

Differenciált feladatbank

Kreativitás



Szerkesztette: Surányi Gáborné

Borítóterv: Bodor Klára Sarolta

Bevezetés, fogalom meghatározások

Guilford (1950) szerint a kreativitás a divergens (széttartó) gondolkodásban nyilvánul meg. A divergens gondolkodás teszi lehetővé egy probléma több oldalról való megközelítését, illetve olyan elemek összekapcsolását, amelyeket rendszerint egymástól függetlennek, vagy össze nem illőnek tartunk. A divergens gondolkodást segítő feladatoknak egyszerre több helyes megoldása is létezik.

Guilford (1950) szerint mindegy, hogy milyen területeken tervezzük a kreativitás fejlesztését, mert a kreativitás a tanulás része. A tanulás pedig az életünk egyik állandó folyamata, ezért a kreativitást minden területen ki lehet bontakoztatni. Tanuláskor új információkat fogadunk be, a kreativitás pedig abban rejlik, hogy az új és a régi információk között milyen új kapcsolatokat fedezünk fel.

Tanulásban akadályozott gyermekeknél olyan területek segítik a kreativitást, amelyek egybeesnek érdeklődésükkel, amelyekben könnyen motiválhatók, és amelyek érzelmi megerősítést és visszajelzést biztosítanak. Amelyek megkönnyítik a tanulást, mert az utánpótlást, a mintakövetést és a spontán emlékezetet aktivizálják (*Mesterházi, 1998*).

A kreativitás nem csupán a gondolkodásra vonatkozik. A tanulásban akadályozott tanulók vizuális, akusztikus és motoros kreativitásának fejlesztésének hatása transzferálódhat a személyiség és a gondolkodás fejlesztésére. Bizhatunk abban, hogy probléma megközelítésük divergens jellegűvé válik, flexibilisebb (rugalmasabb) lesz és az eredetiség (originalitás) is megvalósítható. Hiszen egy kreatív folyamatban létrejött tevékenység értéke azzal mérhető, hogy mennyire új és értékes. Egy kreatív folyamatnak lehet belső, élményszerű, szubjektív oldala is. Így a tanulók különböző tevékenységei, produktumai is lehetnek kreatívak.

A kreativitás egymásra épülő nehézségi szintjei

Kifejező kreativitás: a gyermekek tudásukat, véleményüket, érzésvilágukat különféle tevékenységi formákban nyilvánítják ki: szóban, írásban, rajzban, énekben. A feladatok megoldása játékos, kötöttségek nélküli.

Produktív kreativitás: itt a szabad játék korlátozása már bizonyos mértékű. Az elsajátított ismeretek alkalmazásának igénye és képessége szükséges a kreatív jellegű produktum előállításához.

Feltaláló (inventív) kreativitás: a kitalálás és felfedezés jellemzi ezt a szintet. Legfontosabb eleme a hajlékonyság, vagyis az új és szokatlan kapcsolatok meglátása az előzőleg még nem összefüggő részek között.

Újító (innovatív) kreativitás: A gyermekek a meglévő produktumba újat visznek, amittől az jobbá válik, vagy esetleg egészen másként, új módon oldanak meg feladatokat, problémákat, s ez jobb, ésszerűbb, mint a régi megoldási mód.

Teremtő kreativitás: az alkotás legmagasabb szintje. Alapjaiban teljesen új elv, vagy felfedezés keletkezik (Fodor, 2007).

Az első szint már óvodáskorban jelentkezik, és a gyermekek egyre magasabb szintekre juthatnak el. Feladatunk, hogy megkeressük azokat a kifejezési formákat, ahol a kreativitás fejlődési lépései megvalósulhatnak.

A kreatív ember jellemzői

A kreatív embert a változatosságra törekvés, a kezdeményezés és a nyitottság jellemzi. Szereti maga kitapasztalni a jelenségeket, meggyőződni azok helyességéről, akár meg is kérdőjelez állításokat.

A kreatív ember személyiségét alkotó jegyek olyan, viszonylag tartós vonások, amelyek az egyik embert a másiktól megkülönböztetik. Ez az adottság lehetővé teszi, hogy az ember bizonyos dolgokat megtanuljon; ez függ az örökléstől, a környezeti hatásoktól, illetve a kettő interakciójától (kölcsonhatásától). Guilford és Torrance (Fodor, 2007) tíz kreatív képességet gyűjtöttek össze, amelyek feltételezésük szerint a kreativitás struktúráját alkotják.

