

Emilia Musiał

Uniwersytet Pedagogiczny w Krakowie

Kreatywność dzieci a media

Wstęp

Kreatywność – traktowana jako zdolność do tworzenia nowych i wartościowych rozwiązań – wydaje się jedną z głównych cech niezwykle pożądanых i cenionych we współczesnych społeczeństwach, w których m.in. coraz większą rolę odgrywają media. Dlatego bycie kreatywnym jest bardzo użyteczne zarówno w życiu osobistym, jak i zawodowym, bo pozwala myśleć nieszablonowo, znajdować rozwiązania nierozwiązywalnych problemów i zawrzeć dozę oryginalności we wszystkim, co robimy.

Warto zatem zastanowić się, jakie wartości niesie za sobą posiadanie cechy jaką jest kreatywność, a ponadto, czy można stwarzać bardziej lub mniej korzystne warunki dla kreatywności w świecie zdominowanym przez media współtworzące i całkowicie zmieniające środowisko funkcjonowania młodego człowieka (w tym także dziecka).

Czym jest kreatywność?

Zainicjowanie badań naukowych nad kreatywnością przypisuje się amerykańskiemu psychologowi Joy P. Guilfordowi (1956). Ich wyniki wskazują na złożoność uwarunkowań kreatywności, czego konsekwencją są różne sposoby jej definiowania. I tak według jednej z częściej przytaczanych definicji, kreatywność (z łac. *creatus* – twórczy) to zdolność do tworzenia produktów, idei, rozwiązań. Popularny zaś serwis edukacyjny Portal Wiedzy definiuje kreatywność jako zdolność tworzenia czegoś nowego, potencjał człowieka, dzięki któremu jest on w stanie generować nowe i wartościowe wytwory dla siebie lub innych (potencjał twórczy, pomysłowość)¹.

Joseph O'Connor, znany trener NLP (programowania neurolingwistycznego), twierdzi, że kreatywność polega na odpowiednim zintegrowaniu swoich

¹ Kreatywny, kreatywność a twórczy, twórczość, http://portalwiedzy.onet.pl/140623,,,kreatywny_kreatywnosc_a_tworczy_tworczość,hasło.html [dostęp: 1.05.2017].

umiejętności w celu zwrócenia ich na drogę dotychczas nieznaną i stworzenia w ten sposób nowej wartości. Tony Buzan – jeden z największych światowych autorytetów z dziedziny mózgu i technik uczenia się – przedstawia kreatywność jako jeden z dziesięciu rodzajów inteligencji, jakie posiada każdy człowiek, zaś dla Edwarda de Bono – autorytetu w dziedzinie kreatywnego myślenia – kreatywność to fantazyjny i swobodny sposób myślenia i działania, prowadzący do nowych pomysłów i użytecznych produktów.

Bardziej rozbudowaną definicję przedstawia kontynuator koncepcji Guilforda Ellis P. Torrance (jeden z amerykańskich pionierów badań nad myśleniem twórczym), według którego kreatywność objawia się poprzez poszukiwanie nowych rozwiązań w sytuacji, gdy mamy jakiś problem. Jest to zatem proces wymagający stawiania hipotez, ich testowania, oceniania i wprowadzania ewentualnych nowych innowacji. Torrance wymienia też poziomy kreatywności²:

- ekspresyjny (np. spontaniczne rysunki dzieci),
- produktywny (swoboda jest ujęta w pewne reguły gry np. w produktach artystycznych i naukowych),
- wynalazczy (niezwykłość wynika z zastosowanych materiałów, metod i technik),
- innowacyjny (postęp dokonuje się przez modyfikację konceptualizacji),
- emergentny (powstają całkiem nowe zasady czy założenia, wokół których mogą powstać nowe szkoły myślenia, ruchy społeczne itp.).

