

TURINYS

Ižanga	4
Patarimai	6
Galvosūkių diena	10
Vaizduotės diena	18
Judėjimo diena	24
Žaidimų diena	30
Piešinių diena	38
Žodžių diena	50
Istorijų diena	56
Išradimų diena	68
X diena	76
Stalo žaidimas „Kūrėjo kelias“	84
Genialios jūsų idėjos	86
Rekomenduojamos knygos	88
Literatūra	88

IŽANGA

Vaikas dar nemoka vaikščioti, o jau įsijungia filmuką internete. Taip juokaujama apie alfa kartą – dabartinius ikimokyklinukus. Sunku spręsti, kokiame pasaulyje jie ir vyresni vaikai gyvens užaugę, tačiau neabejotinai aišku: kūrybiškumas – gebėjimas kurti ką nors kokybiškai nauja – bus viena svarbiausių vertybių. Gali būti, kad jau netolimoje ateityje paprastus darbus atliks robotai, autonominės mašinos, dirbtinis intelektas, išmanieji prietaisai. Tad nekūrybingi žmonės darbo rinkoje taps nepaklausūs. Problemų, kurioms spręsti reikės kūrybinių gebėjimų, tik daugės. Pagalvokite apie kiborgus, androidus ir kitas dirbtinį intelektą turinčias būtybes, naujas gyvūnų rūšis. Vien jų atsiradimas kelia nemenką sumaištį. Šiandien sunku įveikti net gana paprastas problemas, o sudėtingoms ateities problemoms spręsti reikės ypatingo kūrybiškumo. Pradėti ruošti vaikus gyventi tokiame pasaulyje tikslinga jau dabar.

Nevertėtų puoselėti vilčių, jog kūrybingus vaikus išugdys mokykla. Bent kol kas mūsų mokyklinio ugdymo(si) pagrindas – žinių įgijimas, o ne mokymasis nestandartiškai mąstyti, kelti idėjas ar kurti daiktus. Piešiant iš natūros, atkartojant šokių judesius, grojant iš natų, atliekant dainas, stebint gamtą įgyjama siauros srities specifinių įgūdžių, meistriškumo, bet ne kūrybiškumo. Vaikai kūrybiškumą ugdosi tiek, kiek mintyse ar tikrovėje modeliuoja, konstruoja, kuria ką nors nauja. Ir tai turi būti ne vien menka esamų dalykų variacija: nėra kokybinio naujumo – nėra kūrybos. Žinoma, reikalauti ypatingų naujovių iš vaikų būtų absurdiška, bet svarbu kreipti juos tuo keliu.

Neugdomi gebėjimai nyksta. Kūrybiškumas – ne išimtis. Nepuoselėjamas jis nunyksta lyg nelaistoma gėlė. Kūrybiškumas nėra vaiko viduje paslėptas lobis, kurį užtektų akylai saugoti; jį reikia ugdyti. Ir nederėtų kaltinti darželio auklėtojų ar mokytojų, kad jie nieko nedaro. Niekas negali išugdyti kito žmogaus kūrybiškumo. Tai padaryti gali tik jis *pats*. Žinoma, jam reikia padėti, sudaryti palankias sąlygas, patarti, duoti užuominų, pasiūlyti užduočių, nukreipti jį tinkama linkme ir panašiai. Tačiau negalima persistengti, nes kuo daugiau vaikams padedama, tuo labiau slopinamas jų savarankiškumas. O savarankiškumas – būtina kūrėjo savybė. Tad kuo daugiau verčiate, liepiate, nurodinėjate, aiškinate, vertinate, tuo labiau silpsta vaikų pasitikėjimas savimi. Nepasitikėdami savo jėgomis jie gali tiesiog neišdrįsti pradėti kurti.

Idealu, kai ugdymas virsta ugdymusi. Tad leiskite vaikams puoselėti savo kūrybiškumą patiems. Sudominkite juos kūryba, duokite užduočių, reikalaujančių sutelkti kūrybines galias, siūlykite žaidimų, verčiančių gerokai pasukti galvą. Geriausia visą kūrybiškumo ugdymosi procesą paversti įdomiu ir nesibaigiančiu žaidimu.

