

wspieramy podlaskie od 30 lat

 **KOMPETENCJE mają GŁOS**

KOMPETENCJE mają GŁOS - rozwój kompetencji obywatelskich samorządów uczniowskich szkół zawodowych w województwie podlaskim



warsztaty

kreatywność
scenariusz 5

warsztaty kompetencyjne dla Samorządów Uczniowskich w zakresie
ZARZĄDZANIA i marketingu politycznego

LIDER

Białostocka Fundacja Kształcenia Kadr, ul. Spółdzielcza 8, 15-441 Białystok, tel (085) 653 77 00
fax (085) 732 95 05, NIP 542-20-98-509, e-mail: fundacja@bfkk.pl, www.bfkk.pl

kompetencje do pracy

warsztaty kompetencyjne dla Samorządów Uczniowskich w zakresie **ZARZĄDZANIA** i marketingu politycznego

scenariusz 5
kreatywność

LIDER

rok założenia 1991

Białostocka Fundacja Kształcenia Kadr, ul. Spółdzielcza 8, 15-441 Białystok, tel (085) 653 77 00
fax (085) 732 95 05, NIP 542-20-98-509, e-mail: fundacja@bfkk.pl, www.bfkk.pl

kompetencje do pracy



spis treści

wprowadzenie	4
podstawy teoretyczne	6
zadanie do wykonania.....	8
zadanie 1	8
zadanie 2	8
zadanie 3	8
zadanie 4	8



wprowadzenie

Czas trwania: 2x45 min

Cele:

1. Pogłębienie wiedzy uczniów z zakresu zarządzania.
2. Rozwijanie kompetencji poznawczych uczniów.
3. Rozwijanie kreatywności.
4. Rozwijanie kompetencji cyfrowych.

Efekty uczenia się:

1. Uczniowie wiedzą czym jest kreatywność.
2. Uczniowie wiedzą jak ważną kompetencją jest kreatywność oraz mają świadomość, że trzeba ją rozwijać całe życie.
3. Uczniowie wykazują się większym poziomem kreatywności.
4. Uczniowie potrafią dokonać samooceny swojej kreatywności.
5. Uczniowie potrafią właściwie prezentować wyniki swojej pracy.
6. Uczniowie potrafią szukać informacji w Internecie oraz właściwie je analizować.

Kształtowane kompetencje kluczowe:

1. Kompetencje poznawcze (kreatywność)
2. Kompetencja uczenia się całe życie
3. Kompetencje cyfrowe

Forma pracy:

- Praca indywidualna
- praca w grupie

Środki dydaktyczne:

- kartki
- długopisy
- zapałki
- kredki

Faza przygotowawcza:

1. Uczniowie dzielą się na grupy lub nauczyciel dzieli uczniów na grupy (losowo lub celowo ustalając skład grupy).
2. Nauczyciel rozdaje kartki papieru oraz długopisy.



Faza realizacyjna:

1. Nauczyciel prosi uczniów, aby wspólnie oraz posiłkując się źródłami internetowymi odnaleźli jak najwięcej słów, które są synonimami, kojarzą im się ze słowem „kreatywność”
2. Uczniowie pracują w grupach, czas wykonania zadania to 10 minut.
3. Uczniowie prezentują wynik swojej pracy, cała klasa wspólnie tworzy listę słów związanych ze słowem „kreatywność”
4. Po zakończeniu zadania, uczniowie wracają na swoje miejsca.
5. Nauczyciel prezentuje uczniom teoretyczne zagadnienia dotyczące kreatywności
6. Uczniowie pracują indywidualnie i wykonują Zadania od 1 do 3. Zadania są wykonywane na czas. Osoba, która jako pierwsza prawidłowo wykona zadanie, prezentuje rozwiązanie grupie. Grupa nagradza pierwszą osobę brawami. Następnie wszyscy przechodzą do wykonania kolejnego zadania. Wszystkie trzy zadania są realizowane zgodnie z opisanym schematem.
7. Ostatnie zadanie to Zadanie 4. Na wykonanie tego zadania uczniowie mają 10/15 minut. Po zakończeniu zadania, uczniowie mogą wspólnie wybrać najciekawszy pomysł lub można przeprowadzić anonimowe głosowanie, w rezultacie, którego wybrany zostanie najciekawszy, najbardziej kreatywny pomysł. Po zakończeniu zadania można również połączyć rysunki i stworzyć galerię.

Faza podsumowująca:

1. Nauczyciel podsumowuje pracę uczniów. Ważne, aby podkreślić, że kreatywność jest kompetencją, którą należy rozwijać całe życie.



podstawy teoretyczne

Kreatywność to zdolność kojarzenia oraz wykorzystywania wiedzy z różnych dziedzin do tworzenia nowych, oryginalnych rozwiązań. Kreatywność, może być definiowana jako umiejętność zgłaszania pomysłów, które posiadają dwie cechy: są nowatorskie i użyteczne.