Warto w tym miejscu zauważyć, że bardzo często pojęcie to jest traktowane jako synonim słowa „twórczość” (używane niekiedy zamiennie słowa „kreatywny”, „kreatywność”, wypierają rodzime „twórczy”, „twórczość”), choć nie ma jednoznacznej odpowiedzi czy pojęcie kreatywności jest tożsame z pojęciem twórczości. Należy zatem zwrócić uwagę na to, że twórczość związana jest z danym wytworem, opisuje osobę, jak również produkt, choć ewolucja tego pojęcia sprowadza się do rozszerzenia jego zakresu i traktowania twórczości jako procesu (w literaturze przedmiotu często utożsamia się twórczość z procesem twórczym). Kreatywność zaś jest bardziej związana z charakterystyką osoby (jako cecha charakteru kreatywność odnosi się do osobowości człowieka lub jego działań, nie zaś do właściwości wytworów czy instytucji), a jej cechami jako potencjału są m.in. oryginalność, niekonwencjonalność, elastyczność, rozwijanie idei, pomysłów. Z kreatywnością także wiąże się element zaskoczenia³.

I tak przykładowo Maciej Karwowski, traktując kreatywność jako synonim potencjału twórczego, definiuje ją jako charakterystykę wyrażającą się przede wszystkim otwartością, ciekawością i chłonnością – wymiarami osobowości twórczej – oraz

² E.P. Torrance, *Predictive Validity of the Torrance Tests of Creative Thinking*, „The Journal of Creative Behavior” 1972, nr 6(4), s. 236–262, [za:] *Kreatywność i innowacyjność w erze cyfrowej*, red. A. Zorska, M. Mołęda-Zdziech, B. Jung, Oficyna Wydawnicza Szkoła Główna Handlowa w Warszawie, Warszawa 2014, s. 62, http://administracja.sgh.waw.pl/pl/OW/publikacje/Documents/Kreatywnosc_i_innowacyjnosc.pdf [dostęp: 1.05.2017].

³ *Kreatywność i innowacyjność w erze cyfrowej*, op.cit., s. 62.

wyższym od przeciętnego nasileniem zdolności twórczych: płynnością, giętkością i oryginalnością myślenia, bogactwem wyobraźni, zdolnością kojarzenia rzeczy pozornie od siebie odległych, sprawnością posługiwania się metaforą i analogią⁴.

W rozważaniach dotyczących tego pojęcia nie bez znaczenia jest także koncepcja różnych poziomów kreatywności zaproponowana przez Ronalda A. Beghetto i Jamesa C. Kaufmana, którzy wyróżniają⁵:

- kreatywność przez „duże K” – twórczość wybitnych artystów, naukowców i pisarzy (poświęcono jej wiele uwagi, analizując cechy indywidualne postaci wybitnych osób oraz wpływy środowiskowe i społeczne),
- kreatywność przez „małe k” – zdolność do twórczego podejścia do codziennych problemów (rozdzielenie to pozwala przyjąć, że możliwości twórcze posiadają nie tylko osoby wybitne),
- kreatywność przez „mini k” – zdolność do konstruowania osobistej wiedzy i rozumienia otaczającego świata.

Nie należy zapominać, że kreatywności sprzyja zdolność do myślenia dywergencyjnego (Guilford), czyli tworzenia licznych lub bardziej złożonych i skomplikowanych pomysłów z jednej prostej idei (przeciwieństwem tego jest myślenie konwergencyjne, które umożliwia znajdowanie jednego najlepszego rozwiązania problemu, jest silnie racjonalne i opiera się na analizie i koncentracji uwagi).

Podsumowując, można przyjąć, że kreatywność obejmuje takie elementy, jak⁶:

- myślenie dywergencyjne,
- umiejętność dostrzegania informacji ważnych, porównywania ich, odnajdywania związków pomiędzy nimi oraz łączenia ich ze sobą,
- umiejętność rozwiązywania problemów, do której należą: umiejętność dostrzegania problemu i definiowania go, doboru strategii rozwiązania go oraz dokonywania oceny jego rozwiązania/rozwiązań.

Kreatywność – jak ją rozwijać?

