



**PORADNIK
BARDZOMŁODO—
—KULTURALNY**

**Kultura: krea(k)tywnie!
Trening kreatywności dla
pracowników instytucji kultury**

AGATA WARYWODA, BEATA ROGALSKA

Wprowadzenie

Jedną z kompetencji, której wymaga się od pracowniczek i pracowników instytucji kultury jest kreatywność. Wymyślanie ciekawej oferty i form działań, szukanie pomysłów na nowe sposoby promocji, tworzenie różnych scenariuszy zajęć dla dzieci, młodzieży czy dorosłych – bywa, że w związku z koniecznością ciągłego generowania pomysłów – czujemy się przytłoczeni i zaczyna nam brakować „wenty twórczej”.

Na szczęście **kreatywność można rozwijać i stymulować**, a wpadanie na nowe pomysły – czy to w kontekście oferty instytucji, działań promocyjnych, rozwiązywania wyzwań w Zespole czy jakimkolwiek innym – nie musi być żmudnym działaniem pojedynczych (często tych samych) osób, a **procesem angażującym cały Zespół**. W dodatku procesem bazującym na **dobrej zabawie** 😊.

Dzięki niniejszemu Poradnikowi:

- ◆ dowiesz się jak rozwijać kreatywność – swoją i współpracowników;
- ◆ poznasz sprawdzone ćwiczenia, gry i zabawy, które pochodzą z treningu kreatywności – ale mogą być wykorzystane do prowadzenia innych zajęć dla różnych grup wiekowych (dzieci, młodzież, dorośli, seniorzy);
- ◆ poznasz zasady prowadzenia skutecznej burzy mózgów;
- ◆ poznasz zasady wspierające generowanie pomysłów i twórcze myślenie.

CZĘŚĆ I

Kreatywność – czyli co? Trening kreatywności, skuteczna burza mózgów i „mordercy” pomysłów

W niniejszym Poradniku będziemy rozumieć **kreatywność** tak jak Krzysztof J. Szmidt, a więc jako „**zdolność człowieka do w miarę częstego generowania nowych i wartościowych wytworów (rzeczy, idei, metod działania itd.)**”¹, a **trening kreatywności** jako trening pomysłowości, trening twórczego

¹ Definicja pochodzi z książki: K.J. Szmidt „Trening kreatywności. Podręcznik dla pedagogów, psychologów i trenerów grupowych”(2013). Na początek swojej przygody z treningiem kreatywności – przeczytaj również: A. Biela „Trening kreatywności. Jak pobudzić twórcze myślenie” (2015), A. Grant, „Buntownicy. Kreatywni liderzy zmieniają świat” (2017), E. Nęcka, „Trening twórczości” (2019).



rozwiązywania problemów czyli **zbiór ćwiczeń indywidualnych i grupowych, które rozwijają zdolność do generowania nowych i wartościowych pomysłów**².

Ćwiczenia składające się na trening kreatywności pogrupowane są zazwyczaj w następujący sposób:

1. **Rozgrzewka twórcza.**
2. **Myślenie pytajne.**
3. **Myślenie kombinacyjne.**
4. **Myślenie transformacyjne.**
5. **Twórcze rozwiązywanie problemów.**

W Poradniku zaprezentowane są ćwiczenia dotyczące rozgrzewki twórczego, myślenia kombinacyjnego i twórczego rozwiązywania problemów. Możesz je wykorzystać np. podczas pełnego treningu kreatywności, prowadząc zajęcia z grupami w różnym wieku na tematy związane lub nie z kreatywnością (jako świetne urozmaicenie tych zajęć), podczas spotkań zespołu w swojej instytucji (np. kiedy chcemy wspólnie rozwiązać jakiś problem czy wpaść na nowe pomysły w ofercie instytucji).

Aby trening kreatywności był skuteczny – musisz znać i pamiętać o **zasadach skutecznej burzy mózgów** oraz o **zasadach, które wspierają twórcze myślenie i wpadania na nowe pomysły**.

Zasady skutecznej burzy mózgów (na podstawie Krzysztof J. Szmidt, „Trening kreatywności. Podręcznik dla pedagogów, psychologów i trenerów grupowych” 😊

- **Zasad odroczonej oceny** – podczas wymyślania pomysłów nie oceniasz ich. Rolą prowadzącego jest wyciszenie krytyki. Inaczej mówiąc: **Wymyślasz? Nie oceniasz!**
- **Zasada fantazjowania** – nie ograniczaj swojej wyobraźni, wymyślaj i zgłaszaj nawet najbardziej absurdalne i dziwaczne pomysły. Dzięki takim pomysłom – możesz wpaść na rozwiązanie, o którym normalnie nie pomyślałbyś. Inaczej mówiąc: **Im bardziej „dziwny” (niecodzienny) pomysł – tym lepiej!**
- **Zasada modyfikacji i przekształcania** – czytaj pomysły innych, poprawiaj, zmieniaj i uzupełniaj je. Inaczej mówiąc: **Ktoś rzucił ciekawy pomysł? Zainspiruj się i przekształć go!**

² K.J. Szmidt, K.J. Szmidt „Trening kreatywności. Podręcznik dla pedagogów, psychologów i trenerów grupowych”(2013), s. 24.



