

Kurs dla Animatorów Czasu Wolnego

Lekcja 4

Temat:

Psychologia pracy animatora

Rozdział 6. Kreatywność

Autor: mgr Agnieszka Matejuk

6. Kreatywność

Czy kreatywności można się nauczyć? Co zrobić, by być kreatywnym? Czy jest jakiś sposób na poszerzenie możliwości własnego umysłu?

Twórcze myślenie, kreatywność to umiejętność wrodzona. To specyficzny sposób myślenia, otwartości na otaczający świat. Można się jednak także nauczyć twórczego myślenia. Także doświadczenia życiowe powodują, że ktoś ma tendencję do narzucania sobie nieprzekraczalnych ram lub zamyka się w utartych schematach.

Można poszukiwać wielu technik wspomagających ludzkie możliwości kreowania nowych idei - tak na poziomie zespołowym, jak i indywidualnym. Najprostszą jednak metodą na "usprawnienie" własnej kreatywności jest przyjrzenie się temu, co ją blokuje i jak z tym walczyć. Warto też zidentyfikować umiejętności, które pozwolą rozwinąć w sobie pęd ku nowościom i dzięki którym otoczenie będzie postrzegać nas jako kogoś pomysłowego.

6.1 Kreatywność

Kreatywność (postawa twórcza; od łac. *creatus* - twórczy) - proces umysłowy pociągający za sobą powstawanie nowych idei, koncepcji, lub nowych skojarzeń, powiązań z istniejącymi już ideami i koncepcjami. Myślenie kreatywne, to myślenie prowadzące do uzyskania oryginalnych i stosownych rozwiązań. Alternatywna, bardziej codzienna definicja kreatywności mówi, że jest to po prostu zdolność tworzenia czegoś nowego.

„Intuicyjnie proste zjawisko kreatywności, w rzeczywistości jest procesem bardzo złożonym. Było ono badane między innymi z perspektywy psychologii behawioralnej, psychologii społecznej, neuropsychologii poznawczej, sztucznej inteligencji, filozofii, historii, ekonomii i biznesu. Badania objęły kreatywność w życiu codziennym, kreatywność wyjątkową, wybitną a nawet kreatywność sztuczną. W przeciwieństwie do wielu innych zjawisk, w nauce nie ma jednej uniwersalnej, autorytatywnej definicji kreatywności. Podobnie w psychologii nie istnieją żadne standardowe techniki pomiaru kreatywności. W literaturze psychologicznej można znaleźć ponad 60 różnych definicji kreatywności”.¹

Osoba Kreatywna - cechuje się otwartością i wewnętrzną elastycznością, jest otwarta na inne poglądy i kształci w sobie zdolność do myślenia w wielu kierunkach. Ciągłe poszukuje nowych dróg i możliwości rozwiązywania problemów, które zauważa błyskawicznie podchodząc do nich w sposób obiektywny. Osoba kreatywna potrafi wyrazić krytyczną samoocenę i zaprzestać realizację zamierzonego celu bez widoku jego rozwiązania i poszukać innych rozwiązań nawet jeżeli jest ona związana z jakimś stopniem ryzyka. Należy podkreślić również, że osoba kreatywna musi posiadać motywację do wykorzystania swojego kreatywnego potencjału gdyż bez tego nie jest możliwe osiągnięcie pozytywnych rezultatów, musi cechować się silną determinacją i wytrwałością.

Inteligencja kreatywna² - to zdolność myślenia w nowatorski sposób – umiejętność bycia oryginalnym, zawiera następujące elementy:

- **płynność** – szybkość i łatwość, z jaką człowiek potrafi „radzić sobie” z nowymi i twórczymi pomysłami
- **elastyczność** – czyli zdolność widzenia spraw i obiektów z różnych punktów widzenia, ich oceny z odmiennej, czy nawet przeciwnej perspektywy; umiejętność ujmowania starych poglądów i koncepcji w nowy, odmienny sposób oraz „odwracania do góry nogami” utartych i utrwalonych już pojęć i idei; zdolność wykorzystywania wszystkich naturalnych zmysłów do formułowania nowych tez i koncepcji

¹ <http://pl.wikipedia.org/wiki/Kreatywno%C5%9B%C4%87>, z dn.4.02.2011

² . Buzan, Głowa przede wszystkim, Wydawnictwo MUZA SA, Warszawa 2001, s. 27.