Świat pozbawiony kreatywnych i twórczych ludzi byłby smutny i szary. To oni dodają koloru naszej codzienności, poprawiają jakość naszego życia i przynoszą nam

⁴ M. Karwowski, *Sprzeniemierzenie kreatywności?*, http://www.ptde.org/pluginfile.php/879/mod_page/content/2/Archiwum/XX_KDE/pdf_2014/Karwowski.pdf [dostęp: 1.05.2017].

⁵ R.A. Beghetto, J.C. Kaufman, *The genesis of creative greatness: mini-c and the expert performance approach*, „High Ability Studies” 2007, nr 18(1), s. 59–61, <http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/13598130701350668?src=recsys&journalCode=chas20> [dostęp: 1.05.2017].

⁶ T.I. Lubart, *Creativity*, [w:] *Thinking and Problem Solving*, red. J.R. Sternberg, Academic Press, San Diego 1994, s. 289–332, [za:] A. Albert, J. Kormos, *Creativity and Narrative Task Performance: An Exploratory Study*, „Language Learning” 2004, nr 54(2), s. 277–310.

radość. A zatem, co oznacza bycie osobą kreatywną? To widzenie tej samej rzeczy jak wszyscy inni, lecz myślenie o tej rzeczy w inny sposób, zdolność łączenia istniejących, często niedostrzeganych w swojej rozciągłości przez innych faktów i zjawisk. Innymi słowy, ludzie kreatywni to tacy, którzy szukają nowych możliwości sprawdzania siebie i czerpią z tego przyjemność.

Osoby kreatywne są przede wszystkim szczęśliwe, nie obawiają się tego, co inni mogą powiedzieć, nie boją się swoich impulsów, są mniej kontrolujące i mają mniej zahamowań. Można zatem założyć, że osoby kreatywne, które postrzegają rzeczywistość jako wariant możliwy do zmodyfikowania, wykazują się:

- wysoką zdolnością do postrzegania różnic w obserwowanych obiektach,
- dobrą i pojemną pamięcią,
- dużą zdolnością do dostrzegania i rozróżniania nowych obiektów.

Jako uzupełnienie wyżej wymienionych cech można dodać: odwagę, siłę przebiecia, intuicję, humor, ale także⁷:

- dążenie do wprowadzenia porządku w sytuacje pełne chaosu,
- zainteresowanie niestereotypowymi problemami i ich niestereotypowym rozwiązaniem,
- zdolność do tworzenia nowych powiązań i stawianie nowych pytań,
- umiejętność wypróbowywania nowych pomysłów i ich oceniania,
- dążenie do rozszerzania granic swoich własnych kompetencji,
- motywowanie siebie przez sam problem czy nowe zadanie zamiast oczekiwania zewnętrznych gratyfikacji (pieniądze, tytuł czy uznanie).

Nie należy zapominać, że kreatywność ludzi zależy od czterech komponentów⁸:

- wiedzy specjalistycznej – stanowiącej przestrzeń do manewrowania pomysłami,
- umiejętności twórczego myślenia (po części wrodzonej, lecz także wynikającej z wychowania i edukacji) – postrzegania rzeczy w innym świetle niż otoczenie,
- przedsiębiorczej osobowości – nie zrażania się porażkami i widzenia szans tam, gdzie pozostali widzą zagrożenia,
- wewnętrznej motywacji – charakteryzującej się wytrwałością i uporem.

Na rozwój umiejętności kreatywnego myślenia mają także wpływ otwartość, niezależność, wytrwałość, jak również wiele innych czynników wewnętrznych i zewnętrznych. Najważniejsze z nich to⁹:

- stres – często w sytuacjach stresowych mamy więcej motywacji do pracy oraz jesteśmy w stanie całkowicie poświęcić się danemu zadaniu (stres krótkotrwały),
- odpoczynek i sen – osoby wypoczęte mają znacznie większy potencjał twórczy,

⁷ J.P. Guilford, *Natura inteligencji człowieka*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 1978.

