

# Ekonomiczny Uniwersytet Dziecięcy



Jak rozbudzać kreatywność dziecka?

Małgorzata Taraszkiewicz

Uniwersytet Ekonomiczny w Poznaniu

31 marca 2011 r.

Organizatorzy



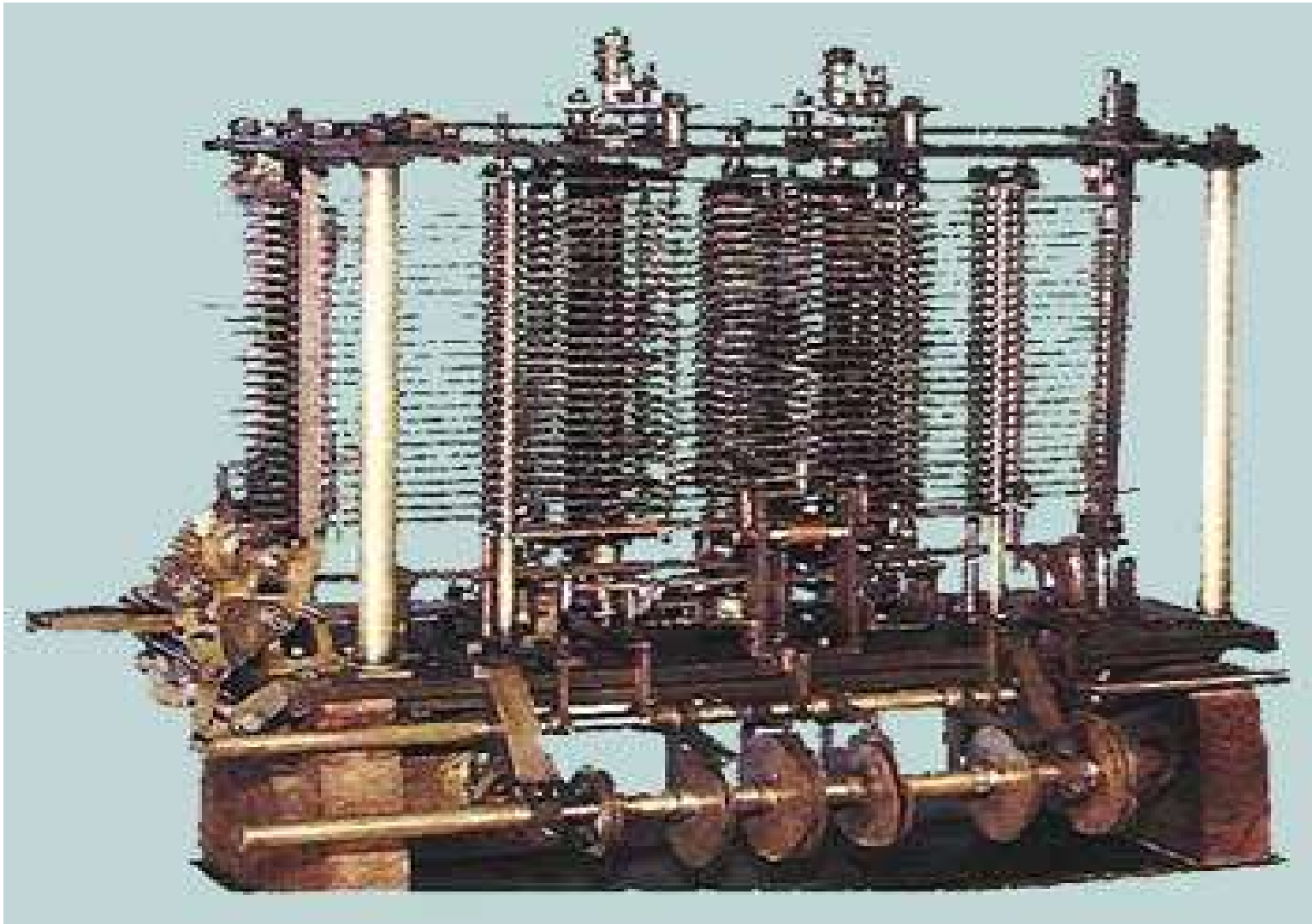
Partner strategiczny

**NBP**  
Narodowy Bank Polski

# Świat się zmienia dzięki ludzkiej kreatywności



# CO TO JEST?



# Maszyna Babbage'a (1820r.)

## Pra - komputer

jej konstrukcja posłużyła późniejszym twórcom (głównie Johnowi von Neumannowi) do opracowania dzisiejszych komputerów.

Formalnie rzecz biorąc zaprojektowana przez Babbage'a maszyna analityczna mieściła się w późniejszej definicji komputera, będąc zdolną do wykonywania dowolnych ciągów instrukcji oraz operowania na danych.

# Eurostat

## EUROSTAT podaje

że pod względem wyników na polu innowacyjności można wyróżnić w Europie cztery grupy państw:

“Leading Countries” (Kraje-liderzy),

“Average Performance Countries” (kraje osiągające średnie wyniki),

“Catching-up Countries” (kraje, które nadrabiają dystans)

i wreszcie “Loosing ground countries” (kraje “tracące grunt”).