1. **Szenzitivitás:** problémára való érzékenység. A kreatív egyének meglátnak olyan problémákat is, amelyeket mások nem értelmeznek problémaként.
2. **Fluencia (könnyedség):** a kreatív emberek csekély információkból is nagyszámú ötletet találnak ki.
3. **Originalitás (eredetiség):** új, szokatlan, innovatív ötletek révén eredeti, mások megoldásaitól különböző válaszokat tudnak adni a problémákra.
4. **Flexibilitás (rugalmasság):** A kreatív emberek változatos megközelítésmódokat alkalmaznak, és különböző ötleteket, megoldási technikákat tudnak létrehozni.
5. **Szintetizálás:** A kreatív emberek nagyobb és teljesebb gondolati körökbe rendezik gondolataikat.
6. **Elaboráció (kidolgozottság):** képesek a részletek kitöltésére is. Adott információkat összerendezve, egy struktúrát állítanak össze.
7. **Analízis:** nem fogadják el mások által megalkotott szintéziseket (összevetéseket, kész struktúrákat). A struktúrákat újra analizálják azért, hogy újat alkossanak.
8. **Redefiniálás (újradefiniálás):** a szokásostól eltérően észlelik a tárgyakat, vagy azok részleteit. Az eltérő észlelés következtében a tárgyat vagy annak egy részét új, eddig nem ismert módon alkalmazzák.
9. **Komplexitás:** A kreatív emberek sok, egymással összefüggő gondolattal tudnak dolgozni. Az összefüggéseket másfajta viszonylatban is értelmezik.
10. **Értékelés:** kritikával viszonyulnak, és könnyen meghatározzák az új ötletek értékét.

Az egyén kreativitása függ a környezettől és a kulturális hatásoktól. A kreatív erő adja az egyén számára az élet igazi értelmét, mert kitűzi a célt, és biztosítja az eszközt is a cél eléréséhez.

A kreativitás fejlesztésének pszichológiai és pedagógiai feltételei

Amennyiben ma az alkotóképességet a legtöbben nem egyes emberek öröklés által (tehát véletlenszerűen) megszerzett privilégiumaként értelmezik, s jelentős szakemberek (Roco, Mihaela, 1985; Csikszentmihályi, 1996; Kaufman és Sternberg, 2006) pedig azt vallják, hogy a kreativitás szintje változatos gyakorló jellegű programok révén fejleszthető, az iskola nagy lendülettel fordulhat a fejlesztés megtervezése és kivitelezése

felé (nyilván nemcsak a kiválóak részére). A társadalom továbbfejlődésének szempontjából ugyanis létfontosságú, hogy az iskolázott emberek a megszerzett tudásuk síkján milyen mértékű kritikai és innovatív gondolkodással, milyen képzelőerővel, ötletességgel és leleményességgel rendelkeznek. A kreativitás fejlesztése kimondottan kedvező helyzetbe kerülhet, hisz a társadalom nemcsak elvárja, hanem egyszersmind előírja, hogy az iskola tegyen minél többet a kreativitás fejlesztése érdekében (mint ahogyan számos iskolán kívüli szervezet vagy egyesület is tesz, amikor különböző alkotóképességet fejlesztő tréningeket, erősítő foglalkozásokat vagy gyakorlatokat kínál). Másrészt kézzelfogható pszichológiai tény, hogy mind a gyermekkor, mind a fiatal- és felnőttkor mentén a kreativitás megfelelő pedagógiai módszerekkel jelentős mértékben serkenthető, fejleszthető.

