

IV. Uczymy się technik Kreatywnego Rozwiązywania Problemów

Na bazie umiejętności nabytych poprzez ćwiczenia zawarte w pierwszej części książki „Metoda i wyobraźnia” zarówno nauczyciel jak uczeń powinni znać podstawowe zasady tworzenia nowych, oryginalnych idei czy obiektów, czyli Kreatywnego Rozwiązywania Problemów. Jest to jedyny rozdział tej książki, który bazuje także na efektach ćwiczeń zaproponowanych w I części tej serii. Jeśli więc nauczyciel rozpoczyna dopiero podróż w świat Kreatywnego Rozwiązywania Problemów, zasadne jest rozpocząć ćwiczenia w tworzeniu analogii, metafor i transformacji od ćwiczeń zaproponowanych w części poprzedniej – tam znajdują się sugestie dotyczące początkowego budowania analogii i metafor, czyli tego jak wprowadzać te trudne techniki „krok po kroku” na poziomie wczesnej edukacji.

Techniki prowadzące do kombinacji

58) „Jak najwięcej!”¹¹ – tworzenie porównań

Cele operacyjne: uczeń

- tworzy analogie do wskazanych pojęć, zjawisk;
- współpracuje w grupie nad wykonaniem zadania.

Środki dydaktyczne: kartka A3 i przybory do pisania.

¹¹ Na podstawie ćwiczenia „Dokończ”, K.J. Szmidt, J. Bonar, „Żywioły”. *Lekcje twórczości w nauczaniu zintegrowanym. Klasa II...*, dz. cyt., s. 21.

Przebieg:

1. Uczniowie tworzą 3–4-osobowe zespoły, każdy z nich otrzymuje kartkę.
2. Zadaniem członków każdego z zespołów jest wymyślenie jak największej liczby porównań i zapisanie ich zgodnie z zasadami „gwiazdy skojarzeń”. Przykładowe elementy do porównań:
 - *Woda jest jak...*
 - *Ogień jest jak...*
 - *Słońce jest jak...*
 - *Błękit jest jak...*
3. Przedstawiciele zespołów kolejno prezentują pomysły swojego zespołu i wskazują na oryginalne – takie, które nie powtórzyły się w pomysłach innych zespołów.

59) „Nieziemski obiad” – wizualizacja metafor semantycznych

Cele operacyjne: uczeń

- interpretuje i prezentuje graficznie wskazaną nazwę w formie metafory;
- prezentuje innym pomysł interpretacji wybranego określenia.

Środki dydaktyczne: kartki, kredki.

Przebieg:

1. Każdy z uczniów otrzymuje kartkę i rysuje na niej wymyślone produkty składające się przykładowo na:
 - ZUPĘ MARZEŃ
 - TALERZ KOSMICZNYCH WSPANIAŁOŚCI
 - PUSTYNNY KOMPOT
2. Podczas rysowania każdy z uczniów zastanawia się nad sposobem przyrządzenia wybranej potrawy oraz nad interpretacją takiego określenia – „nie wprost”.
3. Uczniowie prezentują swoje prace kolegom i opowiadają o sposobie przyrządzenia wybranej potrawy lub innym znaczeniu wybranego określenia.
4. Uczestnicy kolejno wskazują potrawę, której chcieliby spróbować (gdyby było to możliwe) i uzasadniają swój wybór (mogą też zastanowić się nad możliwościami przyrządzenia zaproponowanych potraw i sprawdzić to poprzez przygotowanie i wykorzystanie określonych produktów).
5. Wspólnie zastanawiają się nad interpretacją podanych określeń.