- **Zasada przechodzenia ilości w jakość** – im więcej pomysłów zostanie zgłoszonych (nawet najbardziej nieprawdopodobnych) – tym większe prawdopodobieństwo, że dzięki nim ktoś wpadnie na pomysł naprawdę oryginalny. Inaczej mówiąc: **Im więcej pomysłów – tym lepiej!**

Aby skutecznie realizować zasadę nie oceniania pomysłów warto pamiętać, że skuteczna burza mózgów składa się z **dwóch etapów**:

- faza światła zielonego
- faza światła czerwonego



WSKAZÓWKA: Na początku zajęć z treningu kreatywności (lub jakichkolwiek innych zajęć z grupą osób) umów się na tzw. **kontrakt** czyli zasady współpracy, jakie będą obowiązywały Waszą grupę. W przypadku zajęć z kreatywności – niech znajdą się w nim zasady powyższe zasady, szczególnie powstrzymywanie się od krytyki pomysłów i ich autorów i autorek.

Ocenianie i krytykowanie pomysłów wiąże się z tzw. **idea killers** – czyli zwrotami, których często używamy podczas burzy mózgów, a które „mordują” pomysły. Do typowych *idea killers* należą:

- *To się nie uda*
- *Kto to zrobi?*
- *Już tego próbowaliśmy*
- *Nigdy tego nie próbowaliśmy*
- *W innych instytucjach czegoś takiego nie robią*
- *Nie mamy na to budżetu*



- *Dyrektor/burmistrz/kierownik się nie zgodzi*
- *To będzie zbyt dużo kosztowało*
- *Kto na to przyjdzie?*
- *To jest nierealne*
- *Tego nie ma w planie*
- *To zbyt skomplikowane*
- *U nas to nie przejdzie*
- *Ogólnie fajny pomysł, ale...*

Kojarzysz takie zwroty? A może w Twojej instytucji pojawiają się jeszcze inne sformułowania i argumenty, które blokują realizowanie nowych pomysłów?

CZĘŚĆ II

Rozgrzewka twórcza – proste ćwiczenia na początek treningu kreatywności (i wielu innych zajęć)

Celem rozgrzewki twórczej jest wprowadzenie osób uczestniczących w **zadania twórcze**, które będą wykonywać, stymulowanie myślenia dywergencyjnego, a także – wprowadzenie odpowiedniego **klimatu grupowego** (humoru, poczucia bezpieczeństwa, wzajemnej sympatii, atmosfery sprzyjającej myśleniu ale również dobrej zabawie).

Oto **kilka sprawdzonych ćwiczeń, które możesz wykorzystać w rozgrzewce twórczej, ale również adaptować do pracy z różnymi grupami podczas innych – niż trening kreatywności – zajęć.**

ĆWICZENIE „MOJE TRZY CECHY NA PIERWSZĄ LITERĘ MOJEGO IMIENIA”

Poproś osoby uczestniczące, aby przedstawiły się podając swoje imię oraz trzy cechy rozpoczynające się na pierwszą literę imienia. Cechy mogą mieć dowolny charakter – przymiotników, czasowników czy nawet nowo utworzonych słów na potrzeby ćwiczenia.

PRZYKŁAD: *Agata – ambitna, asertywna i aktorsko nie uzdolniona, Ola – okrutna, optymistyczna i obiektywna, Karol – kawę lubiący, kreatywny, kosmicznie zakręcony.*

ĆWICZENIE „WSZYSTKIE OSOBY LATA”



To ćwiczenie ma charakter integracyjny, a jednocześnie rozwija kreatywność – osoby uczestniczące mają okazję nie tylko do wzajemnego poznania się, ale do przedstawienia się w nietypowy sposób.

Osoby uczestniczące dzielą się na grupy według pory roku, w której się urodzili – **grupa lato, jesień, zima, wiosna**.

Każda grupa otrzymuje duży arkusz papieru oraz flamastry/kredki. Zadaniem każdej z grup jest narysowanie dużego **kwiatka**, który:

- ma środek
- ma tyle płatków, ile osób w grupie.

Każda osoba w swoim płatkku przedstawia symbolicznie – w formie rysunku, co najbardziej lubi.

W środku kwiatka wszystkie osoby rysują to, co lubią wspólnie. Wcześniej – podczas dyskusji – muszą znaleźć te ulubione rzeczy, czynności itd. Następnie grupy prezentują swoje kwiaty pozostałym. Jeżeli grupa już trochę się zna ze sobą – możemy urozmaicić ćwiczenie o zgadywanie, który płatek do kogo należy.

ĆWICZENIE „CO JEST POTRZEBNE DO...?”

Osoby uczestniczące siedzą w kręgu. Osoba prowadząca rozpoczyna grę słowami „Co jest potrzebne do...?” (np. *uszycia sukienki, zdobycia wysokiej góry, wydania powieści, upieczenia ciasta* itd.) Osoba prowadząca rzuca piłeczkę do dowolnego uczestnika, a jego zadaniem jest dokończenia zdania – tj. wymienienie rzeczy, która jest potrzebna do zrealizowania danego zadania. Następnie uczestnik rzuca piłeczkę do kolejnej osoby. Gra toczy się przez kilkanaście rzutów piłeczką. Uczestnicy nie powinni powtarzać wymienionych wcześniej rzeczy. Po kilkunastu rzutach, osoba która trzyma piłeczkę, wymyśla nowy rodzaj zadania.

Przykładowe pytania:

Co jest potrzebne do rozpalenia ogniska?

Co jest potrzebne do upieczenia ciasta?