⁸ E. Nęcka, *Psychologia twórczości*, Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne, Gdańsk 2003, s. 17.

⁹ *Kreatywność, rozwój inteligencji emocjonalnej*, http://nauka.am.szczecin.pl/files/kreatywnosc_rozwoj_inteligencji/Skrypt_Kreatywnosc_rozwoj_inteligencji_emocjonalnej.pdf [dostęp: 1.05.2017].

- muzyka – posłuchanie muzyki może zwiększyć pozytywny stan ducha i pomóc w dojściu do kreatywnego rozwiązania jakiegoś problemu,
- humor – skłania do nietypowego, nielogicznego myślenia, które ułatwia dochodzenie do nowych pomysłów,
- kondycja fizyczna – regularne ćwiczenia poprawiają funkcjonowanie systemu oddechowego, a to właśnie tlen stanowi najważniejszy pokarm dla mózgu,
- cisza – hałas ogranicza efektywność funkcjonowania mózgu,
- środowisko, w którym żyjemy – nasze umiejętności wspaniale się rozwijają, gdy funkcjonujemy wśród ludzi nastawionych do życia optymistycznie, ludzi z pasją, którzy zachęcają nas do wymyślenia i realizowania nowych pomysłów,
- funkcje prawej i lewej półkuli mózgowej – prawa strona mózgu steruje twórczymi, wzrokowymi i przestrzennymi koncepcjami, a lewa – czynnościami logicznymi, matematycznymi, oceniającymi i analitycznymi, zatem należy dzielić czas pomiędzy te dwa rodzaje czynności.

Należy pamiętać, że kreatywność można rozwijać – da się ją udoskonalać tak jak pamięć, szybkie czytanie czy kondycję fizyczną. Znany psycholog Edward Nęcka proponuje, aby¹⁰:

- pozbyć się irracjonalnych przekonań na swój temat (tego, że kreatywność nas nie dotyczy),
- nie bać się porażek (eksperymentować, tworzyć, próbować, spisywać pomysły i skojarzenia),
- czytać, fantazjować, pytać (czytać z wyobraźnią nastawioną na spekulacje, czytać między wierszami),
- łączyć przyjemne z pożytecznym (np. rysować i grać w przeróżne gry z dziećmi i przyjaciółmi, uczyć się, jakie operacje myślowe musi wykonać mózg, żebyśmy mogli tworzyć nowe pomysły i niekonwencjonalne rozwiązania).

Media jako narzędzia rozwijające kreatywność

Współcześnie olbrzymi wpływ na wszystkie dziedziny aktywności człowieka (w tym także dziecka) wywierają media, a w szczególności Internet. To przede wszystkim wygodne narzędzie wykorzystywane w pracy, nauce, zabawie, jak również w życiu prywatnym. Jest popularny nie tylko ze względu na swą powszechną dostępność, ale również dlatego, że pozwala wykorzystać media funkcjonujące z jego poziomu tj. blogi, portale społecznościowe, YouTube, Wikipedia w niespotykanej dotąd skali i w dogodnym dla użytkownika czasie.

W tym miejscu istotne jest zwrócenie uwagi na istniejące w literaturze rozróżnienie na stare (tradycyjne – druk, fotografia, film, nagrania audialne, radio, telewizja)

¹⁰ E. Nęcka, J. Orzechowski, A. Słabosz, B. Szymura, *Trening twórczości*, Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne, Gdańsk 2012.

i nowe media – charakteryzują się cyfrowym tworzywem, interaktywnością i możliwością programowania, a więc indywidualizacją, asynchronizmem, globalnością zasięgu¹¹. Od jakiegoś czasu istnieje także określenie nowe nowe media, które spopularyzował Paul Levinson (traktuje je jako kolejną fazę w rozwoju mediów), zwracając m.in. uwagę na fakt, iż media te (nowsze niż nowe media) często ze względu na ich społecznościowy charakter umożliwiają użytkownikowi tworzenie własnego, indywidualnego przekazu i wykorzystywanie propozycji innych użytkowników w sieci¹².