Úgy gondoljuk, hogy az alkotóképesség iskolai fejlesztésének egyfelől abból az elméleti megfontolásból kell kiindulnia, mely szerint az aktivitásra és az alkotásra való hajlandóság az ember egyik meghatározó sajátossága, másfelől pedig abból az optimista premisszából, hogy minden normális gyermek genetikailag meghatározott potenciális kreatív erőforrásokkal születik a világra, amelyek gyakorlatilag végtelenek. Nyilvánvalónak tűnik, hogy eme erőforrások kiaknázása és minél magasabb szintre való kiművelése kivételesen fontos pedagógiai feladatot jelent, amennyiben az nemcsak a szűk egyéni érdekeket, hanem a tág szociális elvárásokat is szolgálja. Ebben az irányban Landau (1979) is arra mutatott rá, hogy az egyéni kreativitás létfontosságú az egyén épülésének szempontjából, de ugyanakkor a szociális kreativitás előfeltételét is képezi, s ekképp bármely társadalom vagy kultúra számára egyszersmind nélkülözhetetlen. A tapasztalat szerint a kreativitás fejlesztése egyáltalán nem képez könnyű pedagógiai feladatot, amennyiben egy roppant összetett és sokdimenziós, intellektuális és nem intellektuális elemeket egyaránt magában foglaló, sajátos tényezők és feltételek eredményeként alakuló, speciális körülmények között, roppant változatos területeken megnyilvánuló heterogén képződményről van szó. Ennek tudható be, hogy a kreativitás fejlesztéséhez szükséges metodikák és stratégiák kidolgozásán nemcsak az iskola fáradozik, hanem a gazdasági-ipari, illetve a termelő vagy a managementi körök, valamint a munkaerő- és szakemberképző intézmények is.

Összegzés

Tanulásban akadályozott gyermekek általában a környezet visszajelzései alapján alkotnak saját képet magukról. Ebben erősen irányító tényező a megfelelés igénye. Személyiségük formálásában segíteni tudjuk őket. Arra kell törekednünk, hogy tanulóinkat nyitott szemléletre neveljük. Kapjanak visszajelzéseket saját értékeikre és képességeikre vonatkozóan. Legyen lehetőségük saját értékeik megélésére és kibontakoztatására. Legyenek toleránsak, értsenek és, fogadjanak el más nézeteket is. A kreativitás nem kizáróan az intelligencia feltétele. A művészi tevékenységekben sok „feed-back” élmény ad visszajelzést nekik a kezdeményezés, a spontán gondolatok és ötletek értékéről és jelentőségéről.

A kreativitás fejlesztése a szokatlan nézőpontok gyakorlásával lehetséges, amelyet számos érdekes feladattal csiszolhatunk. A lényeg, hogy kicselezzük a megszokott, sematikus gondolkodási főútvonalat, és más utakon jussunk el a megoldásokhoz.

Hogyan törjünk ki a megszokott gondolkodási keretből? Úgy, hogy megkérdőjelezzük a bevált módszereket, és szabad utat engedünk a jobb agyféltekénknek. Most ne a logika irányítson bennünket, hanem a szabad képzeletünk. Az alábbi játékos gyakorlatok segítenek kiszakadni a sablonokból, és a módszerek bármilyen helyzetben használhatóak.

1. Alternatív felhasználás

Amikor alternatív felhasználási módokat keresel tárgyakra, akkor kitágítod a fókuszodat. Ilyen állapotban aztán csak úgy áramolnak a különféle ötletek, és minél több ötlet áramlik, annál több megoldási alternatíva akad a horgodra. A problémamegoldás jó esetben egy lehetőségtől tobzódó, kiszélesedő folyamattal írható le – aminek a laterális gondolkodás kedvez -, majd a szűkítés során az ezekből a variációs lehetőségekből konzekvensen kiválasztott irányba méész tovább. Juppi!

Az alternatív felhasználásra jó példa J. P. Guilford híres kreatív téglá tesztje is. A feladat egyszerű: az alábbi hétköznapi tárgyakra 2-2 perc alatt találd meg minél több felhasználási módját. Engedd el a fantáziád és a korlátaid, jöjjenek az ötletek!



2. Átkeretezés

Az átkeretezés nemcsak a dánok szemléletmódjának sajátja, de hasznos bárki számára, aki szeretne kiszakadni a rögzült értelmezésekből. Minden helyzetben hasznos – kiváltképpen a döntési helyzetekben –, hogy lássuk az érem másik oldalát is, de még jobb, ha számos oldalát látjuk. Így tudunk körültekintően dönteni, számos aspektust megvizsgálva, és ennek segítségével azt is gyakorolhatjuk, hogy miként ítéljük meg helyzeteket és benne magunkat. Sok esetben nem változtathatunk a körülményeken, de a mi hozzáállásunkon igen, tehát a kreativitás fejlesztése minden helyzetben jól jön. Gyakoroljuk hát az alábbi feladattal!