Co jest potrzebne do zdobycia Oscara?

Co jest potrzebne do wejścia na wysoką górę?

Co jest potrzebne do przepłynięcia rzeki?

ĆWICZENIE „PŁYNNIE MYŚLEĆ”

Rozdaj osobom uczestniczącym kartki A4 i coś do pisania. Powiedz, że za chwilę podasz dwie cechy/dwa kryteria, a zadaniem osób uczestniczących jest wypisanie jak najwięcej rzeczy, które spełniają jednocześnie te dwa kryteria.

PRZYKŁAD: *Wypisujemy wszystkie rzeczy, które są jednocześnie:*

- ◆ *Pomarańczowe i okrągłe*
- ◆ *Delikatne i zielone*
- ◆ *Okrągłe i mniejsze od piłki siatkowej*
- ◆ *Gorące i niesmaczne*
- ◆ *Małe i egzotyczne*
- ◆ *Błyszczące i śmieszne*
- ◆ *Trwałe i zimne*
- ◆ *Krótkie i drogie*

ĆWICZENIE „SŁOWA UKRYTE W TYTULE”

Podziel osoby uczestniczące na grupy. Zadaniem każdej z grup jest wypisanie jak najwięcej tytułów: piosenek, filmów lub książek, w których występują:

- ◆ imiona
- ◆ nazwiska
- ◆ nazwy miast
- ◆ nazwy geograficzne
- ◆ pory roku
- ◆ zjawisko pogodowe (np. burza, deszcz, słońce, chmury)
- ◆ kolory
- ◆ liczebniki
- ◆ emocja (np. gniew, radość, smutek).



ĆWICZENIE: „I DLATEGO ZEBRY SĄ W PASKI”

Podziel osoby uczestniczące na 4–5 osobowe grupy. Poinformuj, że znaleziono niedawno niepodważalny dowód tłumaczący dlaczego zebry są w paski. Niestety, dokument który zawierał ów dowód został częściowo zniszczony – zostało tylko ostatnie zdanie: *I dlatego zebry są w paski.*

Zadaniem osób uczestniczących jest stworzenie historii tłumaczącej w sensowny sposób dlaczego zebry są w paski i zakończonej tym określonym zdaniem: „I dlatego zebry są w paski”. Istotne w pracy grup jest to, że opowieści nie muszą być zgodne ze stanem nauki na dany temat. Kolejne grupy dostają analogiczne polecenia dotyczące zdań np. *I dlatego wilki wyją do księżyca, I dlatego koguty pieją o świcie, I dlatego bażanty mają tak kolorowe ogony, I dlatego liście opadają z drzew.*

ĆWICZENIE „CZUJĘ SIĘ JAK...”

Zaproś osoby uczestniczące do **opisania swojego nastroju/stanu emocjonalnego za pomocą metafory** – np. *czuję się jak fala na wzburzonym morzu, czuję się jak liść unoszony przez jesienny wiatr.* Co ważne, nie wolno użyć nazwy uczuć czy przymiotników – każda wypowiedź ma zaczynać się od „czuję się jak...”.

ĆWICZENIE „CZUJĘ SIĘ KOLOREM/ZAPACHEM”



Zaproś osoby uczestniczące do **opisania swojego nastroju/stanu emocjonalnego za pomocą koloru**. Ważne – nie może to być kolor z podstawowej palety barw, ale z świata rzeczywistego – np. *czuję się zielonotrawiasty, czuję się brązowokawowy, czuję się zielonotrawiasty.*

W innej wersji tego ćwiczenia – możemy opisywać swój stan za pomocą zapachu – np. *czuję się jak zapach świeżo zmielonej kawy.*

W **rozgrzewce twórczej** (ale i w całym treningu kreatywności) warto również skorzystać z różnego rodzaju **gadżetów**, które w szybki i czasem zabawowy sposób wprowadzą osoby uczestniczące w klimat szukania skojarzeń, posługiwania się metaforami, generowania pomysłów.



Przetestuj różne rodzaje **kart metaforycznych** (np. Dixit, Saga, Inuk, Tandoo) lub grę „Rysogra – kreatywna gra rysunkowa dla dzieci”, której autorem jest H. Tullet (wbrew tytułowi gra świetnie nadaje się również dla dorosłych).

CZĘŚĆ III

Kreatywność, myślenie kombinacyjne i słowo – ćwiczenia związane z szukaniem skojarzeń, kreatywnym pisaniem i snuciem historii

Ćwiczenia zaprezentowane w tej części należą do grupy ćwiczeń dotyczących **myślenia kombinacyjnego** – a więc łączenia i kojarzenia ze sobą rzeczy odległych od siebie, czasem pozornie sprzecznych. Wszystko po to – aby uzyskać nową perspektywę i generować nowe i wartościowe pomysły.

Część z proponowanych ćwiczeń jest związanych z **kreatywnym pisaniem i snuciem opowieści**. Świetnie sprawdzą się np. w działaniach w bibliotekach.

ĆWICZENIE „POLA SŁÓW”

Rozdaj osobom uczestniczącym kartki z dwoma polami, w których znajdują się przypadkowo dobrane słowa. Możesz również (zamiast rozdawania kartek) wyświetlić slajd z polami na prezentacji. Poproś, aby osoby wybrały z każdego pola po jednym słowie i w oparciu o nie utworzyły ciekawe, niebanalne zdanie. Tworzenie zdań powtarzamy kilka razy – w oparciu o nowo wybrane słowa.