- **oryginalność** –zdolność do kreowania idei i poglądów nietuzinkowych, niezwykłych, ekscentrycznych (bardzo odbiegających od przyjętej normy)
- **rozwijanie idei i pomysłów** –budowanie, rozwijanie, wzbogacanie, napełnianie nową treścią, opracowywanie i rozwijanie problemów teoretycznych i praktycznych.

Co zabija kreatywne podejście do zadań:

- myślenie schematami, wzorcami – korzystanie z gotowych rozwiązań jest prostsze, nie zawsze skuteczne, ale nie wymaga dodatkowego wysiłku. Człowiek potrafi mocno trzymać się systemu w którym funkcjonuje. Skoro wszyscy wokół korzystają z danych rozwiązań, to wydają się one być dobre i słuszne. Chęć "sprawnego funkcjonowania w społeczeństwie" nakłada na człowieka ograniczenia, przestaje on dostrzegać istniejące „usterki”
- myślenie jednotorowe
- narzucone ograniczenia (procedury, biurokracja)
- wybór jednego nowego rozwiązania zamiast kilku nowych – nawet w poleceniu powinno się zwracać uwagę na to, by mówić: poszukajmy nowych pomysłów (a nie „nowego pomysłu”)
- killer phrases – zdanie, które „zduszą w zarodku” nowe pomysły. Wszystkie techniki twórczego myślenia razem wzięte nie pomogą, jeśli podczas "burzy mózgow" ktoś rzuci zdanie zduszające jakiś pomysł w zarodku. Każdy z nas na pewno spotkał się z wypowiedzianymi jak mantry zdaniami: "Działa, więc po co to zmieniać?", "Tego nie da się zrobić!", "Dobry pomysł, ale niepraktyczny" itp.

Jak przygotować umysł do kreatywnego myślenia:

- I. **Otwarcie** – umysł, jak każda część ciała, potrzebuje rozgrzewki zanim zacznie się go intensywnie używać.
- II. **Ćwiczenie** – trzeba nieustannie tworzyć, na początku lepiej wymyśleć 30 kiepskich rozwiązań i tylko 1 dobre, zanim dojdzie się do sprawności, że na 30 rozwiązań 1 będzie słabe
- III. **Przekształcanie** - rozwijać w sobie umiejętność budowania na wcześniejszych pomysłach, nawet tych najbardziej absurdalnych. Pomysł, na który w danym momencie wpadliśmy, nie musi być już ostatecznym rozwiązaniem, ale może stanowić dobre podwaliny dla innej koncepcji. Warto traktować go jako etap w procesie myślenia, wszak od pomysłu do jego wdrożenia jest długa droga
- IV. **Warunki** – należy znaleźć odpowiednie warunki otoczenia, które korzystnie wpływają na twórcze myślenie. Inspirować do kreatywnego myślenia może muzyka lub cisza, może spacer lub jazda samochodem, może spotkanie z przyjaciółmi lub skupienie w samotności – każdy może mieć inne warunki w których „dopada go Wena”



Animatorze pamiętaj:

- jeśli nie masz predyspozycji, wrodzonego daru twórczego myślenia, to rozwijaj swoją kreatywność poprzez ćwiczenia. Kreatywni pracownicy są bardzo poszukiwani w większości branż, a w szczególności w działalności animacyjnej, rekreacyjnej i artystycznej. Ludzie kreatywni mają najwięcej do zaoferowania, a ich pomysły, niekiedy rewolucyjne, często bardzo pozytywnie wpływają na funkcjonowanie firmy.

Ćwiczenie 1 Rozgrzewka umysłu

Zadanie 1

„Dzisiejszą zabawę sponsoruje literka „G”

Spróbuj wypisać w ciągu dwóch minut jak największą liczbę wyrazów na literę "g"

Zadanie 2

„Końca nie widać...”