Dochodzi zatem do swego rodzaju ekspansji mediów, która powoduje nie tylko zmiany w tradycyjnej strukturze społecznej (teraz wiodącym kryterium staje się umiejętność zapewnienia sobie dostępu do wirtualnego świata, korzystania z niego i jego kreacji), ale także zmianę pokoleniową. Obecnie do głosu dochodzi pokolenie, które nie zna świata sprzed Internetu, nazywane czasem „pokoleniem Y” czy „pokoleniem sieci”¹³. To młodzi ludzie, których tożsamość budowana jest dzięki mediom i poprzez media, z których najważniejszymi są: telewizja, podłączony do Internetu komputer, telefon komórkowy, smartfon, iPod, iPad czy tablet. I co najważniejsze – obecność Internetu w życiu jest dla nich oczywista i konieczna, natomiast nieobecność jawi się im jako coś niewyobrażalnego.

Mając na uwadze powyższe, warto zastanowić się, czy media – stanowiące naturalne środowisko młodego człowieka – są w stanie roznieć w nich zdolności kreatywnego myślenia i działania, stymulować ich kreatywność?

Kreatywność każdego człowieka składa się z co najmniej trzech obszarów: wrodzonych predyspozycji i zdolności, środowiska, w którym dana osoba się wychowała i przebywa oraz z nawyków myślowych. O ile na pierwszy obszar nie mamy wpływu (rodzimy się z pewnymi cechami, które mają wpływ na naszą kreatywność), o tyle dwa pozostałe mogą podlegać zmianom.

I tak, otoczenie rodzinne, szkolne i społeczne, może wzmacniać lub osłabiać kreatywność – mieć wpływ na poziom naszej kreatywności. Nadopiekuńczy rodzice, podający dzieciom gotowe rozwiązania, nie wzmacniają w nich potrzeby własnych poszukiwań, jak również system szkolny częściej przygotowujący do testów, niż uczący samodzielnego poszukiwania rozwiązań zdecydowanie osłabiają kreatywność. Dziedzictwo kulturowe, socjalizacja i systemy edukacyjne przyzwyczyły nas do tego, że jesteśmy karmieni przez innych łyżeczką. Mimo to nigdy nie straciliśmy głęboko ludzkiej potrzeby samodzielnej produkcji – została ona zaspokojona przez media takie jak: Twitter, Wikipedia czy Digg¹⁴.

Jeśli chodzi zaś o środowisko społeczne, w którym żyją nasze dzieci, to jest ono kształtowane coraz częściej przez media, które pozwalają swoim uczestnikom na

¹¹ Słownik terminologii medialnej, red. W. Pisarek, Universitas, Kraków 2006, s. 130.

¹² P. Levinson, *Nowe, nowe media*, Wydawnictwo WAM, Kraków 2010, s. 15.

¹³ D. Tapscott, *Cyfrowa dorosłość. Jak pokolenie sieci zmienia nasz świat*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2010.

¹⁴ P. Levinson, *Nowe, nowe media*, op.cit., s. 220.

eksperymentowanie. Dzięki temu możliwe jest stworzenie środowiska otwartego na próby, „wpadki” i nieskrępowane pomysły (np. wspólny profil na Facebooku, kanał edukacyjny na YouTube, własne wiki, zbiorowe blogowanie). Kontakt z drugim człowiekiem na portalu społecznościowym czy forum internetowym wywołuje nie tylko kluczowe w procesie twórczym tzw. nieprzewidywalne mikro zdarzenia, ale także wzmacnia potencjał twórczy jednostki – działanie umożliwiające szersze poznanie w dialogu z nową, doświadczoną osobą. Ponadto wspólna praca sprowadzająca się do dzielenia z kimś kontroli nad procesem twórczym prowadzi do sumowania się kompetencji współtwórców, a przez to do zwielokrotnienia ich potencjału, czyli zbiorowej inteligencji (Pierre Lévy).