ĆWICZENIE „PARY IMION”

Podziel osoby uczestniczące na pary. Rozdaj każdej parze kartkę A4 i poproś o narysowanie **tabelki, która ma 4 kolumny i tyle wierszy, ile liter w imieniu ma osoba z najdłuższym imieniem w parze**. Możesz również wcześniej przygotować gotowe szablony z tabelkami.

Ćwiczenie przebiega w 3 etapach:

1. Każda osoba z pary rozpisuje pionowo swoje imię
2. Każda osoba z pary tworzy listę rzeczy, których nazwy zaczynają się na kolejne litery w imieniu
3. Obydwie osoby z pary zastanawiają się – co łączy dwie sąsiadujące rzeczy w ich listach. Na przykładzie poniższej tabelki – *Co mają wspólnego arbuz i mydło, gumka i ołówek, agrałka i narty itd.*

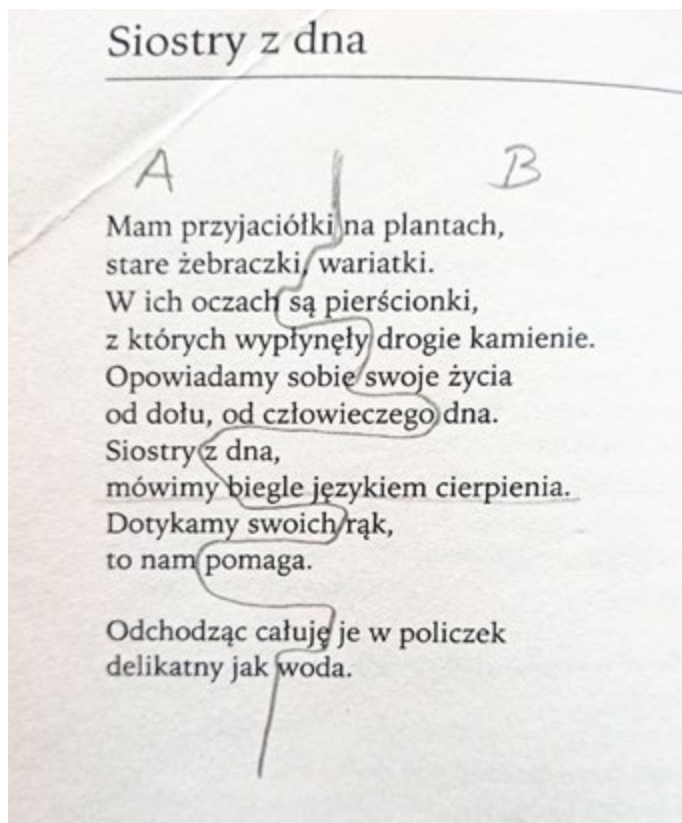
PARY IMION (Ćwiczenie myślenia kombinacyjnego)

Stwórzcie listę zwyczajnych rzeczy, których nazwy zaczynają się od kolejnych liter Waszych imion. Następnie zastanówcie się co mają wspólnego dwie sąsiednie rzeczy w tej liście ☺

CO MAJĄ WSPÓLNEGO? :)

A	arbuz	mydło	M
G	gumka	ołówek	O
A	agrałka	narty	N
T	talerz	igła	I
A	abażur	kaloryfer	K
			A

ĆWICZENIE „POŁÓWKOWY WIERSZ”



Poproś osoby uczestniczące o przyniesienie na zajęcia fragmentu wiersza w takiej formie, po której mogą pisać i rysować (najlepiej, aby było to ksero kartki z tomiku). Tematyka i autor/ka wiersza – zupełnie dowolna. Poproś o podzielenie wiersza na pół – **pionowo** -następnie o podpisanie części A i części B.

Osoby uczestniczące wybierają nad którą częścią (A lub B) chcą pracować. Część, której nie wybrali – zamazują dokładnie, tak aby nie było widać słów.

Zadanie polega na dopisaniu do wybranej części – brakującej połówki czyli nowych słów i dalszego ciągu – tak, aby powstał nowy wiersz.



ĆWICZENIE „TAJEMNICZY STWÓR”



Rozdaj osobom uczestniczącym kartki A4 i kolorowe flamastry/kredki (najlepiej w 3 kolorach). Ćwiczenie przebiega w 3 etapach:

1. Poproś aby osoby, narysowały **jednym mazakiem dowolną linię** na kartce
2. Poproś aby osoby, narysowały **drugim mazakiem inną dowolną linię** na kartce
3. Poproś aby osoby, narysowały **trzecim mazakiem linię w taki sposób, aby w połączeniu z poprzednimi liniami powstało jakieś tajemnicze, fantastyczne zwierzę. Linię należy narysować w jednym ciągu bez odrywania mazaka.**

Następnie osoby wymyślają dla swoich stworów:

- ◆ nazwę
- ◆ trzy podstawowe cechy charakteru
- ◆ środowisko w którym żyje
- ◆ czym się odżywia
- ◆ kto lub co jest przyjacielem i wrogiem.

Kolejno możesz podzielić osoby na kilkusobowe grupy i zaprosić do stworzenia np. opowiadania, komiksu, scenariuszu filmu – w którym bohaterami są wymyślone przez nich stwory.