Dokończ zdanie: "Większość dzieci jest...". (podaj minimum 20 możliwych zakończeń)

Ćwiczenie 2 Na rozwinięcie abstrakcyjnego poziomu myślenia

Zadanie 1

Co by było gdyby:

- drzewa rosły do góry nogami
- nie było komputerów
- żarówki świeciły na czarno
- z nieba zamiast deszczu zaczęła padać coca cola
- zabrakło prądu na 10 dni w twoim domu

Zadanie 2

Kontrastujące smaki

Zastanów się nad nietypowymi połączeniami potraw, np. lody z rzodkiewką, krem czekoladowy z musztardą, kisiel o smaku czosnkowym itp.

Zadanie 3

Nowe spojrzenie

Ćwiczenie polega na odkrywaniu nowych właściwości przedmiotów i uczy sztuki obserwacji. Wybierz dowolny przedmiot i spróbuj go "zbadać" za pomocą zmysłów, których nie używasz zbyt często np. dotyku i smaku. Możesz również obejrzeć przedmiot pod różnym kątem albo pod powiększeniem.

Zadanie 4

Zamiana tożsamości

Weź pierwszą rzecz jaką masz pod ręką, wczuj się w nią. Np. myszkę od komputera - wyobraź sobie że jesteś myszką, opowiedz co czujesz jako taka myszka, jaki jesteś, co cię boli, co lubisz robić, czego nie, z czego jesteś itd.

Powtarzaj często to ćwiczenie, z różnymi przedmiotami by poprawić zdolności spostrzegawcze różnych aspektów otoczenia. Poznasz inne strony tej samej rzeczywistości. Pomoże Ci to w generowaniu różnych, na pozór nie związanych ze sobą podejść do rozwiązywania problemów. Zaczyniesz dostrzegać coraz to większą liczbę nowych idei!

6.2 Postawa twórcza

Postawa twórcza – wywodzi się ze specyficznych funkcji psychicznych. Interpretacja tego pojęcia przedstawia się różnorodnie:

- „**Pewna postawa wobec życia mająca swój wyraz w umiejętności samodzielnego myślenia i rozwiązywania nieznanych problemów i zadań; występuje tam, gdzie powstają nowe jakości i wartości będące wynikiem osobistych działań i poszukiwań**”.³
- „**Dyspozycja do tworzenia , która w stanie potencjalnym istnieje u wszystkich ludzi i w każdym wieku, uzależniona od środowiska społeczno-kulturalnego**”.⁴
- „**Zespół dyspozycji emocjonalnych, który sprawia, że ktoś staje się zdolny do ryzyka wiążącego się z operacją rozkładania i ponownego składania świata**”.⁵

W psychologii odpowiednikiem terminu „**postawa twórcza**” jest **myślenie dywergencyjne** – poszukiwanie wszystkich możliwych rozwiązań danego problemu. Kontrastem dla tego typu myślenia jest myślenie konwergencyjne, w którym myśl jest wąsko ograniczona, zamknięta sztywnymi normami.

8 kryteriów postawy twórczej:

1. **wrażliwość** na problem

³ Suchodolski B.: Pedagogika. Podręcznik dla kandydatów na nauczycieli, Warszawa 1980, s. 535.

⁴ Sillamy: Dictionnaire de psychologie, Clerol C., Gloton R.: Twórcza aktywność dziecka, Warszawa 1976, s.36.

⁵ Popek S.: Aktywność twórcza dzieci i młodzieży, Warszawa 1988, s. 26

2. zdolność do pozostawiania w stanie **gotowości**
3. **mobilność** (zdolność przystosowania się do nowych sytuacji)
4. **oryginalność** (w stosunku do twórców, grupy)
5. zdolność do **przeobrażania** i nowych oznaczeń
6. zdolność do **analizy** (spostrzegania)
7. zdolność do **syntezowania** (łączenia elementów w całość)
8. organizacja **koherentna** (zdolność umysłu do harmonizowania swoich myśli, właściwości, postrzegania z własną osobowością)

Aktywność jednostki mogą wywoływać i ukierunkowywać nie tylko zadania formułowane przez nią samą, ale też zadania stawiane przez otoczenie zewnętrzne (pod warunkiem, że jednostka uznaje je za swoje - pozwalają zaspokajać jej określone potrzeby).