Šioje knygoje rasite idėjų, kaip tai padaryti. Visa veikla joje suskirstyta į grupes pagal pobūdį, specifiką ar siekiamus tikslus. Nebūtina atlikti visų pratimų. Vieni galite praleisti, o kitus pakartoti keletą kartų. Atrinkite įdomiausius ir tinkamiausius savo vaikams. Siūlomą atlikimo būdą galite keisti, pritaikyti ilgam užsiėmimui ar trumpai pertraukelei, panaudoti mokomajam dalykui įsisavinti ar dėmesiui sutelkti. Pateiktos idėjos – akstinas kūrybiškumo ugdymo pratimų sumanyti patiems. Išlaisvinkite savo kūrybiškumą ir kurkite! Kurkite taisykles, ugdymosi metodus. Būtų šaunu, jei vaikai patys sugalvotų naujų kūrybinių žaidimų, įdomių užsiėmimų, įtraukiančių užduočių.

Vaikams bus gerokai smagiau ugdytis kūrybiškumą, jei ir jūs tuo užsiimsite. Tad knygoje rasite lengvų pratimų ir savo kūrybiškumui atskleisti.

Ryte po pusryčių skelbkite visiems, kokia bus diena, t. y. kokius vaizduotės ar kūrybiškumo ugdymo žaidimus tą dieną žaisite. Žinoma, tai nuspręsti galima ir iš vakaro pasitarus su visais šeimos nariais. Dienos žaidimus gali parinkti ir vaikai. Įdomu traukti burtus: surašykite arba nupieškite kortelėse dienų simbolius ir tegu vaikai ištraukia vieną. Kad dienos nesikartotų, ištrauktas korteles atidėkite į šalį, o kitą dieną traukite iš likusių.

Visą dieną skirti vienodo pobūdžio pratimams – tik patarimas. Vis dėlto svarbu įsidėmėti, kad geriausių bet kokių, taigi ir kūrybinių, gebėjimų ugdymo rezultatų pasiekama per gana ilgą laiką.

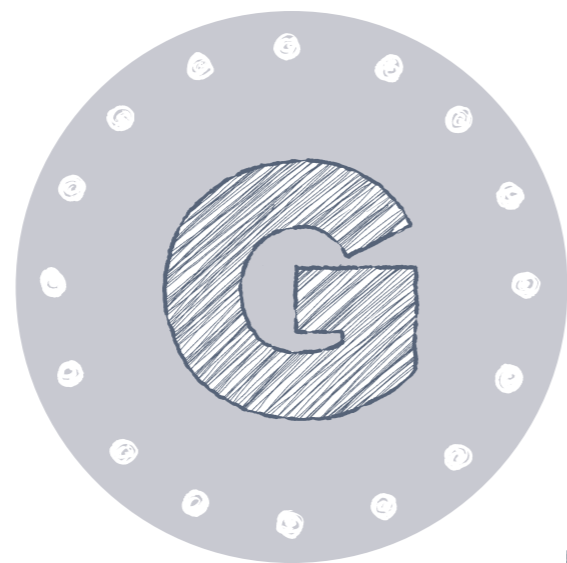
Mokykloje kiekvienos pamokos pradžioje ar pabaigoje verta skirti keletą minučių vaizduotės pratimui, padedančiam vaikams įsitraukti į darbą ar įtvirtinti pamoką. Kūrybiniams gebėjimams ugdyti galite skirti atskirą pamoką. Kaip šiuos gebėjimus ugdysite, tiksliau, kaip leisite vaikams patiems juos ugdytis, priklauso nuo jūsų kūrybiškumo.

Pakvieskite savo vaikus ar mokinius į kūrybinių žaidimų pasaulį. Parodykite, jog kurti naujus žodžius, istorijas, vaidinimus ar keliauti po vaizduotės pasaulį yra kur kas smagiau nei spaudyti mygtukus ar braukti pirštu per ekraną. Įvaldę fantazijų kūrimo meną jie bus daug geriau pasiruošę gyventi realiame pasaulyje.