WSKAZÓWKA: *To ćwiczenie możesz połączyć z rozmową o serii książek „Mała Encyklopedia Domowych Potworów”, której autorem jest chorwacki pisarz i ilustrator Stanislav Marijanović. Możesz również sięgnąć po ciekawą grę planszową „Rysostwory – zabawa w rysowanie” wydawnictwa Muduko.*



ĆWICZENIE „OPOWIADANIA Z... (KOPERTY, KUBKA, PUDEŁKA)”



Przygotuj trzy koperty (kubki lub pudełka) podpisane:

1. Postać
2. Cecha charakteru
3. Miejsce

Włóż do nich pocięte paski z dużą ilością **nazw postaci** (np. kelner, dziennikarz, operator dźwigu, piosenkarka rockowa itd), **cech charakteru** (pracowity, uparty, płaczący, nieśmiały itd) i **miejsc** (np. dworzec kolejowy, bank, pociąg pośpieszny, biblioteka, sala opery itd.) Podziel osoby uczestniczące na grupy. Każda grupa losuje po 1 pasku z każdej koperty i na ich podstawie przygotowuje historię.

Przykładowo – historia o *gadatliwym – pisarzu powieści przygodowych – w pociągu pośpiesznym*.

WSKAZÓWKA: Możesz wskazać grupom przygotowanie opowieści w konkretnym stylu np. kryminalnej, romansu, historycznej, bazującej na lokalnej historii itd.

W ćwiczeniach związanych z kreatywnym tworzeniem opowieści możesz skorzystać z **gier planszowych i gadżetów**, które w zabawny i wciągający sposób pomogą uczestnikom szukać skojarzeń i snuć opowieści.

Oto niektóre z nich:

- ◆ Gra słów, Wydawnictwo Nasza Księgarnia
- ◆ Imago, Rebel
- ◆ Chyba śnisz, Rebel
- ◆ Opowiem Ci historyjkę, Multigra
- ◆ Opowiem Ci mamę, Multigra
- ◆ kości opowieści z serii Story Cubes (wiele różnych rodzajów np. baśnie, sport, potwory, tajemnice i inne)
- ◆ kości i karty opowieści w wersji online – <https://davebirss.com/storydice-creative-story-ideas/> <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.zuidsoft.storystones&hl=pl&pli=1> (aplikacja na urządzenia mobilne).



Story Dice - Story telling

Zuidsoft
Zachęca reklamy · Zakupy w aplikacji

4,3*
824 opinie



50 tys.+
Pobrane

PGI 3.0

Więcej urządzeń

Udostępniaj

Ta aplikacja jest dostępna dla Twojego urządzenia

Pomoc dotycząca aplikacji

Może Ci się też spodobać

Idle Miner Tycoon: gra-biznes
Kolibri Games
4,7*

9 dice version

davebirss.com

Instructions

STORY DICE



CZĘŚĆ IV

Kreatywność i praca zespołowa – ćwiczenia, dzięki którym zaangażujesz grupę

Jednym z ciekawych aspektów treningu kreatywności – są ćwiczenia, w których zapraszamy do pracy w mniejszych grupach nad wspólnym wykonywaniem zadań i szukaniem rozwiązań. Skupienia na wspólnym celu, element rywalizacji, nietypowe zadania do wykonania – wzbudzają emocje, angażują i zazwyczaj są okazją do dobrej zabawy.

Ważne, aby podczas tych ćwiczeń starać się przestrzegać zasad **skutecznej burzy mózgów** (opisanych wcześniej) i uważać zwłaszcza na ocenianie/krytykowanie pojawiających się pomysłów i propozycji rozwiązań.

Oto kilka ćwiczeń do przetestowania:

GRA „MARSHAMLOW CHALLENGE”



Podziel osoby uczestniczące na grupy kilkuosobowe. Każdej grupie przydziel ten sam zestaw materiałów:

- ◆ 20 nitek makaronu spaghetti
- ◆ 1 metr sznurka
- ◆ 1 metr taśmy klejącej
- ◆ 1 piankę typu marshmallow
- ◆ 1 nożyczki.

Zadaniem każdej z grup jest zbudowanie z materiałów, które otrzymali jak najwyższej wieży, która przez co najmniej 1 minutę utrzyma piankę. Czas trwania wyzwania 18 minut.



ĆWICZENIE „KONSTRUKCJA”

Podziel osoby uczestniczące na grupy kilkusobowe. Każdej grupie przydziel ten sam zestaw materiałów:

- ◆ 1 nożyczki
- ◆ 5 arkuszy papieru A4
- ◆ 6 drewnianych patyczków (np. jak do szaszłyków)
- ◆ 5 balonów
- ◆ 2 papierowe kubki (takie jak na napoje)
- ◆ 1 metr sznurka
- ◆ 1 taśmę klejącą.

Zadaniem grup jest stworzenie z otrzymanych materiałów **przydatnego produktu**. Może to być odwzorowanie czegoś co faktycznie istnieje działa, lub coś z dziedziny fantazji, czyli coś, czego nie ma w rzeczywistości – ale będzie przydatne. Wszystkie materiały muszą być wykorzystane w tym produkcie. Każda grupa ma **20 minut na wykonanie zadania** i około **3 minuty na jego przedstawienie** pozostałym grupom.