Twórcza aktywność nie musi prowadzić do konkretnych wytworów (rozwiązań), lecz ważna jest sama postawa otwartości na nowe (co jest cenne dla samej jednostki).

6.3 Myślenie lateralne

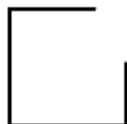
Myślenie lateralne to zdolność tworzenia pozornie nieistniejących połączeń, zdolność patrzenia na rzeczy z różnych stron. To szukanie alternatywnych podejść, zanim znajdziemy rozwiązanie. Myślenie lateralne pozwala na świadomą rezygnację z gotowych rozwiązań, na rzecz dążenia do znalezienia bardziej optymalnych. W myśleniu lateralnym, zwiększa się szanse znalezienia lepszego rozwiązania próbując różnymi nie znanymi dotąd metodami.

Przeciwieństwem myślenia lateralnego jest **myślenie wertykalne** - dążenie do rozwiązania problemu według znanych schematów do "z góry" upatrzonego rozwiązania. Taki sposób pojmowania zadań jest bardzo wygodny, po prostu ułatwia życie, nie trzeba się na każdym razem zastanawiać jak? Znalezienie jakiegokolwiek rozwiązania, jakąkolwiek metodą, prowadzi w końcu do myślenia jednorodnego, bo któreś trzeba wybrać. Przynajmniej przez jakiś okres, do czasu znalezienia lepszych rozwiązań.

Pałapką myślenia wertykalnego jest przede wszystkim coś co nazwę "ślepą akceptacją rozwiązania". Człowiek akceptuje pewne prawa, metody, nie zastanawiając się nad ich słusznością czy celowością. Ktoś kiedyś np. wymyślił że dobrze się je widelcem, czy ktoś teraz zastanawia się dlaczego jadamy widelcem? - może np. grubaskom kazać jeść pałeczkami (lub dawać mniejsze widelce), będzie to dla nich lepsze rozwiązanie, bo będą jedli wolniej, a szybkie spożywanie jest jedną z przyczyn otyłości.

Ćwiczenie 1 Myślenie lateralne

Edward de Bono - twórca pojęcia myślenia lateralnego, podkreśla że jednym z narzędzi myślenia lateralnego jest **poczucie humoru**. Zastanów się z czego się śmiejesz w żartach? Co takiego jest w "kawałach", że prowokują do śmiechu? Czy dowcip to nie jest inne - nowe spojrzenie na dobrze znaną już sytuację?



Nie stosuj się do zasad których nie ma, popatrz przez chwilę na obrazek, obok, co on przedstawia? Co to jest? Kwadrat? Nie, to nie jest kwadrat, to są cztery połączone ze sobą linie. Nie ma zasady, że musisz dokończyć obrazek. Tak samo jak nie ma zasady, że kamień musi tonąć w wodzie, wystarczy wziąć pumex (skała wulkaniczna, z bąbelkami powietrza), a nie utonie itd. Poszukaj więcej błędnych zasad!

Uważaj na etykiety - czy człowiek inteligentny i mądry może zrobić coś głupiego? Czy mistrz może popełniać błędy? Czy autorytet się nie myli? Czy można ufać głupcowi? - Nazywanie siebie i innych tak, a nie inaczej powoduje, że zamykamy się w stereotypie nazwy i próbujemy działać "na siłę" nie naturalnie, utrudniając sobie życie. Takie etykiety jakie przypisujemy sobie nawzajem ograniczają nasz tor myślenia, do myślenia tak jak powinien działać wzorzec etykiety.

Zerwij z rutyną, to chyba jedna z najważniejszych, rzeczy jaką będziesz musiał zrobić. Powtarzając stale te same czynności, zamykamy się w swoich schematach, czasem przyda się zrobić coś czego

do tej pory nie robiłeś. Porzucenie własnych schematów, pomaga w zrozumieniu braku stabilności ogólnych wzorców.