Polska znajduje się wśród krajów “tracących grunt”.

**EUROSTAT**

szacuje, że niektóre z krajów należących do grupy “Catching up countries” mogą osiągnąć średnią UE25 w przeciągu 20 lat, ale dla tych, które dziś “tracą grunt”, konwergencja może potrwać nawet dłużej.

Czy powinniśmy być zaniepokojeni o Polskę?

# Jak wynika z międzynarodowych badań (np. PISA, PIRLS)

polscy uczniowie dobrze wypadają w zadaniach wymagających prostych umiejętności, np. odtwarzania informacji, a znacznie gorzej w rozwiązywaniu problemów, formułowaniu wniosków i sądów, myśleniu krytycznym, twórczym czy naukowym.

# Współczesny świat wymaga od uczniów

nowego zestawu umiejętności, dzięki którym będą mogli w pełni korzystać z praw i możliwości rozwijającego się społeczeństwa wiedzy.

A amerykańskie organizacje, Partnerstwo na rzecz Umiejętności XXI Wieku i Narodowa Rada ds. Studiów Społecznych, przygotowały **mapę kompetencji społecznych**, na miarę wyzwań XXI wieku.

# MAPA KOMPETENCJI

- ▶ – kreatywność i innowacyjność,
- krytyczne myślenie i rozwiązywanie problemów,
- komunikowanie,
- kolaboracja – współpraca w ramach grupy/społeczności,
- alfabetyzm informacyjny (umiejętność wyszukiwania, analizowania i zarządzania informacją),
- alfabetyzm medialny (umiejętność korzystania z cyfrowych mediów),

# MAPA KOMPETENCJI

- sprawność posługiwania się narzędziami technologii informacyjno-komunikacyjnej (czyli ICT),
  - elastyczność i adaptacyjność (umiejętność dostosowywania się do zmieniających się warunków),
  - inicjatywa i samodecydowanie o swoim życiu,
  - umiejętność funkcjonowania w zróżnicowanym i wielokulturowym środowisku,
  - produktywność,
  - umiejętności lidarskie i odpowiedzialność.

**DOBRE pytanie:**

**NIE – jak rozbudzać kreatywność dziecka?**

**Ale**

**JAK JEJ NIE GASIĆ!**

**JAK NIE WYŁĄCZAĆ KREATYWNOŚCI  
U DZIECI!**

# Rozwijanie kreatywności



Hm...

Z wypowiedzi ucznia

„Lubię szkołę.

Tam nie trzeba myśleć –  
wszystko powiedzą ci  
sami”.

**FLEX YOUR BRAIN!**

# Co zabija kreatywność u dziecka?

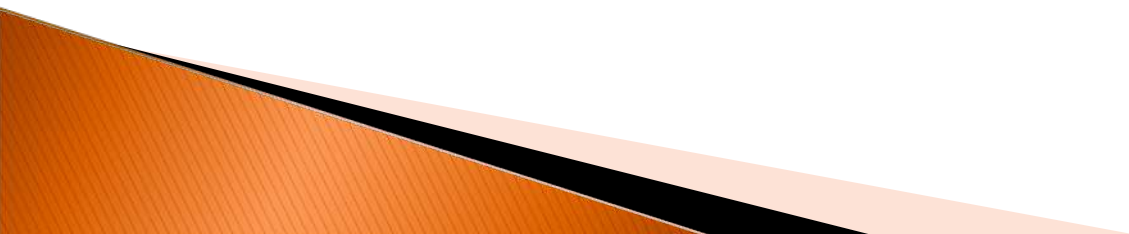




# Kreatywność to stan ducha

To pewien sposób funkcjonowania.

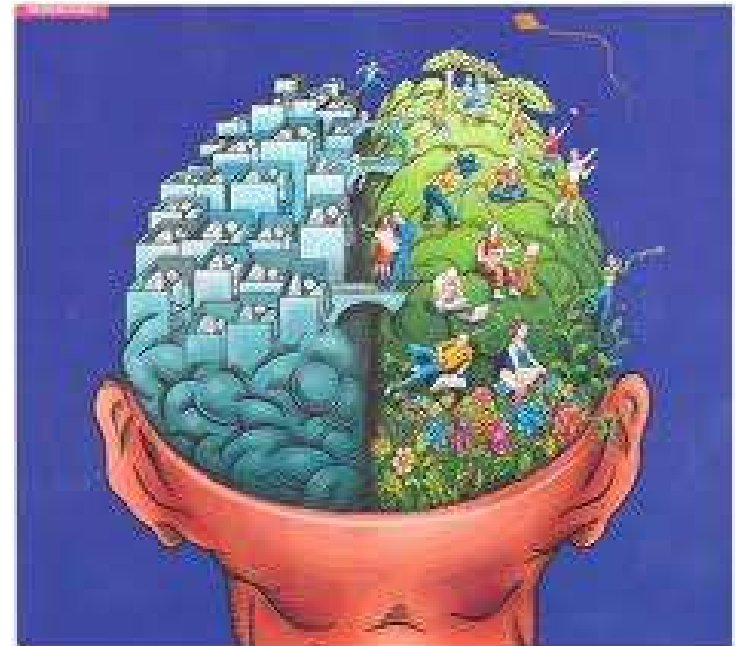
**Nie można być trochę kreatywnym!  
Lub kreatywnym na polecenie!**



