavite pitanje „Što ako?“, to vam može pomoći da stvari vidite u drugome svjetlu. To je jednostavna, a snažna tehnika ako se upotrijebi s kvotom – koliko puta ćete na različite načine pitati „Što ako?“.
Slučajan poticaj	Uvođenje slučajnoga stimulus da bi se potaknulo asocijativno mišljenje u kontekstu određenoga problema. Poticaji mogu biti boje, riječi, like, predmeti, više-manje bilo što što ima obilježja koja je moguće definirati.
Asocijativno mišljenje	Asocijativno mišljenje je posebno važan korak, naročito kada se služite nekim oblikom slučajnoga poticaja. To vam omogućuje da odredite obilježja stimulusa za slučajan poticaj – to je ključni korak u metodi slučajnoga poticaja.
Strategije zaobilaznoga mišljenja	Na mnogo načina slična slučajnome poticaju, ova tehnika temelji se na dvosmislenim uputama koje nude neku vrstu uputa za rješavanje problema. Njezina je važnost u tome da će na interpretaciju utjecati vaš trenutačni kontekst.
Strategije zaobilaznoga mišljenja za određeno područje	Ista vrsta dvosmislenih uputa može biti u bliskoj vezi s temom ili područjem vašega rada. Rješenje je u tome da ponudite iskoristive sugestije, ali da ne budete previse strogui.
Još dvije metode koje nisu obrađene u ovome priručniku	
Inverzija	Inverzija je metoda kojom problem morate okrenuti naglavce. Ako je problem „Kako da radnici dođu do automobila u točno vrijeme“, inverzija može biti „Kako da automobile dođu do radnika?“. (Henry Ford)
Preoblikuj problem	U preoblikovanju problema radi se o promjeni fokusa prije no što je izrečena ijedna ideja za rješenje. Na primjer, problem prenapučenih gradova može biti preoblikovan kao „Zašto ljudi ne žele živjeti na selu (ili u manjim mjestima)?“