

Myślenie twórcze

Jednym z rodzajów myślenia jest myślenie twórcze. Jego istotą jest poszukiwanie i tworzenie nowych rozwiązań oraz informacji. Charakteryzuje się ono giętkością, płynnością i oryginalnością ujęć.

Płynnym nazywamy myślenie cechujące się zdolnością wytwarzania wielu pomysłów rozwiązania problemu.

Giętkość myślenia to zdolność generowania jakościowo różnych pomysłów (należących do różnych klas). Umożliwia ona zmianę kierunku poszukiwań pomysłu rozwiązania problemu gdy najczęściej obrany nie pozwala osiągnąć celu.

W grupie płynności myślenia wyróżnia się 4 czynniki:

- płynność słowna – poszukiwanie słów spełniających określone kryteria dotyczące ich budowy np. zaczynające lub kończące się na daną literę, rymujące się itp.
- płynność pojęciowa – prezentowanie informacji spełniających określone kryterium semantyczne (znaczeniowe) np. wymienienie w określonym czasie jak najwięcej przedmiotów danej kategorii, np. przedmiotów ostrych;
- płynność skojarzeniowa – wytwarzanie skojarzeń np. synonimów wymienionych słów, antonimów;
- płynność ekspresyjna – dotyczy wytwarzania systemów spełniających określone kryterium np. zdania zawierające dane słowo, jak najdłuższe zdanie rozpoczynające się od wyrazów na podaną literę, „rozszyfrowywanie” popularnych skrótów na różne sposoby itp.

Wymienione rodzaje płynności powinny spełniać warunek liczności i różnorodności odpowiedzi. Nie zwraca się uwagi na jakość reakcji, na przykład na ich oryginalność, różnice w stopniu przydatności, lecz szacuje się wyłącznie ilość odpowiedzi w wyznaczonym z góry czasie.

Rodzaje giętkości myślenia:

- giętkość spontaniczna – wytwarzanie różnorodnych jakościowo rozwiązań semantycznych np. podawanie niezwykłych zastosowań (należy podać najbardziej niezwykłe zastosowanie np. cegły, książki);
- giętkość adaptacyjna - wytwarzanie różnorodnych systemów figuralnych – np. usuwanie/przekładanie z danego układu zapalek pewnej ich liczby, by utworzyć określona liczbę kwadratów lub trójkątów, sprawić by podane działanie, było prawdziwe (jak na pudełkach jednej z serii zapalek).

Wymienione rodzaje giętkości są przeciwieństwem sztywności myślenia, która wyraża się w uporczywym powtarzaniu ciągle tych samych sposobów podejścia do zadania, co utrudnia lub uniemożliwia rozwiązanie w zmienionej sytuacji.

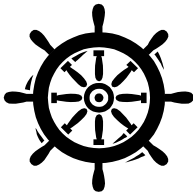
J.P.Guilford wyróżnia także odrębną zdolność elementarną pod mianem oryginalności myślenia. Jest to umiejętność produkowania takich odpowiedzi, które są niecodzienne, opierają się na odległych skojarzeniach lub są dowcipne (w sensie zaskakującej pomysłowości). Oryginalność to fundamentalna cecha dzieł twórczych. Ma w sobie coś z giętkości szczególnej, wykraczającej poza krąg dobrze znanych reakcji.

Bibliografia:

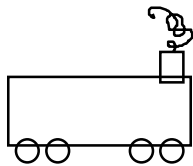
1. A.Jurkowski, *Myślenie i mowa źródłem uogólnionego i pośredniego odzwierciedlenia świata*, w: Podstawy psychologii dla nauczycieli, J.Strelau, A.Jurkowski, Z.Putkiewicz, Warszawa 1975, PWN,
2. S.L.Rubinsztejn, *Podstawy psychologii ogólnej*, Warszawa 1969, KiW
3. J.Kujawiński (red), *Rozwijanie aktywności twórczej uczniów klas początkowych*, Warszawa 1990, WSiP
4. M.S.Szymański, *Twórczość i style poznawcze uczniów*, Warszawa 1987
5. J.P.Guilford, *Natura inteligencji człowieka*, Warszawa 1978, PWN
6. Z.Pietrasiński, *Myślenie twórcze*, Warszawa, PZWS, 1969,

Przykładowe ćwiczenia myślenia twórczego

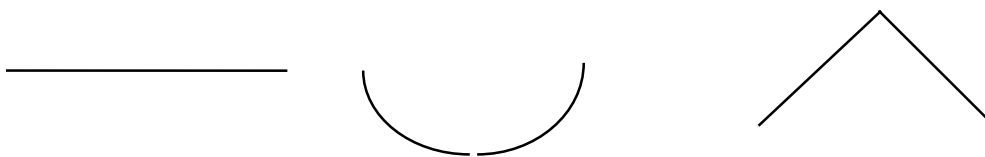
1. Napisz jak najwięcej wyrazów dwusylabowych.
2. Ułóż jak najwięcej rymów do słowa „mowa”.
3. Podaj wszystkie okrągłe przedmioty, które przychodzą ci na myśl.
4. Ułóż jak najwięcej wyrazów z następujących liter:
G, E, N, A, R, L, I, K, (litery mogą się powtarzać).
5. Podaj jak najwięcej jednowyrazowych określeń do słowa „oczy”.
6. Ułóż jak najdłuższe zdanie z wyrazów zaczynających się od litery „M”.
7. Wypisz jak najwięcej synonimów do słowa „talent”.
8. Narysuj jak najwięcej różnych rysunków pamiętając, aby w każdym z nich figurą podstawową było koło.



