

КРЕАТИВНОСТ

У школи је урађено мање истраживање међу ученицима (од петог до деветог разред) о схватању креативности и могућностима њеног изражавања.

Бити креативан, за ученике у највећем броју случајева значи бити маштовит, имати добру идеју и знати нешто добро направити. На креативност ученике мотивише природа, рад неког другог, властита машта, музика, плес, похвала наставника и добра оцјена. Већи број ученика се изјашњава да су креативнији када су у групи него када раде сами. У групи су подстакнути идејама других ученика. Добра оцјена, коментари других који значе похвалу иду у прилог њихове креативности али и однос према властитом раду (свиђа ми се то што урадим). Што се тиче могућности да буду креативни, нижи разреди су задовољнији. У већем броју наводе да им је омогућено у школи да буду креативни за разлику од виших разреда који сматрају да не могу у потпуности да изразе креативност у школи.

„Да би се подстакла креативност мора се развити дјечија склоност ка игри.“

Алберт Ајнштајн

Креативност је у једнакој мјери доступна свима. Као мала дјеца не дијелимо се на „више креативну“ и „мање креативну“ али са одрастањем међу појединцима настају све веће разлике. Она добро црта. Он има добар слух. Она зна математику. Он добро игра ногомет.... Запитамо се одакле долазе те разлике?

Ако пођемо да трагамо за резултатима истраживања које дају одговор на ово питање доћи ћемо до теста креативности Др Џорџа Ланда који износи шокантне резултате тестова које су он и његов тим развијали у оквиру посебног НАСА пројекта. Задатак тима психолога био је да развије тест који омогућава процјену и мјерење креативног потенцијала. Примјенили су га на дјеци предшколског узраста.

Генерално, тест је дјеци понудио разне задатке који су им били разумљиви, требало је да их ријеше на овај или онај начин. Тест је радило 1600 дјеце узраста од 4 до 5 година. Научници су остали запањени резултатима – 98% дјеце дало је генијалне одговоре. Исти тест дат је истој дјеци када су навршили 10 година. Овај пут је само 30% дјеце спадало у категорију „брилијантне маште“. Са 15 година тај број је пао на 12%.

Исти тест примијенили су на случајном узорку одраслих изнад 30 година и само 2% ушло је у категорију натпросјечно креативних. Закључак је био да је некреативно понашање научено.

Према Лангу постоје двије врсте размишљања: дивергентно и конвергентно. Конвергентно размишљање је оно којим оцјењујемо идеје, критикујемо их, дорађујемо, комбинујемо и побољшавамо. Дивергентно размишљање је оно којим смишљамо нове идеје, оригиналне, то је оно с чим се рађамо и зове се машта. Научници објашњавају да у току школовања учимо дјецу да истовремено покушавају користити обе врсте размишљања, што је немогуће. Умјесто тога, Ланд сугерише да, уколико желимо да наша дјеца задрже способност и жељу да буду креативни, охрабriamo их да буду слободни док смишљају идеје, да пусте машту да „ради“ а тек након тога да сједну, процијене их и почну радити са онима за које мисле да су најбоље. Креативност захтјева дивергентно мишљење тј. способност продукције већег броја идеја али и комбинацију тих идеја како би се добио најбољи резултат, односно конвергентно размишљање.

Креативност је вјештина, самим тим може се вјежбати као и свака друга. Када говоримо о креативности описујемо способност дјетета да створи нешто оригинално, ново и корисно.

Креативност нам помаже да будемо сигурнији у себе, да развијамо друштвене вјештине,



да боље учимо. Зато, важно је да охрабрујемо дјецу да се не боје рећи одговор који је другачији од осталих, да самоувјерено поставе питање које други можда сматрају „глупим“ или да без размишљања предложе неку нову идеју.

Треба да их учимо да буду маштовити и креативни, да знају да је то њихово богатство. Играјте се са њима.

Предлажем неких од игара којима можете подстицати креативност дјетета:

ИГРА ОРИГИНАЛНИХ ОДГОВОРА

Нпр. Поставите питање „Шта је све црвено?“ Уобичајени одговори као што су „јабука, срце, парадајз...“ доносе један бод а одговори попут „Марс, капа патуљка и сл“ добијају два поена.

НАСТАВЉАЊЕ ПРИЧА

Започињемо причу док осталима остављамо да осмисле крај.



ПРОНАЛАЖЕЊЕ ВЕЗА

У овој игри проналазимо заједничко одређеним стварима или појмовима. Нпр. Питате једни друге шта је заједничко мраву и локомотиви, књизи и телевизији, лептиру и перу...

РАЗЛИЧИТЕ УПОТРЕБЕ

Нпр. Питате – Чему може послужити оловка, шерпа, спајалица, тегла...?

ДОВРШАВАЊЕ ЈЕДНОСТАВНИХ ЦРТЕЖА на што више начина и на што занимљивији начин

ШТА БИ БИЛО КАД БИ (нпр. Људи могли да лете, кад би могли ходати по води, читати туђе мисли, када би ти могао постати невидљив...)



Валентина Ђук, дипл. психолог