Parašykite man, kaip sekėsi. Mano el. paštas gedber@gmail.com.

Dr. Gediminas Beresnevičius

GALVOSŪKIŲ DIENA



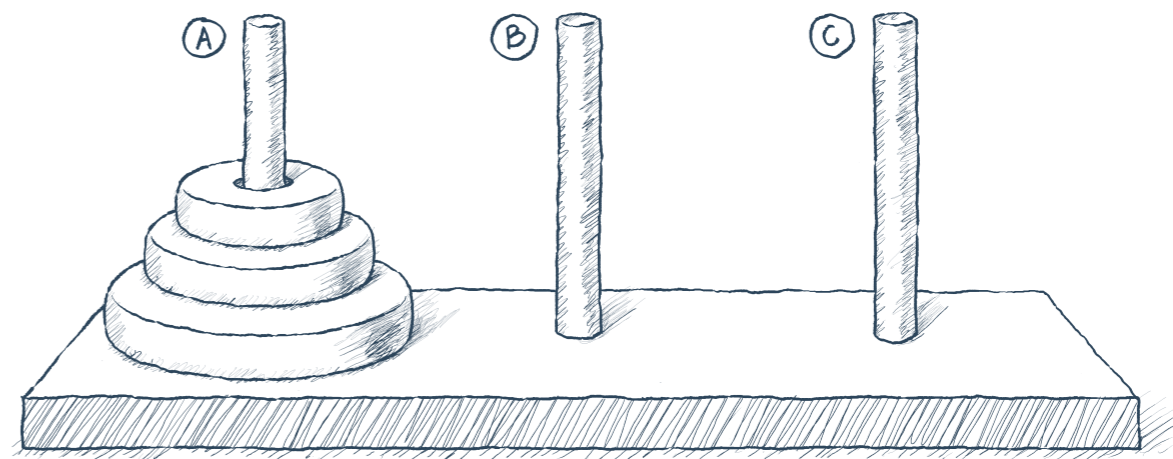
Šią dieną sprendžiami įvairūs galvosūkių, rebusai, menamos mįslės, atliekamos užduotys, ugdančios gebėjimą sutelkti dėmesį, įsiminti, samprotauti, daryti išvadas, rasti sprendimus. Galvosūkių sprendimas – gera proto mankšta. Pastebėta, kad kasdien galvosūkius sprendžiantys žmonės rečiau suserga psichikos ligomis.* Be to, puikiai veikiantis protas – kūrybiškumo pagrindas. Įvairiausių galvosūkių galite rasti internete, žurnaluose ir knygose.

* Daugiau informacijos apie tai galima rasti, pvz., Kentukio universiteto neurologijos profesorius Deivido Snoudono (*David Snowdon*) ir gydytojo Deivido Beneto (*David Bennett*), Rašo Alzheimerio ligos centro vadovo, atliktuose tyrimuose.

Hanojaus bokštas

Šią užduotį 1883 m. sukūrė prancūzų matematikas Eduardas Lukas (*Edouard Lucas*). Ją dažnai naudoja psichologai tirdami žmonių gebėjimą spręsti problemas. Užduočiai atlikti reikia trijų stulpelių ir kelių diskų (žr. pav.). Ant A raide pažymėto stulpelio sumaunami skirtingų dydžių diskai nuo didžiausio iki mažiausio (didžiausias guli apačioje). Diskus reikia permauti ant C stulpelio atliekant kuo mažiau veiksmų. Vienu veiksmu galima imti tik vieną diską ir užmauti jį arba ant tuščio stulpelio, arba ant didesnio už jį kito disko.

Kuo daugiau diskų, tuo sunkesnė užduotis. Iš pradžių pamėginkite ją atlikti naudodami tris diskus. Vėliau bandykite įveikti aukštesnį bokštą. Žaidimą galite nusipirkti arba pasidaryti patys.



////// .