6.4 Sposoby zdobywania kreatywnych rozwiązań

Jeżeli człowiek nie jest w stanie samodzielnie rozwiązać danego problemu (wpaść na nowy pomysł, wymyśleć oryginalnego rozwiązania itp.), wówczas może zwrócić się o pomoc do innych osób, wszak „co dwie głowy to nie jedna”. Możliwości wspólnego działania kreatywnego:

6.4.1 Twórczy dialog

Dialog, aby mógł prowadzić do tworzenia nowych idei, powinien przede wszystkim:

- być swobodną naturalną wymianą myśli, nie opartą na schematach czy zasadach
- mieć postępowanie (rozmowa nie może "stać w miejscu" lub "kręcić się w kółko", musi być prowadzona tak, by kierowała się do przodu przez kolejne etapy
- rozmówcy powinni być otwarci, (nigdy nie powinno się znać, przewidywać efektu końcowego rozmowy, aż do samego jej zakończenia)
- rozmówcy powinni mieć świadomość celu (ale nie wizji zakończenia rozmowy!)
- rozmówcy nie powinni dążyć do jak najszybszego wyrażenia swojej opinii, lecz poprzedzać ją zastanowieniem (dialog nie jest szybką wymianą poglądów, lecz ma prowadzić do powstania nowej wiedzy u rozmówców, poprzez tworzenie przemyślanych zdań i opinii, nie powinien być wykonywany pod naciskiem czasu, a tym bardziej presją czasu)

Struktura twórczego dialogu:

- 1) **Sprovokowanie rozmowy** - służą do tego proste pytania pytające, np. „co sądzisz na ten temat”. Następnie poprzez pytania badawcze uświadomienie sobie swojego zdania na dany temat, dochodzi się to określonej sytuacji wstępnej.
- 2) **Weryfikacja postrzegania danej rzeczy** - ustalenie skąd i dlaczego coś wiemy, źródła naszej wiedzy na dany temat. Najczęściej wiedza ludzi opiera się na osądach innych autorytetów: nauczycieli, książek, mediów (tv, radio, gazety), polityków, naukowców, znajomych, rodziny. Zadaniem dialogu jest doprowadzenie do krytycznego przyjęcia lub zanegowania danej wiedzy (dzięki czemu można dojść do nowych idei), tworzenie nowej wiedzy. Dodatkowym efektem rozmowy ma być powstanie całkiem nowych, jeszcze nie znanych wcześniej rozwiązań.
- 3) **Kreowanie** rozmowy na rozwiązanie danego problemu, poprzez wzajemną wymianę zdań i myśli.
- 4) **Podsumowanie** – należy zacząć od powtórnego zdefiniowania problemu, analizy poprzedniego etapu (dlaczego udało się dojść do takiego rozwiązania a nie innego). Efektem końcowym powinny być uogólnione syntetyczne wyniki rozmowy.

Już Sokrates wyśmiewał monopol na posiadanie prawdy, na przyjmowanie z góry przyjętych rozwiązań. Świat i wiedza według niego nie jest statyczna. Wiedza jest zmienna, stanowi proces zmieniający się i trwający w czasie. Przyjmowanie gotowych rozwiązań, nie prowadzi do niczego dobrego, to żywa rozmowa, wspólne dochodzenie do wyniku powinno być główną metodą poznania, tworzenia wiedzy.⁶

6.4.2 „Burza mózgów”

Pojęcie **Burza Mózgów (Brainstorming)** zostało wprowadzone przez Alexa Osbournę około roku 1935. Celem burzy mózgów jest **wymyślenie jak największej ilości rozwiązań** do postawionego problemu, bez oceny trafności tych rozwiązań. Burza mózgów powinna być jak najbardziej **spontaniczna**, co jest trudne z następujących powodów: jedna osoba może zdominować grupę, inna będzie siedzieć i się nie odzywać, ktoś przyjdzie z gotowym rozwiązaniem do którego jest przekonany i nie będzie słuchał argumentów innych, ktoś inny niepostrzeżenie rozpocznie krytykę, nastanie w

⁶ <http://pik.ebiznes.org.pl/dialog,tworcze,myslenie.htm>, z dn.4.02.2011.

grupie milczenie i inne.