9. Narysuj jak najwięcej figur pamiętając, aby w każdej z nich figurą podstawową był prostokąt.



10. Narysuj różne figury pamiętając, żeby każda z nich zawierała następujące elementy:



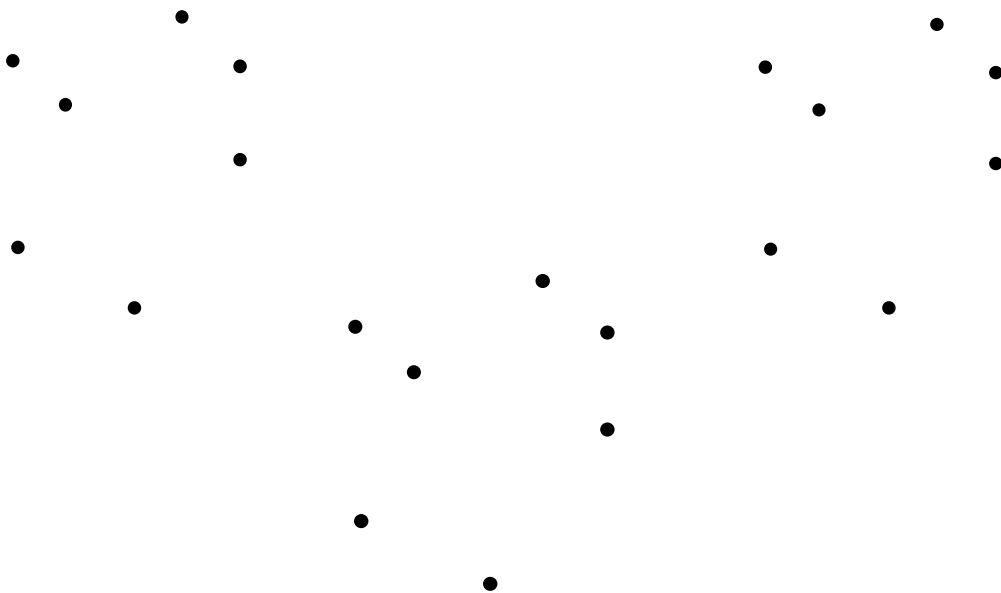
11. Napisz do czego może służyć:

patyk -

papier -

koło –

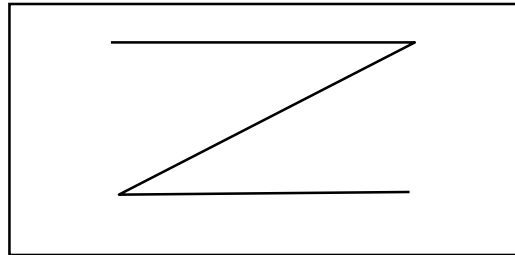
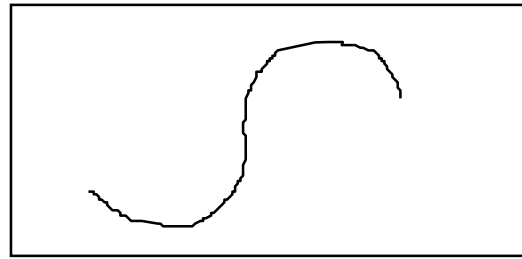
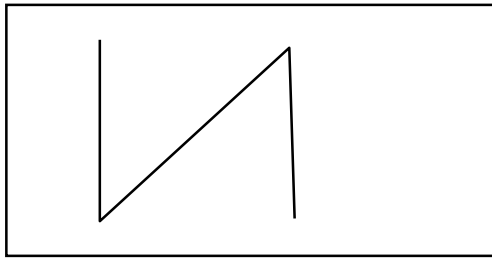
12. Połącz punkty tak, aby powstały ciekawe figury.



13. „Skojarzenia” - Napisz jakie zawody czy osoby mogłyby oznaczać te rysunki:



14. W każdym okienku wykonaj jakiś ciekawy rysunek wykorzystując narysowane linie.



15. „Konsekwencje” - Napisz co by było, gdyby ludzie stawali się niewidzialni zawsze wtedy, gdy zapragnęliby tego.

16. Spośród wymienionych wyrazów oddaj trzy podobne posługując się za każdym razem inną zasadą klasyfikacji, powiedz w czym są podobne:

- a) kieliszek, długopis, szklana, żarówka
- b) ołówek, pędzel, kartka, mazak
- c) globus, jabłko, taboret, piłka

17. Przełóż 4 zapalki tak by powstały 4 trójkąty o boku długości zapalki. Rozwiązanie zaznacz na rysunku skreślając 4 zapalki i dorysowując 4 inne.