Aby móc swobodnie szukać oryginalnych rozwiązań, należy zgromadzić szeroką wiedzę dotyczącą już zastosowanych rozwiązań w danym temacie, jak również dokładnie zbadać istotę problemu/zagadnienia (zgromadzona wiedza to „tworzywo twórczości”) – słowem korzystać z wiedzy milionów użytkowników m.in. serwisu YouTube. Tu nieocenione mogą okazać się miejsca w Sieci, które umożliwiają rozwój w wielu kierunkach, tj. TED (platforma, na której znajdują się krótkie wykłady wideo najbardziej fascynujących ludzi tego świata), Khan Academy (miejsce dla uczniów chcących pogłębiać wiedzę z zakresu przedmiotów ścisłych), Creative Live (kursy związane głównie z kreatywnością – dotyczą fotografii, projektowania, muzyki i sztuki), Memrise (miejsce do nauki języków obcych w sieci), Udemy (platforma udostępniająca darmowe lub płatne kursy z każdej dziedziny), Coursera (platforma, oferująca bezpłatne kursy online, realizowane przez najlepsze uniwersytety na świecie), Agregator Polskich Blogów Naukowych (propozycja polskojęzycznych blogów opisujących ciekawe badania naukowe oraz sprawy związane z nauką).

Myślenie produktywne potrzebuje odpowiedniej ilości czasu, a tego nie brakuje, gdy zanurzymy się w świat nowych mediów, który umożliwia dostosowanie rytmu nauki/pracy do swoich możliwości i rytmu własnego życia – pozwala w odpowiedni sposób zarządzać czasem, którym dysponujemy.

Ponadto w rozwijaniu twórczości pomocne jest rozbudzanie i wspieranie prostych uzdolnień, wrażliwości i sprawności, które mogą przejawiać się w publikowaniu postów na blogu, materiałów wideo w serwisie YouTube, edytowaniu haseł w Wikipedii czy tworzeniu i rozpowszechnianiu podcastów. Pamiętajmy, że wszyscy młodzi ludzie mają różnorodne uzdolnienia twórcze (muzyczne, matematyczne, naukowe, literackie, sportowe itp.) i należy zachęcać ich do odkrywania siebie i własnego potencjału, a w tym mogą pomóc możliwości jakie oferują najnowsze media, bowiem funkcjonują zgodnie z zasadą: „Sam wybierasz swoje medium” – umożliwiają wybór. Zatem zanim sięgniemy po któreś z nich należy wziąć pod uwagę swoje indywidualne predyspozycje (np. mając dobry głos – podcast, odznaczając się umiejętnością pisania – Wikipedię, a umiejętnością formułowania jednowierszowych przekazów – Twittera)¹⁵.

¹⁵ *Ibidem*, s. 12.

Na zmiany w naszym sposobie myślenia wpływać mogą nasze codzienne aktywności. Czytanie dobrych książek z różnych dziedzin, podróżowanie, poznawanie nowych ludzi, w tym kontakty z osobami o odmiennych od naszych poglądach – wszystko to może wspierać kreatywność. I w tym także nieocenione mogą okazać się media, choć nie należy zapominać, że w niektórych sytuacjach dane medium jako ogniwo pośredniczące w tym kontakcie może osłabić to oddziaływanie. Im większa bowiem jest różnorodność bodźców, którymi karmimy umysł, tym większa możliwość kreatywnego wykorzystania naszych możliwości.

Kiedy trzeba zmierzyć się z projektem wymagającym kreatywnego myślenia, innowacyjności, bądź rozsądnie rozważyć wszelkie możliwości rozwiązania jakiegoś problemu – pozytywne nastawienie to podstawa. Dobry nastrój okazuje się być ważnym elementem w całym mechanizmie poznawczym, dlatego też oglądanie śmiesznych filmików w Internecie lub opowiadanie kawałów i publikowanie ich np. na YouTube nie jest marnotrawieniem czasu. Ludzie myślący pozytywnie są bardziej kreatywni – przekonują bowiem studenci z University of Western Ontario¹⁶.