Ważne jest więc wyznaczenie prowadzącego, który będzie czuwał nad prawidłowym przebiegiem Burzy. Prowadzący powinien podsycać grupę do generowania pomysłów, dodawać entuzjazmu i energii do poszukiwań nowych rozwiązań, sugerować nowy trop gdy grupa zbyt głęboko zagłębi się w jednym aspekcie problemu itd. Musi on zapisywać wszystkie padające pomysły (nawet najgłupsze - ważna jest ilość, a nie jakość) i **powstrzymać grupę od ocen i krytyki**. Prowadzący nie powinien generować pomysłów by przypadkiem nie zdominować grupy.

Szczególnie ważne jest powstrzymywanie oceny tak, by żadna osoba nie obawiała się "powiedzenia głupstwa". W praktyce ciężkie jest to do wykonania można np. posłużyć się narzędziem "na biedne dzieci", czyli postawić na środku skarbonkę i za każdą próbę krytyki kazać osobie, która popełniła to wykroczenie wrzucić monetę na biedne dzieci.

Owocem powyższych działań powinna być **jak najdłuższa lista pomysłów** (można je ponumerować). Następnie grupa ma **czas na ocenę i wybór najlepszych rozwiązań**, lub połączenie kilku w jedno. Jeżeli tylko mamy czas dobrze jest wybrać kilka najlepszych rozwiązań i pozostawić wybrane pomysły uczestnikom burzy mózgow do **inkubacji**. Wypisać je na kartce, powiesić w widocznym miejscu, lub poprosić by każdy postawił w widocznym miejscu u siebie. Pozostawić taką sytuację, bez wyboru konkretnego rozwiązania na kilka dni, po czym ponownie się umówić by wspólnie wybrać najlepsze z nich. Inkubacja nie służy tylko i wyłącznie do oceny, **w czasie inkubacji mogą powstać całkiem nowe pomysły**, można ją traktować jako niską kosztową wstępną fazę wprowadzenia pomysłów w życie. Pomysły już zaczynają żyć, co prawda tylko wirtualnie w głowach ich twórców, ale dopiero teraz są widoczne pewne ich aspekty wcześniej nie zauważalne. Po czasie następuje wybranie najlepszego rozwiązania.

6.4.3 Metoda 6 kapeluszy

Metoda sześciu kapeluszy została stworzona przez Edwarda De Bono, twórcę pojęcia "myślenie lateralne". Idea sześciu kapeluszy pozwala na **twórcze podejście do rozwiązywania problemów, wskazuje sześć różnych stron, z jakich można na dany problem postrzegać**.

Metoda ta jest prosta, praktyczna i skuteczna, została zaakceptowana przez środowisko edukacyjne, korporacje i organizacje na całym świecie. **Sześć kapeluszy zmienia dyskusje ze zwykłego argumentowania i bronięcia swoich racji w konstruktywną dyskusję**, cała idea **polega na sztucznym przyjęciu określonego stanowiska w danej sprawie**. Dzięki czemu nikt nie jest zbyt emocjonalnie związany z bronieniem swoich racji, a jednocześnie może wyrażać swoje uczucia (w danym kapeluszu) bez potrzeby przejmowania się tym, co pomyśli inni. Umożliwia wygospodarowanie czasu na świadomy wysiłek twórczy w danym czasie, wprowadza pewien porządek tworzenia, przy jednoczesnym braku obaw pominięcia jakiegoś aspektu problemu.

Struktura metody:

Jest **sześć różnych postaw, które reprezentowane są przez określony kolor kapelusza**. W każdym kapeluszu myśli się inaczej:



Czerwony kapelusz = emocje → „Jakie uczucia wchodzą tutaj w grę?”