# Kreatywność

jest powiązana z „gimnastyką”

funkcji prawej półkuli mózgu



# Gestalt -- półkula -- Naukowa



# LEWA & PRAWA PÓŁKULA

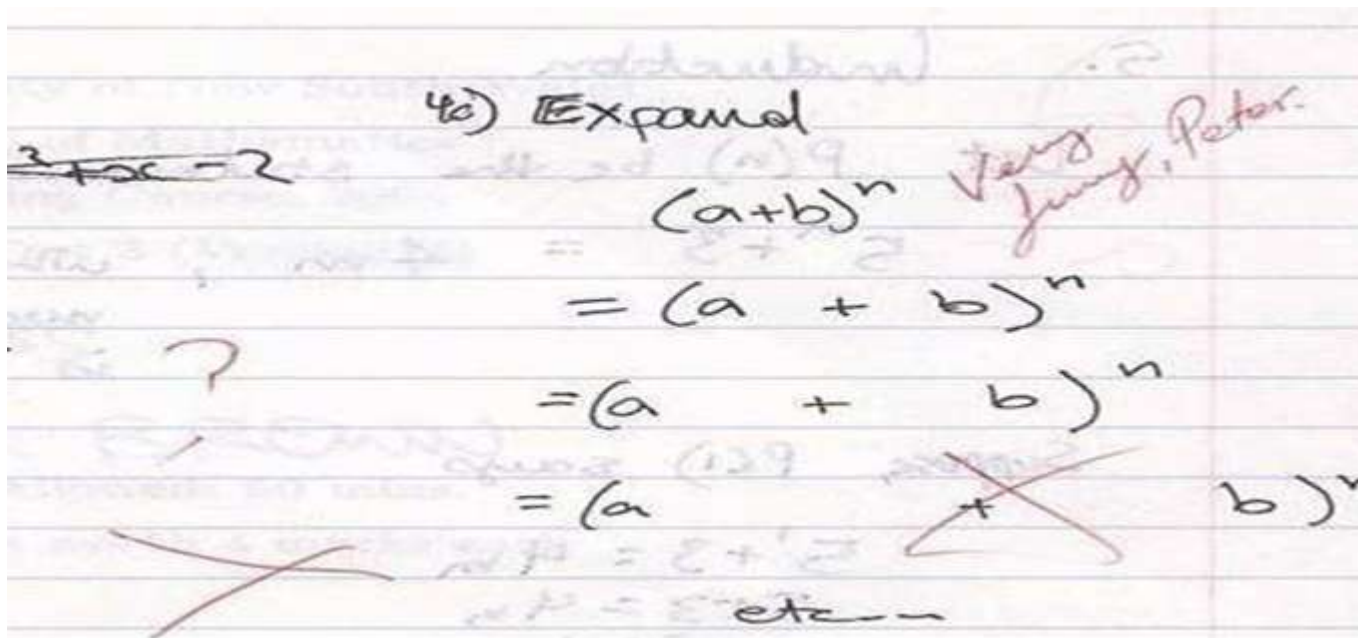
- ▶ “staranie się”
- ▶ język
- ▶ logika LINIOWA przyczynowo-skutkowa
- ▶ świadoma kontrola
- ▶ tworzy plany, projektuje przyszłość
- ▶ sens
- ▶ zdolności matematyczne
- ▶ analiza
- ▶ drukowane litery
- ▶ symetria
- ▶ przestrzeń 2D
- ▶ analiza kształtów
- ▶ białe-czarne, cienie
- ▶ abstrakcja
- ▶ czasowniki obowiązku i modalne
- ▶ logika

- ▶ “działanie”
- ▶ obrazy
- ▶ logika MOZAIKOWA intuicyjna
- ▶ naturalna kontrola
- ▶ zorientowana na “TU i TERAZ”
- ▶ rytm, podtekst psychologiczny i emocjonalny
- ▶ humanistyczna
- ▶ synteza
- ▶ pisemne litery
- ▶ asymetria
- ▶ przestrzeń 3D
- ▶ figury przestrzenne
- ▶ kolory
- ▶ przedmiotowe-obrazowe
- ▶ czasowniki działania, akcji
- ▶ kinestetyka, emocje

# Kreatywność to działanie nierutynowe



# Z prac szkolnych uczniów



# Z prac szkolnych uczniów

(c) Tracey says



$(\sqrt{2} + \sqrt{8})$  is an irrational number  
 $(\sqrt{2} + \sqrt{8})^2 = 18$   
I think that if you square an  
number you always get a ratio

Tracey is wrong.

Use an example to show that Tracey is wrong.