- Munkába menet elcsúszol és eltöröd a lábadat. Sorolj fel 5 okot, ami miatt szerencsés lehetsz, hogy ez történt veled!
- Egy étteremben nagyon finom és tökéletes hőmérsékletű ételt szolgálnak fel neked. Sorolj fel 5 dolgot, ami miatt mégis visszaküldenéd!
- Nyertél a lottón 10 millió forintot. Sorolj fel 5 okot, ami miatt ez rossz hír számodra!
- Ki kell mosnod egy csomó szennyest. Sorolj fel 5 okot, ami miatt ez mégis örömteli esemény számodra!
- Már egy ideje várakozol a bolti pénztárnál és még sokan állnak előtted, amikor a pénztárosnak hirtelen el kellett szaladnia. Mondj 5 dolgot, ami miatt jól érzed magad, és nem idegeskedsz ebben a szituációban!

3. Milyen címet adnál?

Képzeld el, hogy berendezel egy kiállítótermet, és a te feladatod, hogy elnevezd a képeket. Mindegyik képhez találd ki egy pozitív kicsengésű és egy negatív kicsengésű címet. Nyugodtan engedd el a fantáziád, és találd olyan képcímeket, amelyek találóan leírják az adott képet mindkét – pozitív és negatív – értelmezésben. Ez a feladat remekül megdolgoztatja a fantáziád, ráadásul megedzi az asszociációs és a fókuszváltási képességed, ami pedig a rugalmasság egyik nagyon fontos készsége.



4. Szökés a toronyból!

Bezártak egy magas toronyba, ahonnan nem tudsz kijutni, csak néhány, a szobában található tárgy segítségével. Készíts egy menekülési tervet, akár le is rajzolhatod, ám ami a legfontosabb, minden tárgyat fel kell használnod. Lássuk, milyen érdekes és szokatlanul ható szökési ötletek keletkeznek az alábbi tárgyak segítségével:

elhalkulva. Játék: A csoport vezetője elkezd egy történetet, és akinek egy kis plüss figurát dob, annak kell pár mondatban folytatnia azt. A történet bárhol befejezhető.

7. Hajóúton vagyunk

A csoport azt játssza, hogy hajóútra megy. Közös megbeszélés alapján kinevezik a parancsnokot, a helyettesét, a matrózokat. A játékot dramatizálhatják, vihar, hajótörés vagy egyéb esemény történhet. Szabadon játszhatják el a történetet, érzéseiket kifejezve. Élmény: oldott légkörben átélük a gyerekek a lehetséges veszélyhelyzete, megoldó képességük fejlődhet. A játékot elemzés kövesse, ahol a gyerekek megfogalmazhatják érzéseiket, megindokolhatják döntéseiket.

8. Álomhajó

6-8 fős csoportokat alkotnak a gyerekek. Minden csoport kap egy csomagolópapírt és rajzeszközöket (színes ceruzák, zsírkréta, filctollak). A csoport egy képzeletbeli hajóútra készül, meg kell rajzolniuk a hajójukat, s minden gyermeknek egy szerepet kell választania a hajón. (nehézséget jelent a szerepek elosztása). Majd a csoportnak együtt kell egy rövid történet keretében bemutatni a készített rajzot.

A csoport kreativitásától függ a történet és a bemutatás (lehet énekkel, verssel, paródiával színesebbé tenni a bemutatást).

9. Reklámszöveg író kerestetik

6-8 fős csoportokat alkotnak a gyerekek, feladatuk az lesz, hogy adjanak fel hirdetést egy a pedagógus által választott tárgyra vonatkozóan. A hirdetés legyen minél kreatívabb, humorosabb és feleljen meg egy hirdetés elvárásainak. Rendelkezésre álló idő 10-15 perc. Majd olvassák fel a tanulók a hirdetés szövegét.

Feladat továbbfejlesztése:

A hirdetést számítógépen is meg lehet írni, illetve képekkel, illusztrációkkal színesíteni.