Jest silnie związany z wyrażaniem emocji, namiętności, impulsywności i uczuciowym przejawianiem rzeczywistości. Czerwony kapelusz za najważniejszy aspekt problemu uznaje wrażenia, intuicje, przecucia i uczucia. Wyrażanie ma być subiektywne, szybkie, spontaniczne, nawet irracjonalne.



Biały kapelusz – logika → „Analizujemy same fakty.”

Jest przeciwieństwem czerwonego, wskazuje na czystość, sterylność, neutralność i logikę. Zajmuje się faktami i liczbami (jak komputer), wyjawia dane na konkretny temat i komentuje w granicach posiadanych informacji. Jest obiektywny, nie ma uczuć, emocji. Jest tylko to, co da się racjonalnie przedstawić. Biały kapelusz stosujemy, zwykle na początku zmiany wiatku.



Czarny kapelusz – pesymizm

Podejście logiczno pesymistyczne, negatywne, ma oceniać i ostrzegać przed zagrożeniami. Człowiek w czarnym nakryciu głowy, nadmiernie krytykuje rzeczywistość, widzi tylko złe jej aspekty, wyciąga wszystkie wady, za wszelką cenę próbuje wykazać, że ktoś może się mylić. Cechuje go oszczędność, zarówno czasu jak i innych środków.



Żółty kapelusz – optymizm

Żółte myślenie to pozytywna postawa, ciekawość, przyjemność i poszukiwanie radości. Ma wskazać wszystkie, nie tylko te oczywiste korzyści. Może odwoływać się nie tylko do logiki, praktyki, ale także do marzeń i nadziei, wiary w sukces i powodzenie. Rozważa wszystkie możliwości i korzyści, nawet te, które wykraczają poza rozpatrywany problem, szuka logicznego poparcia, jest przepełniony euforią, co jest bardzo konstruktywne.



Kapelusz Zielony - możliwości

Zieleń to kolor ruchu, urodzaju, rozwoju, wyrastania roślin. Zielony kapelusz jest pełen pomysłów i nowych możliwości. Nie ma obowiązku logicznego postępowania, ważne jest że znajduje nowe drogi, nie musi trzymać się reguł, schematów. Zielony nie widzi krytyki ani obiektywizmu. Zielony szuka kolejnych alternatywnych rozwiązań (nawet ostateczne rozwiązanie, nie jest ostatecznym, jeśli tylko zostało odrobinę czasu na poszukiwania dalej).



Kapelusz Niebieski – organizacja

To chłodny bezstronny obserwator, kontrolujący tok myślenia, narzucający dyscyplinę i trzymanie się planu, porządkujący oraz określający ograniczenia i priorytety, nie pozwala wychodzić poza określone granice. niebieski kapelusz sporządza opis rozumowania i sporządza wnioski.

Główną zaletą tej metody podczas pracy z większą ilością osób jest odgrywanie ról. Bawiąc się w teatrzyk człowiek nie ukrywa swoich emocji, nie ukrywa tego co czuje, mówi to co uważa że powinien powiedzieć w danym kapeluszu, a nie to co wypada powiedzieć. Metoda ta pozwala na całkowicie szczere rozmowy pod pretekstem przybierania kapeluszy.

Ponadto technika sześciu kapeluszy, pozwala na dowolne uporządkowanie pracy nad każdym zagadnieniem. Umożliwia myślicielowi skupienie się w danej chwili na tylko jednej rzeczy, np. zamiast zajmować się emocjami, będzie on tworzył nowe idee, podczas gdy na emocje przyjdzie odpowiedni czas. Technika ta broni również przed monotonnym podejściem do zagadnień. Kiedy dany aspekt jest zbyt długo rozpatrywany, następuje zmiana kapelusza (i postrzegani).

6.5 Twórcze zajęcia

W pracy animatora, dobrze jest żeby nie tylko sam był osobą kreatywną, ale ćwiczył kreatywność członków grupy, z którą pracuje.