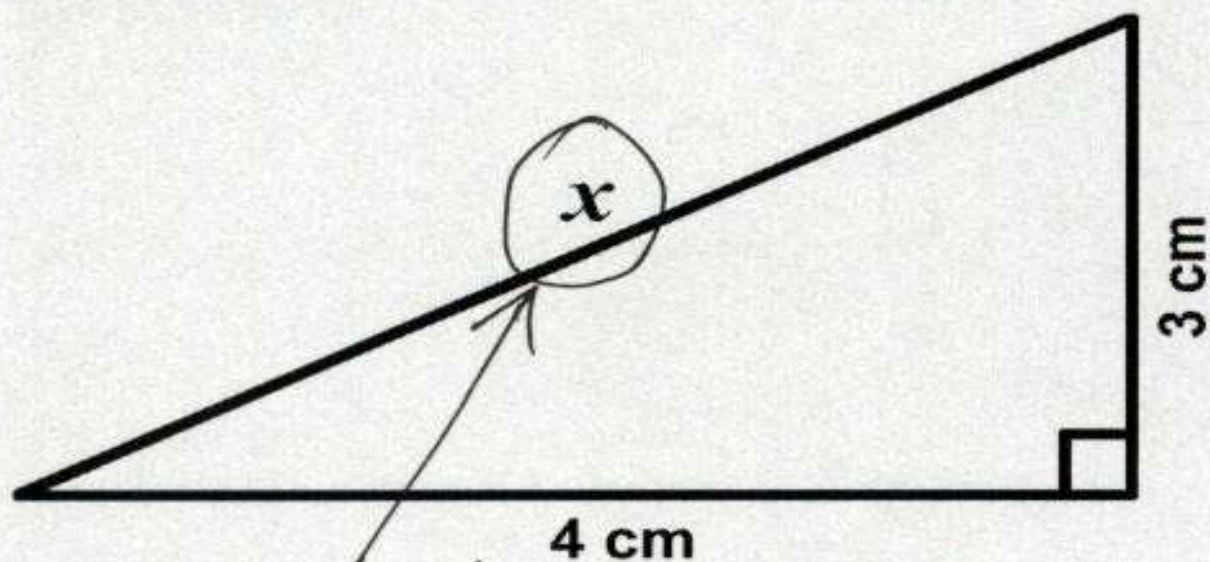
*She's a woman*

# Z prac szkolnych uczniów

Explain why phosphorus trichloride ( $\text{PCl}_3$ ) is polar.

God made it that way.

3. Znajdź  $x$ .



O, tutaj!

*Opis*

FuniaSte.net

Kreatywność to reakcja:  
Dlaczego nie?