10. Ki vagyok én?

A tanulók 6-8 fős csoportokat alkotnak, minden csoport kitalál egy tárgyat, amit meg kell jeleníteniük. Például cserepes virág, kerékpár, stb. A többi csoportnak ki kell találni, hogy mit jelenítenek meg.

11. „Négykezes”

A gyerekek párokat alkotnak, minden pár egy közös rajzot fog készíteni, úgy hogy közben nem kommunikálhat egymással. A lapon egy udvar részlete legyen megrajzolva. Legyen a rajzon egy tyúk, egy cica, egy ház és egy bokor vagy fa. A pedagógus a rajzolás megkezdése előtt egy ráhangoló történettel készíti elő a rajzolást. A ceruzát a gyerekek együtt fogják meg és a pedagógus utasítására kezdik el a közös rajzolást. A gyakorlat végén minden pár mondja el, hogy hogyan érezte magát a rajzolás közben, ki volt az irányító, hogyan értették meg egymást?

12. Keresztelő

A tanulóknak az a feladatuk, hogy válasszanak olyan keresztnevet, ami szerintük illik hozzájuk. Természetesen, ha a valódi keresztnevét tartja meg azt is megteheti, de mindkét esetben indokolnia kell a keresztnevet.

Például:

Én Timi vagyok, de szerintem inkább a Lili illik hozzám. Úgy gondolom, hogy a Timi egy magányos, visszahúzódó, csendes lányhoz illik, én egy vidám, kíváncsi, örökmozgó lány vagyok.

A pedagógus kérdezze meg az osztály tagjait, mi a véleményük az elhangzottakról

13. Meséld el a történetet!

A tanulók alkossanak 3 csoportot az osztályban, az alapján, hogy melyik szó tetszik nekik: sárkány, űrhajó, medve.

A csoportalkotás után írjanak rövid történetet a választott szóval, majd rajzolják le ceruzával vagy számítógépes rajzprogrammal a kitalált szereplőket, helyszíneket. Utána a csoportok mutassák be a történetüket és alkotásaikat.

14. Milyen híresség vagyok?

Minden tanuló egy papírlapra írja le egy híres ember nevét (pl. tudós, író, költő, zenész, színész stb.). A pedagógus minden tanuló hátára rátűz egy véletlenszerűen kiválasztott nevet, a diákoknak egymástól kérdezve kell rájönniük ki is ő.

Például:

Híres ember: Mátyás király

Feltehető kérdés:

Ma is élek?

Zenész voltam?

Férfi vagyok?

Sok jó tulajdonságom volt?

Szerettek az emberek?

Gazdag voltam?

Uralkodtam?

15. Activity

A tanulók csoportokat alkotnak (max. 6 fő). Minden csoport 3-3 közmondást vagy szólást, vagy filmcímet, vagy tananyaghoz kapcsolódó mondatot ír. Majd egyet lerajzolnak, egyet körülírnak és egyet elmutogatnak a többi csoportnak, akiknek ki kell találniuk a feladványokat.

Például:

- Rajz:

Addig jár a korszó a kútra, amíg el nem török.

- Mutogatás:

Mátyás király és az igazmondó juhász

- Körülírás:

Részekre osztás

16. Mi jut eszedbe?

A pedagógus mutat egy képet. A tanulók 1 percig figyelmesen nézik, majd a pedagógus a képre vonatkozó kérdéseket tesz fel.



(Forrás: http://egyuttazevmindenunnepenklub.network.hu/kepek/karacsony/tigris_es_micimacko_karacsonya)

Kérdések:

- Kik láthatók a képen?
- Hány fenyőfa látható a domb mögött?
- Melyik kezében van Tigrisnek a csillag?

- Hány ajándék van a karácsonyfa alatt?
- Melyik lábán ugrándozik Tigris?
- Mit fog a kezében Micimackó?
- Hány gömb van a karácsonyfán?
- Hány mézeskalács emberke díszíti a fát?

17. Három kívánság

Ajánlott bevezetés: „tündérhangulat” keltése Weöres Sándor: Bóbita című versével.
 Leírás: Minden gyermek kap egy írólapot, amelyre a név felírása után írhat három kívánságot. Kérhet önmagának, családjának vagy bárkinek. A leírt vágyakat körbe ülve megbeszéljük. Hatás: Az érzelmek kifejezése, önzés és önzetlenség megnyilvánulása, segítő attitűd felkeltése.