Ludzie kreatywni często charakteryzują się kilkoma wspólnymi cechami:

1. Wierzą we własne siły, nie poddają się pomimo krytyki.
2. Są wytrwali w dążeniu do celu (działają w myśl zasady – 10% sukcesu to talent, a 90% to ciężka praca).
3. Posiadają własne zainteresowania i hobby.
4. Cechuje ich nonkonformizm, czyli niepodporządkowywanie się ogólnym tendencjom, niezależność w sądach i opiniach, nawet wtedy, gdy wszyscy wokół mają inne zdanie.
5. Mają skłonność do „drążenia” problemu.
6. Są otwarci na nowe doświadczenia.

Pokonanie bariery w postaci przekonania, że nie jest się kreatywnym, stanowi początek drogi ku rozwijaniu kreatywności. Pozytywna zmiana nastawienia pozwala uruchomić kreatywność.

Nowe, oryginalne rozwiązania (pomysły) powstają na kilka sposobów:

1. Okrycie czegoś, co już istnieje, lecz o istnieniu czego nikt nie wie. Odkrywcami byli na przykład sławni naukowcy, dzięki odkryciom naukowym, powstawały i powstają wynalazki.
2. Wymyślenie czegoś, co przedtem nie istniało. Wynalazek jest w tym przypadku ułożeniem rzeczy, które już znamy w nowy sposób, jest czymś co jest nowe i inne. Przełomowe wynalazki to m.in.: telefon, Internet, druk, silnik spalinowy, antybiotyki.
3. Modyfikacja (ulepszenie) czegoś co już istnieje. Wiele produktów i firm powstało i rozwinęło się dzięki twórczemu wykorzystaniu już istniejących rzeczy. Dzisiaj najszybszy rozwój można zaobserwować wśród firm wykorzystujących nowe zastosowania Internetu, mediów społecznościowych i technologii mobilnych.

Istnieją bariery dla rozwoju kreatywności. Bariery kreatywności to to wszelkie czynniki wewnętrzne i zewnętrzne, które hamują aktywność twórczą i utrudniają jej przebieg. Można podzielić je na czynniki wewnętrzne (psychiczne) i zewnętrzne (bariery społeczne i kulturowe). Bariery wewnętrzne dzielą się na bariery poznawcze oraz na bariery emocjonalno-motywuujące. Przykłady barier zaliczanych do barier wewnętrznych, z podziałem na te dwie grupy zostały umieszczone w Tabeli 1.



Tabela 1.

Główne bariery poznawcze i emocjonalno-motywacyjne w rozwoju kreatywności-bariery wewnętrzne.

bariery poznawcze (myślenia twórczego)	bariery emocjonalno-motywacyjne
<ul style="list-style-type: none"> • mała spostrzegawczość • sztywność myślenia • brak otwartości na nowe treści • przedwczesne zamykanie sytuacji problemowej, ślepotą na rzeczy do zrobienia (naprawienia, modyfikacji) • dominacja wyobraźni odtwórczej 	<ul style="list-style-type: none"> • lęk przed nieznanym • niechęć do nowości • brak tolerancji dla wieloznaczności • brak wytrwałości i umiejętności odraczania gratyfikacji (uzyskania nagród) • lęk przed oceną i ośmieszeniem się • lęk przed ryzykiem • przesadny konformizm i uleganie grupie

Bariery poznawcze można stosunkowo łatwo pokonać, wykonując systematyczne ćwiczenia płynności, giętkości i oryginalności myślenia. Trudniej jest przezwyciężyć bariery emocjonalne oraz brak motywacji do tworzenia, które tkwią w osobowości człowieka i są związane z wychowaniem oraz socjalizacją (nabywaniem przez jednostkę systemu wartości, norm oraz wzorów zachowań, obowiązujących w danej zbiorowości).

Bariery zewnętrzne wynikają z akceptowania i nastawienia do kreatywności danych społeczności. Niektóre społeczności, czy też państwa bardziej sprzyjają rozwojowi indywidualnej lub grupowej kreatywności poprzez inspirowanie i zachęcanie do działań twórczych i rozwijania cech kreatywnych w każdym człowieku niż inne.

zadanie do wykonania

zadanie 1

Uczniowie otrzymują po trzy zapałki.

Nauczyciel zadaje pytanie: Jak z trzech zapałek ułożyć liczbę większą od 3 a mniejszą od 4?

zadanie 2

Uczniowie otrzymują kartki i długopisy. Polecenie brzmi następująco:

Napisz krótką (składającą się z ok. 20 słów) historię, w której wszystkie słowa zaczynają się na tą samą literę

zadanie 3

Uczniowie otrzymują kartki, długopisy i losują karteczki, na karteczkach są wypisane przedmioty. Następnie starają się wymienić 10 zastosowań wylosowanego przedmiotu.

Przykładowe przedmioty, które mogą zostać umieszczone na karteczkach: ołówek, widelec, szklanka, wykałaczka, but, papierowa serwetka, plastikowa butelka, piłeczka pingpongowa, balon, tyżka, talerz, książka, świeczka, koc, wstążka, gumka recepturka, skarpetka, plastikowa torebka, gazeta, ręcznik

zadanie 4

Każdy uczeń losuje jeden z kolorowych obrazków umieszczonych w *Załączniku 1*. Następnie każdy uczeń stara się narysować to co widzi, przy czym nie może na swoim rysunku umieścić nic co znajduje się na wylosowanym obrazku