△△

HHH

○

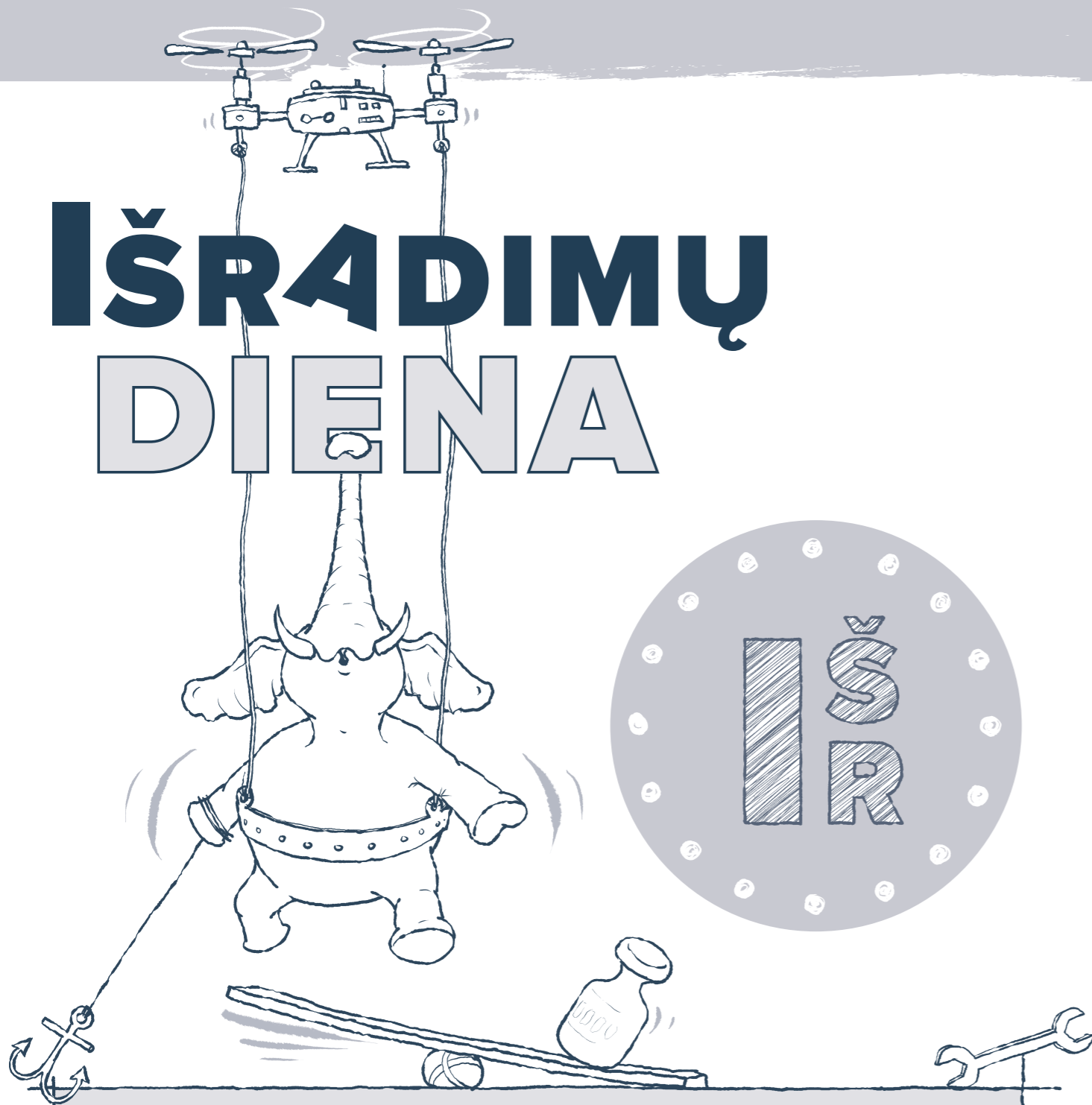
Užduotis

Šią užduotį reikia išspręsti mintyse (ne popieriuje!). Perskaitykite sąlygą, užsi-merkite ir pirmyn.

Žmogus valtimi nori perkelti per upę vilką, ožką ir kopūstą. Valtyje telpa tik vienas keleivis – arba vilkas, arba ožka, arba kopūstas. Be žmogaus priežiūros krante likęs vilkas suėstų ožką, o ši sugrauztų kopūstą. Kaip žmogui juos visus saugiai perkelti į kitą krantą?