18. Kollázs készítése

Készítsünk képeket anyagokból! Pl.: filc anyag, színes lapok, újság, karton, képeslap, szalvéta, kreppapír, különböző magok. Jó időben, ha van rá lehetőségünk, készíthetünk képeket tenyér- és talplenyomtainkkal (ehhez temperára, nagy méretű lapokra és egy rossz lepedőre van szükségünk). A gyerekek nagyon szeretik a különböző anyagok használatát és a kezükkel, lábukkal való alkotást, festést.

19. Meseszövés

A gyermekkel együtt találjunk ki egy mesét. A történetet kezdje a pedagógus, majd közösen folytatják kik a szereplői, hol játszódik stb. Közben a gyermek le is rajzolhatja a mesét, ő találja ki, hogy nézzenek ki a szereplők, milyen színek jelenjenek meg a rajzon.

20. Állati nyomozó

Két gyermek vagy a pedagógus és a gyermek 1-1 állatot fognak utánozni, előadni egymásnak. Megpróbálnak úgy beszélni és viselkedni, mint az általuk kigondolt állat. Ezt a játékot kezdheti a pedagógus, aki megmutatja gyermekének, hogy szerinte hogy beszél egy állat, miket mondana, ha értenénk (pl.: hol szeret élni, miket szeret enni, milyen színeket szeret – "milyen ruhát hord"). Törekedjünk arra, hogy a gyerekek ne találják ki könnyen, melyik állatot utánozzuk, legyünk kreatívak!

21. Képek készítése

Logikai készlet, színes pálcikák felhasználásával készítsünk különböző képeket, állatokat, gyümölcsöket, zöldségeket, tárgyakat először közösen, majd a gyermeket hagyjuk önállóan is alkotni.

22. Lakatlan sziget

Képzeld el, hogy egy lakatlan szigeten vagyunk. Ezt a játékot kezdhethetjük úgy, hogy a gyermek választhat 5 tárgyat, amit magával vinne a szigetre. Majd különböző helyzeteket, szituációkat mondunk a gyermeknek, ő pedig megpróbálja kreatívan megoldani, akár az 5 dolog segítségével.

Szituációk: tűzgyújtás, házépítés, élelemszerzés, horgászás – halászás, konzervdoboz kinyitása, ruha- és cipőkészítés.

23. Alkoss rövid történet/mesét (mikrocsoportos foglalkozás 5-6 fő ajánlott)



A dixit nevű társasjátékból válogattam ki kedves, ugyanakkor beszédes, eseménydús képeket. Kiterítettem a képeket eléjük, és arra kértem őket jó alaposan nézzék meg. A feladat az lesz, hogy mindenki választ magának egy képet, azzal elvonul a szoba bármely pontjára és kap 10 percet, hogy a képről, képhez kitaláljon egy rövid történetet, mesét, amit később elmesél a többieknek.

24. Ha.... lennél, milyen lennél, és miért?

Egyszerű, szinte bármivel behelyettesíthető játék, amit akár kis- akár nagy csoporttal egyaránt játszhatunk foglalkozás bemelegítéseként, vagy hangulati zárásként: pl. ha szín lennél, milyen szín lennél? / Gyümölcs, állat, forma, játék, ruhadarab, érzelem (!)

25. Találd ki, mit mondhat egymásnak ...?

Játsszunk el a gondolattal, vajon mit mondhat egymásnak: két nyuszi a mezőn, a két cipőm fűzője, a zoknik a lábaidon, stb. Találjanak ki a gyerekek is hasonlókat, majd mondjanak rá minél több lehetséges beszélgetés verziót.

26. Tárgyak sora

Néhány tárgyat készítünk elő, vagy csak említjük őket, olyanokat, amelyek távolról emlékeztethetnek valódi vagy vélt sorsukra: szövetdarab, összegyűrt menetjegy, övcsat, leszakadt gomb, boríték külföldi bélyeggel, de üresen, egy virág, egy számla, egy patkó... Milyen képekre, milyen eseményekre emlékeztetnek ezek a tárgyak? Találjuk ki valamilyen történetet, amiben ezek a tárgyak szerepelnek, akár el is játszhatjuk!