W szkole

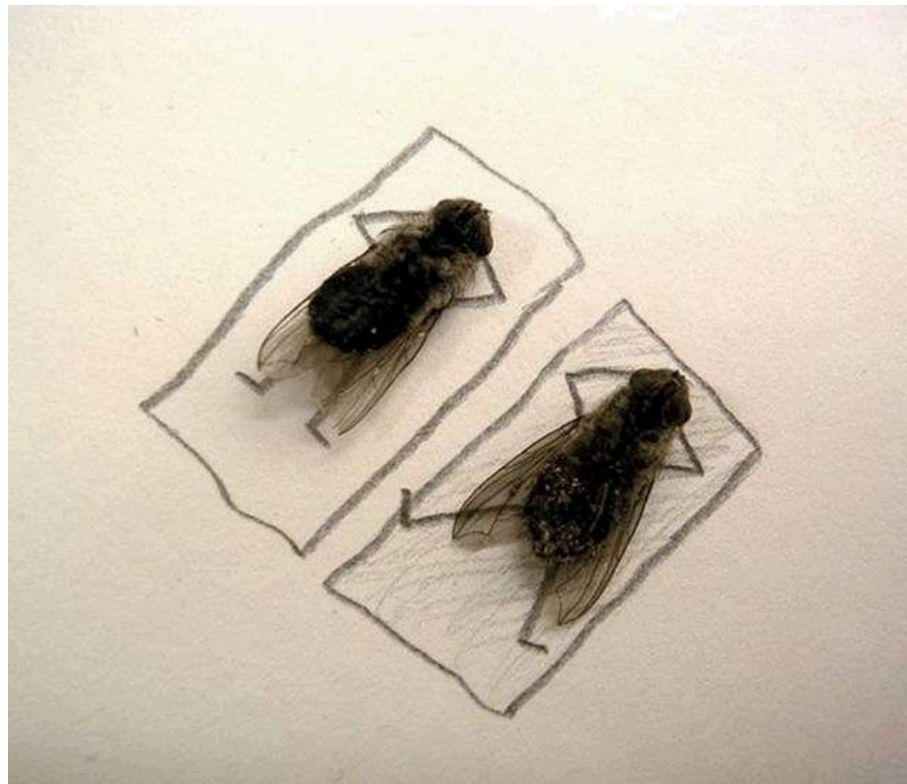
**DLACZEGO NIE?**

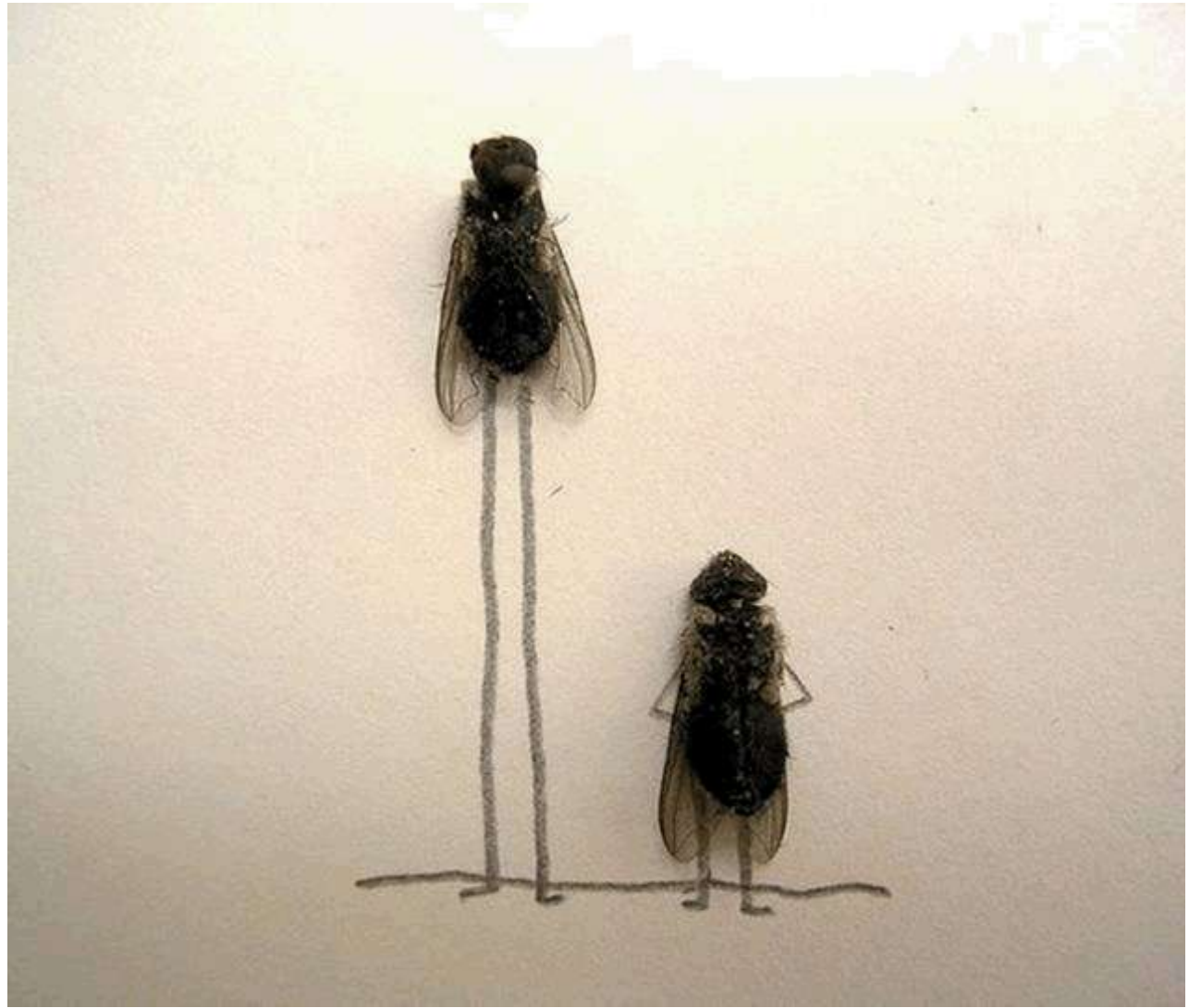
Jaki wynalazek przydałby  
się w szkole?