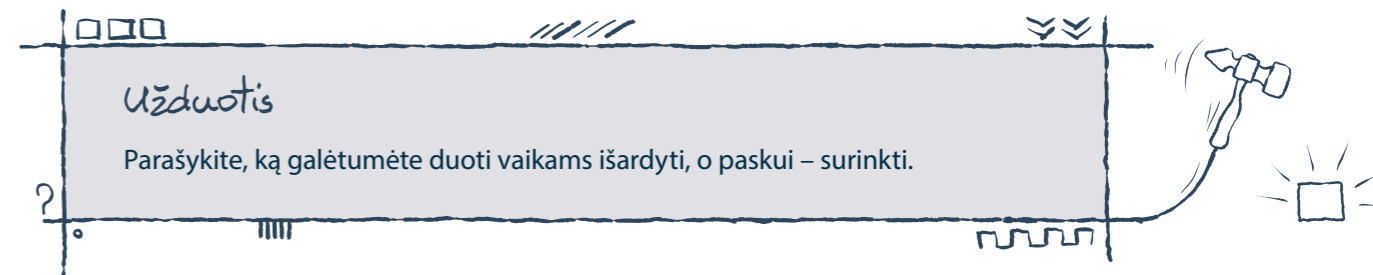
IŠRADIMŲ DIENA



Šiame skyriuje rasite keletą pratimų, ugdančių išradybinį mąstymą. Tokią mąstyseną pravartu lavinti ne vien būsimiems mokslininkams ar inžinieriams, nes ji padeda perprasti daiktų struktūrą, veikimo principus, sudedamųjų dalių funkcijas. Visa tai leidžia geriau pažinti pasaulį.

Kas viduje?

Išardykite seną prietaisą ir parodykite vaikams, iš ko jis sudarytas. Paašinkite, kaip veikia vidaus degimo variklis, dulkių siurblys, mechaninis laikrodis.



Užduotis

Parašykite, ką galėtumėte duoti vaikams išardyti, o paskui – surinkti.

.....

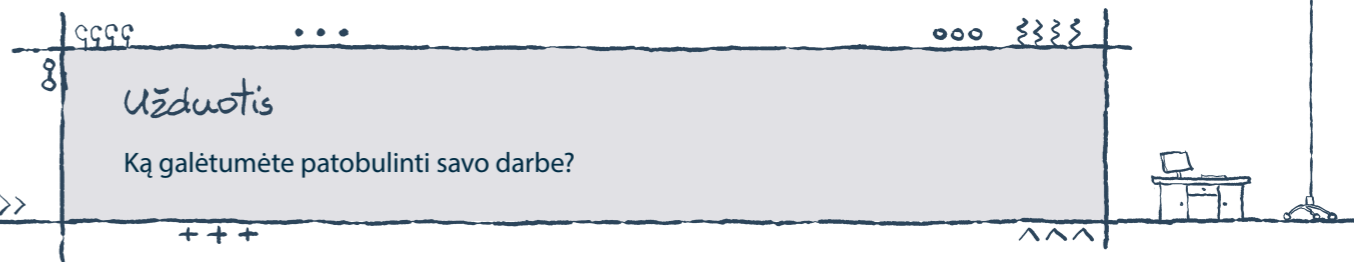
.....

.....

.....

Tobulinkite

Išradybos esmė – esamus dalykus padaryti tobulesnius. Tobulinti galima bet ką: daiktus, sistemas, procesus, technologijas, metodus, idėjas. Mėginkite su vaikais patobulinti pirmą pasitaikiusį daiktą, tarkime, pieštuką, šaukštą, žaislinę mašinėlę, o gal net vaikų darželį, degalinę, prekybos centrą ar dar ką nors. Leiskite vaikams patiems pasirinkti daiktų, kuriuos jie norėtų patobulinti. Klauskite, kaip tuos daiktus padaryti geresnius, ką pridėti, kad jie būtų įdomesni, patogesni. O gal ko nors juose nereikia?



Užduotis

Ką galėtumėte patobulinti savo darbe?