27. Legszebb pillanat

Találjuk ki, mi volt a tárgy életének legszebb pillanata. Íme: egy régi napernyő, gyöngyökkel kirakott kézitáska, régi érmék, egy legyező, könyvlapok között lepréselt ibolyacsokor, egy hintaszék, nádpálca, elvékonyodott pengéjű konyhai kés, régi rádió, babacipő stb.

28. Találjuk ki e tárgyak legszomorúbb pillanatát is. Ne feledkezzünk meg arról az emberről, aki ezeket a tárgyakat használta!

29. Álom

Elkezdünk mesélni egy érdekes és varázslatos álmot. Majd egy izgalmas résznél hagyjuk abba, és kérjük meg gyermekünket, hogy fejezze be a történetet. Úgy kell folytatnia, hogy a fantasztikus álom magja, szereplői, helyszíne megmaradjon.

30. Mesebeli tárgyak

Idézzünk fel gyermekekkel közösen mesebeli, varázslatos tárgyakat, pl.: süveg, amely láthatatlanná tesz, pálcá, amelynek suhintására mindenki szoborrá változik, tarisznya, melyből sosem fogy ki az étel. Majd a gyermek találjon ki hasonló tárgyakat, melyekből utána közösen mesét szöhetünk.

31. Mesehallgatás

Felolvassunk egy mesét a gyermeknek (pl.: Az édig érő paszuly), majd folyamatosan eljuttatjuk különböző mozgásokkal a mesét (pl.: milyen magasra nőtt a bab). A mese végén megbeszéljük, hogy milyen színek, hangok lehettek a mesében, milyen mozgásokat végezhettek a szereplők (emberek, állatok, növények, tárgyak mozgása). A gyermek mondjon jó illetve rossz tulajdonságokat a meséből és beszéljük meg, hogy ezek mit jelentenek, neki vannak-e olyan tulajdonságai stb. Szereplők eljátszása (belső tulajdonságok – pl.: erős, gyors, ügyes, gonosz), lerajzolás a tulajdonságai (külső tulajdonságok – hajszín, szemszín, testalkat stb.) alapján.

32. Lufiállatok, lufitárgyak

A gyerekek guggolnak és "lufik" lesznek a következő játékban; elkezdünk fújni és a gyermekek elkezdi felvenni az általuk választott alakzat formáját (megbeszéljük, hogy 4-szer fogunk fújni és a 4. fújásra vegyék fel kedvenc mesehősük, állatuk alakját). Mikor a "lufik felfújódtak", megpróbáljuk kitalálni, hogy a gyermekek milyen alakzatú lufik lettek.

33. Közmondások vagy szólások

Egy-két mondatos körülírása, elrejtése oly módon, hogy az új meghatározás jól adja vissza annak lényegét, ugyanakkor komoly fejtörést jelentsen az eredeti mondásra rátalálni. Lássunk két példát: „Fogyatékos állat is kerülhet fennmaradását megoldó helyzetbe” (vak tyúk is talál szemet). „Nem földrengés okozta, helyrehozhatatlan kár. Bár romok nincsenek.” Ez pedig egy nemritkán elhangzó kijelentést, keserű megállapítást rejt (Egy világ omlott össze bennem).

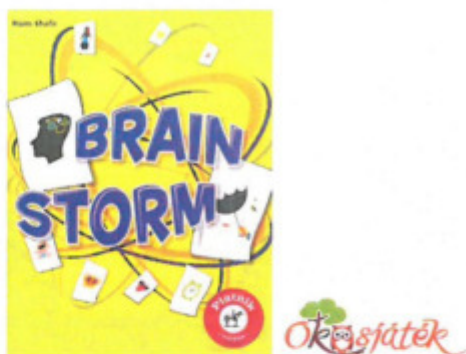
34. Fejtörő feladat

Egy előttünk tornyosuló, igen kiterjedt méretű fal másik oldalára kell rövid időn belül valahogyan átjutnunk, és ehhez nem áll rendelkezésre semmilyen segédeszköz. Kérdezni szabad. A résztvevők nyilván mindenféle lehetőséget végigvesznek, ezek között egy sor igen bonyolult is felmerül. Miből van a fal? Milyen vastag? Milyen magas? Van-e kéznél létra? Van-e közelben fa? A talaj kikaparható-e alatta? Milyen kiterjedésű a fal? Folytathatnánk a sort, de bátran elhárítható minden igény, mert a legsimplább és egyben célhoz juttató kérdés merül fel a legritkábban, nevezetesen: van-e ajtó a falon? Van, és ez a megoldás!