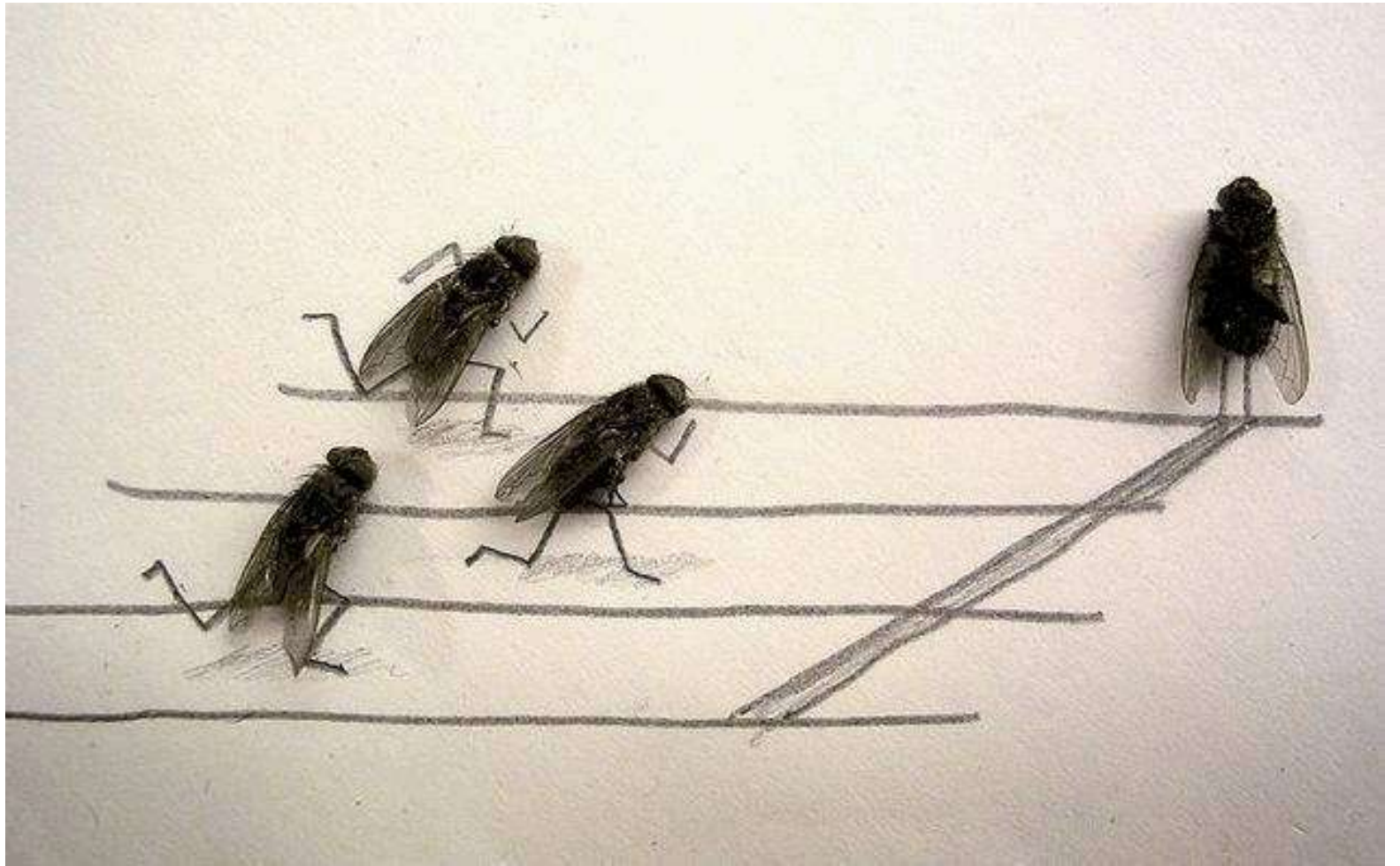
# Kreatywność to odwaga

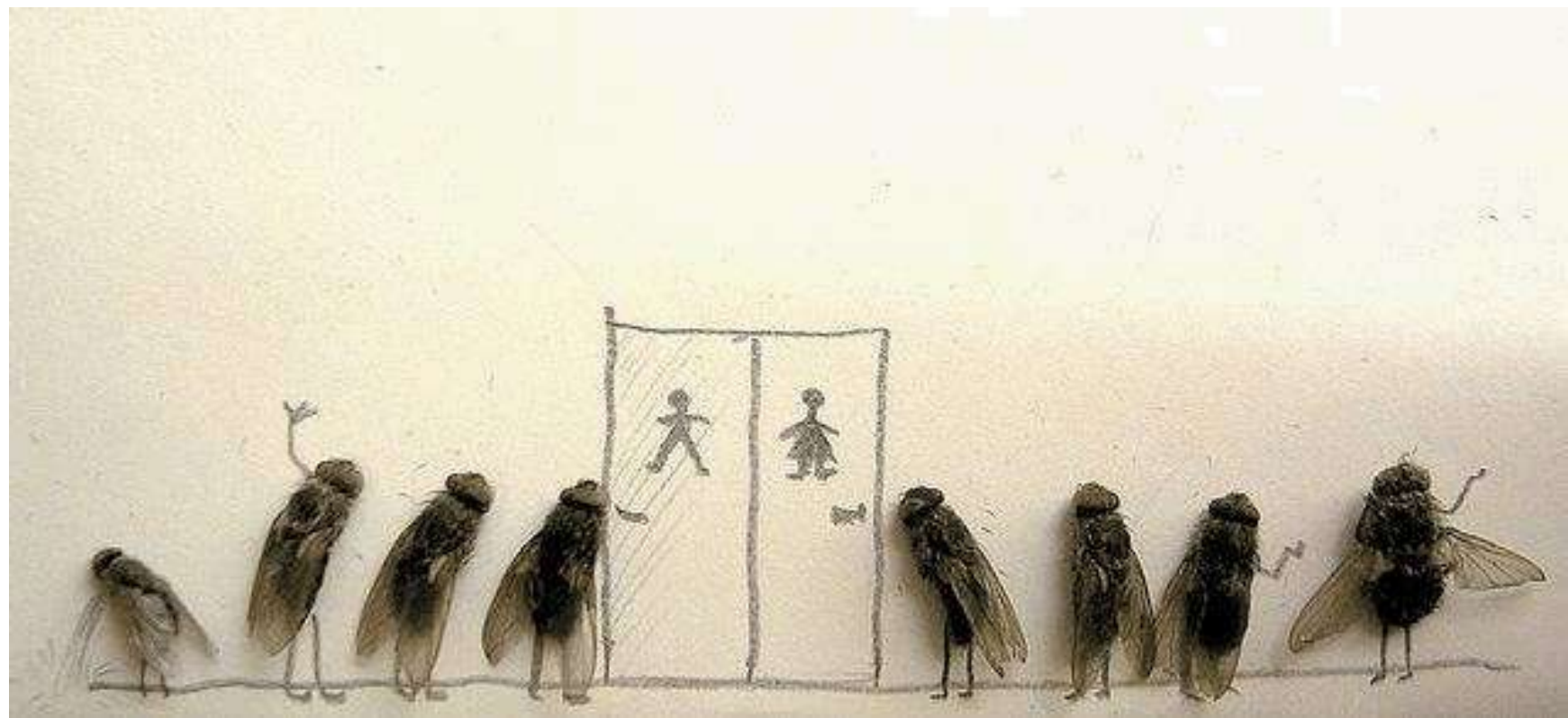


To chodzenie po nieprzetartych ścieżkach  
Patrzenie na rzeczy na nowo ... nawet na  
muchy!