ĆWICZENIE „WSPÓLNY RYSUNEK”



Do tego ćwiczenia potrzebujesz gadżetu – tzw. „**Markera współpracy**” czyli dużego flamastra do którego przywiązane są sznurki. Możesz go kupić w sklepach online lub wykonać samodzielnie. Do markera przywiąż tyle sznurków – ile będziesz mieć osób w grupie. Przy dużej grupie możesz podzielić ją na mniejsze grupy kilkusobowe (wtedy potrzebujesz tylu Markerów współpracy, ile grup).

Każda grupa otrzymuje marker współpracy i kartkę papieru (najlepiej większą np. z flipczartu). Zadaniem grup jest **narysowanie wspólnego rysunku** zadanego przez osobę prowadzącą – rysunek powinien być dość prosty – np. domek, słońce, serce, uśmiechnięta buźka, kubek z kawą itd. Nie wolno oczywiście dotykać rękoma markera, a jedynie trzymać za sznurki.



ĆWICZENIE „BEZLUDNA WYSPA”

Ćwiczenie rozpocznij od poproszenia osób uczestniczących o przyniesienie różnych przedmiotów, np.

- Przynieście dwa dowolne przedmioty z sali, w której jesteście.
- Przynieście dwa dowolne przedmioty z całej biblioteki/domu kultury itd.
- Przynieście dwa dowolne przedmioty, które mają kolor niebieski/zielony/ wybierz jakikolwiek.

Kiedy każda osoba przyniesie swoje przedmioty – utwórz grupy kilkusobowe. Następnie przekaz grupom instrukcję:

„Jesteście rozbitkami na bezludnej wyspie. Co tydzień nad wyspą przelatuje samolot, ale nie macie jak dać mu znać, że czekacie na ratunek. Któregoś dnia fala wyrzuca na brzeg skrzynię, a w niej... przedmioty, które przynieśliście. Jak uratujecie się z wyspy wykorzystując te przedmioty? 😊”

CZĘŚĆ IV

Kreatywność w rozwiązywaniu problemów i wyzwań

Niektóre ćwiczenia z zakresu treningu kreatywności można wykorzystać do tego, aby rozwiązywać problemy, jakie napotykamy podczas pracy w instytucji kultury czy lepiej radzić sobie z wyzwaniami, opracować nowe pomysły na działania w swojej instytucji. Najlepiej nadają się do tego metody i ćwiczenia z zakresu **twórczego rozwiązywania problemów**³ – a więc różne rodzaje burz mózgow, metoda SCAMPER, technika Superpozycji, metaplan i inne.

To jakim wyzwaniem chcesz się zająć – zależy od Twoich potrzeb i specyfiki Twojej instytucji. **Możesz wykorzystać metody twórczego rozwiązywania problemów, aby spróbować znaleźć nowe pomysły na zajęcia dla seniorów, sposób na więcej publiczności podczas spotkań autorskich, rozwiązanie trudności z małym metrażem instytucji czy cokolwiek innego.**

Oto kilka przykładowych metod, po które możesz sięgnąć:

³ Wiele inspiracji na temat twórczego rozwiązywania problemów znajdziesz w książce – E. Nęcka, „Trop... Twórcze rozwiązywanie problemów” (1994).



„Paradoksalna burza mózgów”

Zanim rozpoczniesz to ćwiczenie – musisz **dobrze sformułować problem, nad którym chcesz pracować z grupą**. Najlepiej aby był to problem otwarty i niezbyt szeroki, przykładowo:

- *Co zrobić, aby więcej pracowniczek i pracowników naszej biblioteki zgłaszało pomysły na nowe działania w naszej ofercie?*
- *Jak sprawić, aby więcej osób z naszej miejscowości przychodziło na spotkania z podróżnikami do domu kultury?*
- *Co zrobić, żeby młodzież ze szkoły ponadpodstawowej przychodziła często na lekcje biblioteczne?*
- *Jak stworzyć atrakcyjne dla młodzieży miejsce w naszym domu kultury?*

Po wybraniu i odpowiednim sformułowaniu problemu – **podziel osoby uczestniczące na grupy 4–6 osobowe**. Jeżeli Wasz zespół jest nieliczny – możecie oczywiście pracować w jednej grupie. Każdej z grup daj kartkę z flipczartu. Poproś o podzielenie kartki na trzy równe kolumny podpisane w następujący sposób:

FAZA PLUS	FAZA MINUS	FAZA PLUS
Problem:	Problem:	Problem:

ETAP 1 – FAZA PLUS

Grupa zapisuje wybrany problem – np. *Co zrobić, żeby młodzież ze szkoły ponadpodstawowej przychodziła często na lekcje biblioteczne?* Następnie wymyśla jak najwięcej rozwiązań tego problemu i zapisuje je w **pierwszej kolumnie**. Ważne, aby przestrzegać zasad burzy mózgów – zwłaszcza powstrzymać się od oceniania.

ETAP 2 – FAZA MINUS

Grupa zapisuje **ODWROTNOŚCI PROBLEMU** – np. *Co zrobić, żeby młodzież ze szkoły ponadpodstawowej NIE przychodziła często na lekcje biblioteczne?* Następnie wymyśla jak najwięcej pomysłów na jego rozwiązanie. Problem w wersji „odwróconej” może śmieszyć grupę – poproś o poważne potraktowanie problemu, wymyślenie jak największej ilości pomysłów na jego rozwiązanie i zapisanie

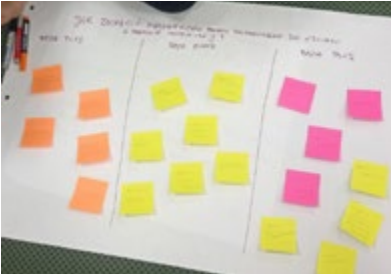


wszystkich pomysłów (nawet jeżeli wydają się „głupie” czy niemożliwe) w **drugiej kolumnie**.