35. Labirintusjáték

A labirintusjátékok (pl. zezugos, nemegyszer zsákutcában végződő pályán vezetett golyók eljuttatása a kiindulópontból egy belső parkolóhelyre) kiválóan illusztrálják a közlekedési alternatívák kicsiben történő modellezését. Váratlan fordulat demonstrálására a szárral ellátott, kissé lecsapott gömb alakú pörgettyű (vagy játékcsiga) szolgálhat. A jelenség sima felületen történő megpörgetés után következik be, előzőleg azonban tegyük fel a kérdést: Mit fogunk tapasztalni? A feladat ez esetben a feltett kérdés megválaszolása, de ezen túlmenően a lehetséges ok(ok) meghatározása. Nem várt jelenségnek lehetünk tanúi, ugyanis hamarosan megfordul és fejtetőre áll, így pörög tovább. Ennek oka, hogy egy görbült felület mentén érintkezik az asztallappal, és nem egy pontszerű csúcs körül forog.

36. Brain storm kártyajáték Kreatív agy, kreatív vagy?



9 felfordított képkártya fekszik az asztalon. Ki talál elsőként kapcsolatot két kép között? Aki kreatívan gondolkodik és gyorsan meglátja az összefüggéseket, az elveheti a megnevezett kártyákat. Két kép összekapcsolásakor bármilyen meghatározás használható. Alkotható két képből egy összetett szót, de használhatóak kifejezések, érzések, filmcímek is, amik felmerülnek a képek megfigyelése közben. Újabb lapok kerülnek az üres helyekre, és a játék azonnal folytatódik!

Végül az nyer, aki a legtöbb kártyát gyűjti.

37. Tili-toli kirakó



Először össze kell keverni az elemeket, majd ügyes taktikával az elemeket tologatva kirakni az OKOSJÁTÉK feliratot.

38. Logi Vár



Ökospjáték A Logi Vár egy logikai várépítő fajték. Az építőelemek egyszerűen egymásba illeszthetők. Natúr fából készült alkatrészeinek elmozdulását csapolás akadályozza, ezért a fakockánál jóval stabilabb, öntartó szerkezeteket készíthetnek a kis ácsmesterek.

Felhasznált irodalom:

https://regi.tankonyvtar.hu/hu/tartalom/tamop412A/2009-0007_orientacios_kepessegek_fejl_modszertana/TANANYAG/11_1_0.html

www.ofi.hu/tudastar/kreativitas-fejlesztese

<https://365letszikra.hu/kreativitas-fejlesztese-5-gyakorlat/>

http://www.jgypk.hu/mentorhalo/tananyag/kepesssegefejlesztes_az_also_tagozaton/54_kpzelet_s_kreativits_fejlesztstvel_kapcsolatos_feladatokjtkok.html

https://regi.tankonyvtar.hu/hu/tartalom/tamop412A/2009-0007_orientacios_kepessegek_fejl_modszertana/TANANYAG/11_4.html

<https://www.otthonifejlesztas.hu/kreativ-kepesssegek/kreativitas-fejlesztzo-jatekok>

https://www.csaladinet.hu/hirek/gyereknevelas/jatekok_zenek_foglalkoztatok/25477/kreativ_gondolkodast_fejlesztzo_jatekok_az_ovodaban

https://www.okosjatek.hu/webaruhaz/keszsegfejlesztzo-jatekok/kreativ_hobby/kreativ_jatekok_fiuknak/logi_var

<https://www.okosjatek.hu/webaruhaz/keszsegfejlesztzo-jatekok/tologatos-okosjatek>

<https://www.okosjatek.hu/brainstorm>

Köteteink:

Vizuális differenciálás, tagolás

Vizuomotoros koordináció

Vizuális emlékezet

Vizuális intermodalitás

Vizuális szerialitás

Auditív differenciálás, tagolás

Mozgás és beszédritmus

Auditív emlékezet

Auditív intermodalitás

Auditív szerialitás

Téri tájékozódás

Tanulási képességek

Kreativitás