# Kreatywność bywa niebezpieczna



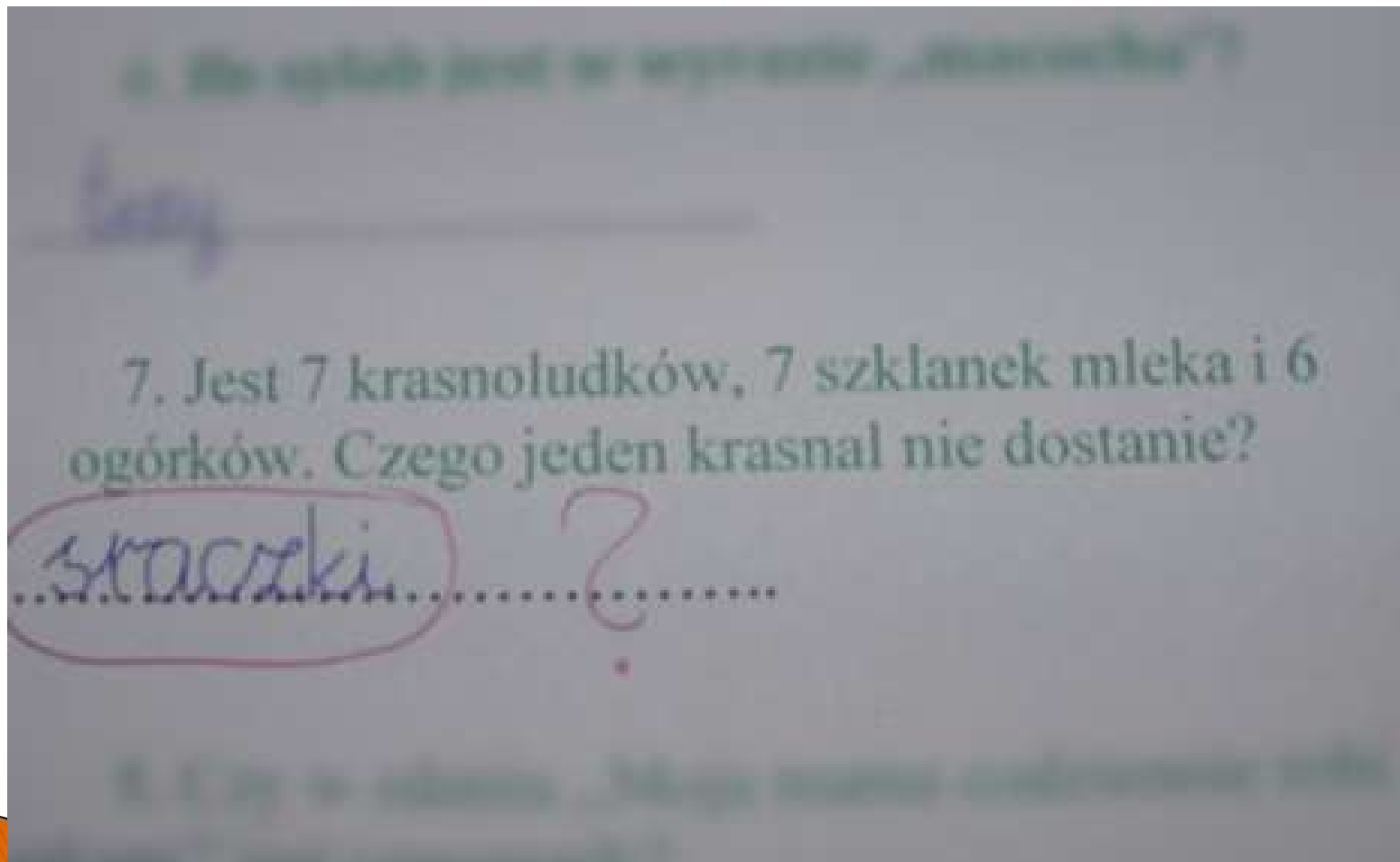
**Bo narażamy się na porażki...**



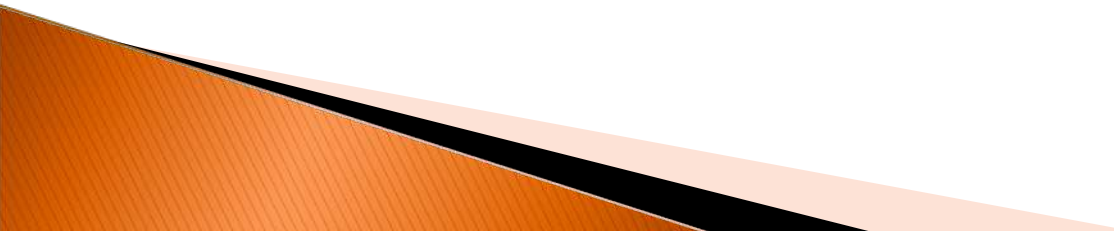
# KREATYWNOŚĆ to poczucie humoru



# Ups - przepraszam...



# Kreatywność a różne rodzaje inteligencji – WI



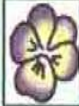


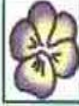



















1. **lingwistyczna (werbalna)**
  2. **logiczno-matematyczna (numeryczno-logiczna)**
  3. **muzyczna**
  4. **wizualno-przestrzenna**
  5. **kinestetyczna (inteligencja ciała)**
  6. **przyrodniczo-ekologiczna**
  7. **interpersonalna**
  8. **intrapersonalna (refleksyjna, duchowa)**
- 

# 1. lingwistyczna (werbalna)



# 2. logiczno-matematyczna (numeryczno-logiczna)

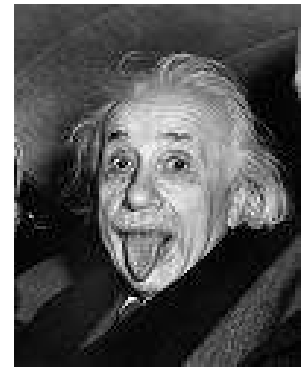