ETAP 3 – FAZA PLUS

Grupa zapisuje problem – w takiej formie jak w pierwszej fazie PLUS, następnie wymyśla kolejne rozwiązania problemu. Ważne, aby korzystać z pomysłów z FAZY MINUS – niech staną się inspiracją do odkrycia ciekawych i nowatorskich rozwiązań.

„ŁAMACZ ZASAD”



Metoda „Łamacz zasad” bazuje na łamaniu naszych założeń dotyczących problemów, nad którymi pracujemy. Generowanie pomysłów tą metodą przebiega w następujący sposób:

1. Wypisz wszystkie swoje przekonania dotyczące danego problemu, wszystkie założenia, jakie przyjmujesz myśląc o danym problemie,
2. Złam każde z tych założeń. Zaprzecz każdej sformułowanej wcześniej zasadzie,
3. Wykorzystaj złamane zasady do tworzenia nowych pomysłów.

PRZYKŁAD: *Twoim zadaniem jest wymyślenie nowych produktów z czekolady.*

Najpierw wypisujesz założenia związane z czekoladą:

- tabliczka czekolady ma postać prostokąta
- cała czekolada jest tak samo słodka
- topi się w wysokiej temperaturze, na słońcu.

Następnie złam założenia i szukaj nowych pomysłów:

- tabliczki czekolady w różnych kształtach
- różny stopień słodkości w różnych częściach tabliczki
- czekolada o dużej odporności na temperatury

PRZYKŁAD: *Twoim zadaniem jest wymyślenie nowych form działania*

w Oddziale dla Dzieci w Twojej bibliotece. Najpierw wypisujesz założenia związane z Oddziałem dla Dzieci:



- W Oddziale dla Dzieci jest dużo książek
- W Oddziale dla Dzieci książki wypożyczają bibliotekarki
- W Oddziale dla Dzieci jest przytulnie i kolorowo
- Do Oddziału dla Dzieci dzieci przychodzą z rodzicami.

Następnie złam założenia i szukaj nowych pomysłów

- W Oddziale dla Dzieci jest niewiele książek, dominują zabawki
- W Oddziale dla Dzieci książki wypożyczają dzieci lub rodzice
- W Oddziale dla dzieci jest mało przytulnie, panuje wystrój jak z horroru
- W Oddziale dla Dzieci są specjalne „strefy bez rodziców”

W tej metodzie nie chodzi o to, aby wdrażać każde złamane założenie – np. na powyższym przykładzie – zredukować książki do minimum, zamienić bibliotekarki na rodziców 😊. Złamane założenie mają być inspiracją do szukania innowacyjnych, ale realnych do wdrożenia pomysłów.

Np. raz w miesiącu dzieci mogą podglądać pracę pań z Oddziału i wcielać się w rolę pracowników bibliotek, oprócz wypożyczania książek – mogą wypożyczać do domu zabawki, raz w miesiącu odbywa się impreza, podczas której dzieci mogą przebierać się straszne postacie z bajek i horrorów itd.

„TECHNIKA SUPERPOZYCJI”

Technikę Superpozycji **najlepiej stosować, kiedy chcemy rozwiązać wyzwanie związane z:**

- usprawnianiem i modernizacją obiektów, czy wyrobów (np. modernizacja Oddziału dla Dzieci, nowa aranżacja Czytelni itd.)
- modernizacją istniejących struktur zarządzania czy organizacji w instytucji (np. usprawnienie komunikacji pomiędzy działami domu naszego domu kultury).

To ciekawa metoda, w której wykorzystujemy **kojarzenie odległych rzeczy i zjawisk** – a w efekcie możemy uzyskać naprawdę niebanalne pomysły i rozwiązania. Szukanie pomysłów tą metodą przebiega w czterech etapach:

ETAP 1

Wybieramy problem wyjściowy – np. *modernizacja wybranego pomieszczenia w bibliotece na strefę dla młodzieży*



ETAP 2

Tworzymy listę skojarzeń:

JAKA POWINNA BYĆ ATRAKCYJNA STREFA DLA MŁODZIEŻY?

Zapisujemy swoje skojarzenia. Nie przejmujemy się jeżeli są odległe lub niezgodne – to dobrze 😊.

Przykładowo:

1. Dyskretna
2. Klimatyczna
3. Oddzielona od reszty
4. Nowoczesna
5. Na czasie
6. Dostępna w godzinach wieczornych
7. Multimedialna
8. Z ciepłymi napojami – kawa, herbata
9. Wygodna
10. Swobodna
11. Z dostępem do komputerów
12. Z ładowarkami
13. Z huśtawkami
14. Z ciekawymi książkami

ETAP 3

Przeprowadzamy superpozycję:

Łączymy **2 wylosowane przypadkowo skojarzenia**.

Na przykład 2 i 8 – czyli KLIMATYCZNA I Z CIEPŁYMI NAPOJAMI.

W oparciu o powstały związek szukamy rozwiązania naszego problemu:

Jak możemy zmodernizować pomieszczenie na strefę dla młodzieży klimatyczną i z ciepłymi napojami?

