|  |  |
| --- | --- |
| **Tytuł** | 1.2 Kreatywność |
| **Słowa kluczowe (metatag)** | * **Myślenie lateralne (nowe spojrzenie na sytuację)** * **Instynkt** * **Myśleć niestandardowo** * **Umiejtność myślenia krytycznego** |
| **Język** | Polski |
| **Cele / cele / efekty uczenia się** | |
| Pierwsza część kursu definiuje kreatywność jako kluczową kompetencję w uczeniu się przez całe życie, którą można szkolić i rozwijać zgodnie ze wspólnymi ramami kompetencji „EntreComp”. Druga część kursu opisuje proces twórczy i promuje proste ćwiczenia praktyczne w celu zwiększenia kreatywności, inicjatywy i myślenia lateralnego, aby zapewnić przedsiębiorcze rozwiązania bieżących wyzwań gospodarczych i społecznych. | |
| **Spis treści w skrócie** | |
| 1.2 Kreatywność w EntreComp  Kreatywność to akt przekształcania nowych i wymyślnych pomysłów w rzeczywistość. Kreatywność charakteryzuje się umiejętnością postrzegania otaczającego nas świata w nowy i odmienny sposób, aby łączyć pozornie niepowiązane ze sobą zjawiska i generować nowatorskie rozwiązania.  Kreatywność to umiejętność tworzenia nowych rozwiązań bez stosowania logicznego procesu, ale ustanawiania odległych relacji między faktami. Dlatego nie jest to proces logiczny.  Zgodnie z „Sztuką myślenia” autorstwa psychologa G.Wallasa proces twórczy obejmuje cztery etapy:  1. PRZYGOTOWANIE: zbieranie danych i definiowanie problemu;  2. INKUBACJA: Nieświadome przetwarzanie;  3. ILUMINACJA: Intuicja, pomysł twórczy;  4. WERYFIKACJA: Analiza innowacyjnego pomysłu  1.2.B. Rozwijaj kreatywność poprzez praktyczne ćwiczenia  Znajdujemy różne rodzaje działań, które można wykorzystać, aby stać się bardziej kreatywnym i rozwinąć myślenie lateralne. Stosowane w połączeniu, okazują się skuteczne, dając ci odpowiednie narzędzia do stawienia czoła problemowi lub zadaniu.  Parafrazowanie pytań.  Prosty przykład, o którym mówimy w prezentacji (wynik 5 + 5 = 10) pozwala nam zastanowić się, w jaki sposób sposób zadawania pytania determinuje typ otrzymywanych odpowiedzi. Jeśli nie zadasz pytania w inny sposób, zwykle nie otrzymasz naprawdę interesujących odpowiedzi.  **Łączenie i łączenie pozornie przeciwnych pomysłów.**  Największe innowacje i wynalazki wszechczasów zawsze powstawały poprzez składanie i mieszanie rzeczy, które najwyraźniej, zgodnie z naszymi schematami i kanonami, nie mogą pozostać razem. Skuteczną i wizualną metodą stymulowania nowych kombinacji jest niewątpliwie japońska sztuka konceptualna Chindogu, znana również jako „Chindogu: The Humorous Art of Stupidity”. Zasadniczo jest to sztuka prowokacyjna, ale otwiera nasze umysły. Łączy rzeczy z różnych światów, które mogą być praktyczne lub po prostu interesujące  **Ćwiczenia synaptyczne.**  „Synaektyczny” to termin ukuty przez psychologa Williama J.J. Gordon. W rzeczywistości oznacza to umiejętność znajdowania powiązań i relacji między pojęciami, przedmiotami i ideami, które pozornie nie mają żadnego związku. Ćwiczenie to wymaga dużej aktywności umysłowej i możemy je wykonywać codziennie, samodzielnie wybierając koncepcje.  **KISS – (Keep it short and Simple) Mów krótko i prosto.**  Zasada „zachowaj prostotę i prostotę (lub głupotę)” (KISS) to zasada projektowania, która stwierdza, że ​​systemy działają lepiej, gdy mają proste, a nie złożone projekty. KISS nie ma implikować głupoty. Wręcz przeciwnie: jest zwykle kojarzony z inteligentnymi systemami, które można błędnie zinterpretować jako niemądre ze względu na ich prostotę.  **Nie zakochuj się w pomysłach.**  Czasami doskonały pomysł jest tylko złudzeniem, które utrudnia proces naszego twórczego myślenia. Ważne jest, aby mieć ogromną liczbę pomysłów, ale posiadanie właściwego pomysłu nie jest kwestią szczęścia ani oświecenia. Jest to kwestia zaangażowania i stałości, kwestia jakości wynikająca z ilości. Przekształcenie przeciętnych pomysłów w świetny pomysł wymaga dużo czasu i wysiłku.  **Zrób coś innego każdego dnia.**  Czy nam się to podoba, czy nie, jesteśmy zwykłymi istotami: każdego dnia mamy tendencję do wybierania tego, co już wiemy. I nawet jeśli nie wydaje się to tak pozorne i myślisz, że jesteś nonkonformizmem, jeśli przestaniesz obserwować swoje życie, odkryjesz, że gdy nie ma z góry skonfigurowanych nawyków, są pewne nieświadome gesty, które zwykle powtarzamy.  **Użyj gry karcianej, aby odblokować swoją kreatywność.**  Gra karciana stworzona dla kreatywności na Politechnice w Mediolanie nazywa się Intùiti. Jest to synteza dizajnu, tarota i psychologii Gestalt. Intùiti składa się z 78 kart i 78 opowieści (po jednej na kartę) zebranych w książeczce dostępnej w języku angielskim. Każda karta stanowi potężną zachętę, jest zaprojektowana zgodnie z zasadami Gestalt i oferuje sugestywną bajkę, która nie ma pisemnego zakończenia. Gracz o tym decyduje. Nie ma żadnych głównych zasad. To narzędzie do kreatywnego myślenia opartego na wizualnych i wyimaginowanych skojarzeniach, więc wystarczy przetasować talię, wybrać kartę i przeczytać bajkę… i zasugerować koniec historii. Intùiti nie jest funkcją algorytmiczną, która może „uczynić ludzi kreatywnymi”, ani metodą naukową zdolną do wytworzenia tysięcy genialnych pomysłów. To inspirujące narzędzie: to nie jest odpowiedź, ale pytanie ciągłe. | |
| **Słowniczek haseł** | |
| **Strefa komfortu:** sytuacja, w której czujesz się komfortowo i nie musisz robić nic nowego ani trudnego. To nie jest właściwe „miejsce” do rozwijania kreatywnego myślenia.  **Zgodność:** jest to rodzaj wpływu społecznego obejmującego zmianę przekonań lub zachowania w celu dopasowania się do grupy.  **Instynkt:** automatyczne zachowanie, a nie wynik nauki lub osobistego wyboru.  **Krytyczne myślenie (lub krytyczna zdolność):** jest to zdyscyplinowany intelektualnie proces aktywnego i umiejętnego konceptualizowania, stosowania, analizowania, syntetyzowania i / lub oceny informacji zebranych z obserwacji, doświadczenia, refleksji, rozumowania lub komunikacji lub przez nie generowanych przewodnik po wierzeniach i działaniu.  **Myślenie lateralne:** rozwiązywanie problemów poprzez podejście pośrednie i kreatywne, zazwyczaj poprzez spojrzenie na problem w nowym i niezwykłym świetle. | |
| **Bibliografia, dalsze źródła i powiązane materiały (np. Seminarium YouTube)** | |
| * Jacopo perfetti, *Inventati il lavoro*, Feltrinelli, Milano, 2017; * Valeria Tallarico*, Creativity and entrepreneurship: from birth of an idea at the realization of its own enterprise,* Manno, 2015; * Jerome Bruner, *A study of Thinking*, Transaction Publishers, 1986 * Umiejętności kreatywnego myślenia: definicja i przykłady**,** <https://en.rockcontent.com/blog/creative-thinking-skills/> * Dlaczego kreatywność to nie talent, ale codzienne ćwiczenie, <https://thevision.com/cultura/creativita-talento-esercizio/> * [Graham Wallas](http://en.wikipedia.org/wiki/Graham_Wallas),  Richard Smith, *The art of thought,* Solis Press, Kent, 1926; * Umiejętności kreatywności: definicja wskazówki i przykłady, <https://www.indeed.com/career-advice/career-development/creativity-skills#:~:text=Creativity%20is%20the%20ability%20to,things%20from%20a%20unique%20perspective.Experimenting>; * <https://nuovoeutile.it/come-si-esprime-la-creativita-i-modelli-del-processo-creativo/> * <https://www.intuiti.it/> * Kreatywność w uczeniu się przez całe życie (C4LLL) Webinar: <https://www.youtube.com/watch?v=rhSBtB29uLk&feature=youtu.be&fbclid=IwAR0xVR9iSJQ0nMGN7eRASoo0FfHBPagQUZMRFK70enfmmPEJygykR59TJdc> | |
| **Powiązane PPT** | 1.2 Kreatywność |