Przykładowe scenariusze spotkania:

„Oczy są ślepe, szukać należy sercem” /Antoni de Saint-Exupery/

1. Wszyscy zamykają oczy. Nasłuchują: dźwięków najbliższych np. w sali, dalszych, najdalszych. Następnie wszyscy otwierają oczy. Następuje omówienie - co było słychać, czy było dużo tego czy mało?
2. Uczestnicy zamykają oczy. Animator rozdaje każdemu do rąk jakiś przedmiot (każdemu inny). Na znak, uczestnicy zamieniają się przedmiotami z sąsiadem z lewej. Wymiana trwa tak długo, aż każdy poczuje, że powrócił do niego przedmiot, który miał jako pierwszy. Następnie wszyscy omawiają czy było to proste, czy nie, na czym się skupiali.
3. Tak jak w ćw. 2, ale przedmioty są bardzo do siebie podobne (kształtem, materia)
4. Dwóch ochotników zamyka oczy. Jednemu z nich animator podaje przedmiot. Osoba ma go opisać drugiemu, bez podawania co to jest i do czego służy, z czego jest zrobione (tylko przymiotniki). Druga osoba musi odgadnąć.
5. Animator łączy uczestników w pary. Jeden jest Ślepcem, drugi - Przewodnikiem. Pary poruszają się po pomieszczeniu. Co jakiś czas, Przewodnik doprowadza Ślepcę do jakiegoś charakterystycznego przedmiotu, mebla itp. i ślepiec ma odgadnąć w której części pomieszczenia się znajdują.
6. Na koniec wszyscy sobie dziękują za wspólne zajęcia i każdy ma się pożegnać w inny sposób (nie można powtórzyć słowa ani gestu).

Scenariusz 1

„Wyobraźnia jest ważniejsza od wiedzy” / Albert Einstein/

1. Ćwiczenie sprawdzające poziom fiksacji funkcjonalnej (patrzenie na przedmioty z punktu widzenia ich funkcji, a nie wyglądu estetycznego, czy technicznego)

„**Do czego służy?**” – animator kładzie na stole kilka przedmiotów. Wraz z uczestnikami wyobraża sobie, że wspólnie odbyli lot statkiem kosmicznym i trafili na planetę. Komputer podał, że jest ona zamieszkała, ale nie wie czy przez osobniki 10 x mniejsze od nas, czy 10 x większe. Zadanie polega na tym, by wyobrazić sobie, do czego mogą służyć te przedmioty tym istotom.

2. Ćwiczenie wyobraźni

„**Historyjka**” – jedna osoba rozpoczyna opowieść, przerywa i wskazuje kolejną osobę, która kontynuuje historię według własnego pomysłu, i znowu wskazuje kolejną osobę itd.

3. Ćwiczenie badające umiejętność zmieniania swojej koncepcji, dopasowywania się do innych, oraz trenujący wyobraźnię

„**Narysujmy zwierzątko**” - każdy rysuje na swojej kartce jeden element, z którego składa się zwierzę, następnie następuje wymiana kartek (zgodnie z ruchem wskazówek zegara) i każda osoba na nowej kartce dorysowuje kolejny element itd.

4. Ćwiczenie abstrakcyjnego patrzenia

„**Kleks**” – animator przygotowuje kilka kartek, na których znajdują się kleksy. Zadaniem uczestników jest próba „namalowania” z nich czegoś, używając jak najmniejszej ilości ruchów pędzlem.

5. Ćwiczenie na umiejętność współpracy w grupie. Zwracające uwagę na fakt, że ludzie patrzą na to samo, ale jednak widzą co innego (różnice spostrzegania)

„**Obraz grupowy**” - osoby dobierają się w grupki i wspólnie mają zamalować całą powierzchnię brystolu. Gdy już prace są skończone, na małych karteczkach, każdy pisze tytuły dla powstałych obrazów.

Scenariusz 2

Legenda:

Najważniejsze zagadnienia

Ważne pojęcia

Wzory plików do pobrania

Przepisy prawne

Bibliografia:

http://edukacja.gazeta.pl/edukacja/1,101856,5830205,Jak_cwiczyc_swoja_kreatywnosc_.html

<http://pik.ebiznes.org.pl>