Co sugeruje nam to nowe połączenie?

Jakie pomysły podpowiada połączenie tych 2 cech?

Na przykład – **połączenie tych dwóch cech (klimatyczna i z ciepłymi napojami)** może sugerować takie pomysły jak: zakup ekspresu do kawy, malowanie ścian



pomieszczenia wspólnie z młodzieżą na wybrane przez nie kolory, ogłoszenie zbiórki „klimatycznych” gadżetów – kto ma ochotę przynosi do biblioteki kubki, koce, poduchy itd. które może darować do nowo powstałej strefy itd.

ETAP 4

Przeprowadzamy kolejne superpozycje. Losujemy kolejne skojarzenia i szukamy w oparciu o nie rozwiązania wyjściowego problemu, aż znajdziemy satysfakcjonujące nas rozwiązanie.

Dokładną **instrukcję, jak przeprowadzić technikę Superpozycji** znajdziesz w tym nagraniu – <https://www.youtube.com/watch?v=XG2XtJ1k2pU> (od 47 minuty).

CZĘŚĆ V

KREATYWNOŚĆ – GARŚĆ INSPIRACJI

Kreatywność i trening kreatywności to temat-rzeka, którego nie wyczerpiemy w niniejszym Poradniku. Poniżej lista wybranych przydatnych publikacji i źródeł – znajdziesz w nich inspirujące ćwiczenia, metody, gry i zabawy.

1. K.J. Szmidt *Trening kreatywności. Podręcznik dla pedagogów, psychologów i trenerów grupowych*, 2013.
2. A. Biela, *Trening kreatywności. Jak pobudzić twórcze myślenie*, 2015.
3. D. Gmitrzak, *Obudź swoją kreatywność. Jak aktywować twórczy potencjał umysłu*, 2013.
4. J. Adair, *Sztuka twórczego myślenia*, 2008
5. T. Henry, *Kreatywność na zawołanie. Jak odkryć i rozwinąć wewnętrzną moc twórczą*, 2017.
6. E. Nęcka, *TROP... Twórcze rozwiązywanie problemów*, 1995.
7. E. Nęcka, A. Gruszka, J. Orzechowski, B. Szymura, *Trening twórczości*, 2019.
8. S. Bowket, *Wyobraź sobie, że... ćwiczenia rozwijające twórcze myślenie uczniów*, 2000.
9. Edward de Bono, *Sześć myślowych kapeluszy*, 2008.
10. Edward de Bono, *Umysł kreatywny. 62 ćwiczenia rozwijające intelekt*, 2011.
11. P. Mechło, O. Geppert, *Trening innowacyjnego myślenia. Rozwiń swój kreatywny potencjał w 31 dni*, 2019.
12. P. Mechło, O. Geppert, *Trening superkreatywności dla dzieci*, 2022.
13. Nagranie webinarium *Jak powstają nowe pomysły? Trening kreatywności w bibliotekach?* – <https://www.youtube.com/watch?v=XG2XtJ1k2pU>



O AUTORKACH

Agata Warywoda | Trenerka, bibliotekarka. Absolwentka filologii polskiej – KUL w Lublinie (2010), informacji naukowej i bibliotekoznawstwa – UMCS w Lublinie (2012), Studium Pracy z Grupą i Zespołem (2017) oraz Akademii Trenerów Biznesu (2019) – SWPS w Katowicach. Od ponad dziesięciu lat realizuje działania kulturalno-edukacyjne oraz wspiera – jako trenerka i tutorka – młodzież i młodych dorosłych. Pracowała m.in. w Miejskiej Bibliotece Publicznej w Jaśle, Wyższej Szkole Informatyki i Zarządzania oraz Akademickim Centrum Rozwoju Osobistego i Psychoterapii w Rzeszowie. Aktualnie zawodowo związana z Krośnieńską Biblioteką Publiczną – jako specjalistka ds. działań edukacyjnych oraz z Centrum Aktywności Młodzieży w Krośnie – jako tutorka. Członkini Stowarzyszenia LABiB. Współwłaścicielka firmy szkoleniowej Dobrze w Kulturze. Kontakt: agataawarywoda@gmail.com, 669 892 223.

Beata Rogalska | Absolwentka bibliotekoznawstwa i informacji naukowej na Uniwersytecie Warszawskim, pedagogiki przedszkolnej i wczesnoszkolnej na Uniwersytecie w Białymstoku a także studiów podyplomowych na kierunku menedżer kultury w Wyższej Szkole Finansów i Zarządzania w Białymstoku. Członkini Stowarzyszenia LABiB i Stowarzyszenia SBP. Trenerka i edukatorka. Od lipca 2018 roku pełni funkcję dyrektora Gminnej Biblioteki Publicznej w Krypnie a wcześniej pracowała na stanowiskach bibliotekarskich w tej samej bibliotece. Otrzymała tytuł Podlaskiego Bibliotekarza Roku 2019. Inicjatorka wielu działań bibliotecznych, pomysłodawczyni i koordynatorka wielu projektów a zwłaszcza kierowanych do młodzieży i dzieci. Na terenie gminy wprowadza często niekonwencjonalne, innowacyjne pomysły, które spotykają się z aprobatą mieszkańców. Stara się, by biblioteka była postrzegana jako miejsce aktywne, nowoczesne, otwarte i przyjazne. Ponadto żona i mama. Tegoroczna stypendystka konkursu im. Olgi Rok.