Pomyśl, jaką cyfrą zastąpisz każdy kwiatek. Zapisz obok cyframi ten kwiatowy słupek.

		-		=		
	+		=			
	·		=			
	+		=			
	-		=			
	+		=			

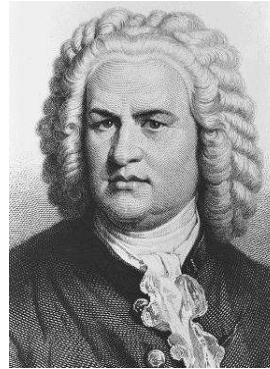
2

0

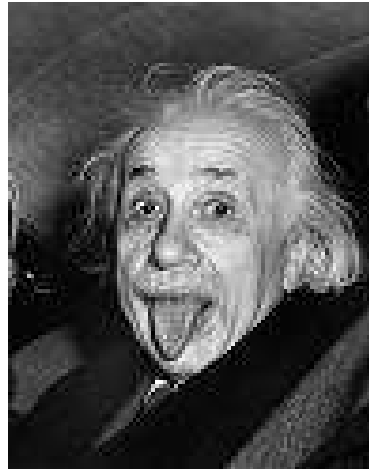
Wp musi to kt memoryjnelne dla T



# 3. muzyczna



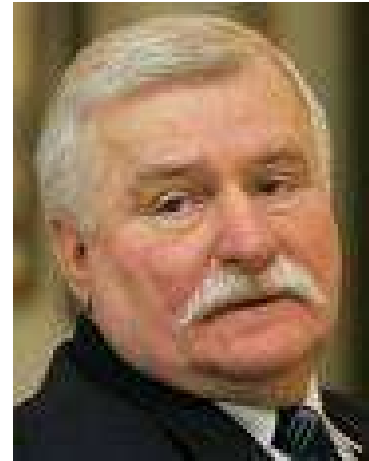
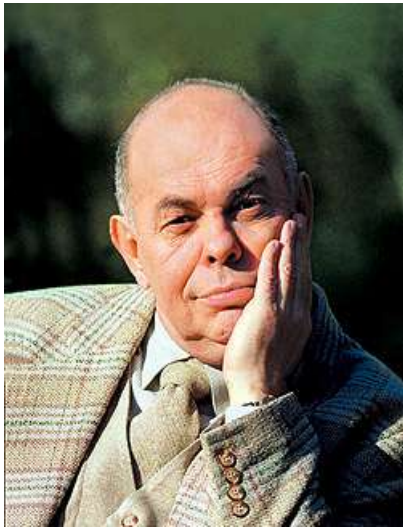
# 4. wizualno-przestrzenna



## 5. kinestetyczna (inteligencja ciała)



# 6. interpersonalna



# 7. intrapersonalna (refleksyjna, duchowa)



Kreatywność  
to wiara, że wszystko jest możliwe



uff

**Dziękuję za uwagę  
i życzę wszystkiego dobrego!**

Małgorzata Taraszkiewicz

[Malgorzata.taraszkiewicz@wp.pl](mailto:Malgorzata.taraszkiewicz@wp.pl)

[www.wkrajniealicji.pl](http://www.wkrajniealicji.pl)