Pozytywny wpływ na inteligencję i zdolności przedstawicieli młodego pokolenia mają także gry komputerowe. Jak wynika z licznych badań dzięki grom komputerowym dzieci rozwijają kreatywność i budują relacje towarzyskie. Jednocześnie trudniej im się uczyć, gdyż przyzwyczajają się do szybkich sukcesów i schematów – w konsekwencji nauka jest dla gracza zbyt wolna i za mało stymulująca. Gry nie tylko rozwijają spostrzegawczość, uczą myślenia przestrzennego i strategicznego, ale także wpływają na rozwój mózgu¹⁷. Jednak nie należy zapominać, że bardziej skomplikowane gry, które dają nam większą swobodę, wymuszają zdecydowanie więcej kreatywnego myślenia niż te, które prowadzą gracza w sposób liniowy, nie pozwalający na szczególnie aktywne wykorzystanie swojego potencjału.

Nie należy bagatelizować także faktu, iż takie medium jak telewizja mimo swoich licznych wartościowych programów, które mogą czegoś nauczyć, zabija wyobraźnię – oczy bowiem wlepione w ekran dostają gotowe schematy, które niszczą zdolność do kreatywnego i twórczego myślenia. Gdy czytamy książkę, używamy swojej wyobraźni, bo sami tworzymy obrazy. Gdy słuchamy radia, również je tworzymy – wtedy wyobraźnia i twórcze myślenie się rozwijają. Telewizja natomiast daje ludziom wszystko gotowe.

¹⁶ *Pozytywne myślenie wpływa na kreatywność*, <http://www.tvp.pl/wiedza/aktualnosci/pozytywne-myslenie-wplywa-na-kreatywnosc/3587295> [dostęp: 1.05.2017].

¹⁷ *Gry komputerowe rozwijają mózg*, <http://www.newsweek.pl/nauka/gry-komputerowe-rozwijaja-mozg-nauka-i-zabawa-dla-dzieci,artykuly,278195,1.html> [dostęp: 1.05.2017]; *Gry komputerowe rozwijają kreatywność, ale jednocześnie utrudniają naukę*, http://wyborcza.pl/1,91446,16184807,Gry_komputerowe_rozwijaja_kreatywnosc__ale_jednoczesnie.html [dostęp: 1.05.2017].

Podsumowanie

Często uważa się, że tylko wyjątkowi ludzie są kreatywni, że kreatywność jest rzadkim talentem. A tak naprawdę każdy z nas posiada pokłady kreatywności. Sztuka polega na tym, by je wydobyć i dlatego kultura kreatywności musi objąć wszystkich, a nie tylko tych wybranych.

Okazuje się bowiem, że można stwarzać bardziej lub mniej korzystne warunki dla kreatywności i tu nieoceniony może okazać się świat mediów, który w dużej mierze jest światem młodych ludzi (w tym także dzieci). Otóż media mogą pomóc rozwijać umiejętności kreatywnego myślenia, budowania strategii, planowania działań – oderwać się choćby na chwilę od ograniczeń i wyjść poza typowy schemat działania i myślenia – ale nie jest to zadanie łatwe. Warto mieć na uwadze zasadę, która sprowadza się do tego, iż osoby dysponujące większą wiedzą i doświadczeniem, potrafią wykorzystać dostępne w Internecie zasoby informacyjne i wzbogacać się intelektualnie, zaś osoby intelektualnie ubogie, a więc o mniejszym zasobie wiedzy, często ograniczają się do wykonywania prymitywnych operacji kopiuj-wklej, pogłębiając swoją intelektualną degradację.

Do rozwoju kreatywności przyczynią się zatem metody nauczania wykorzystujące nowoczesne technologie, które w rękach wprawnych nauczycieli właściwie zmotywują uczniów do nauki (kiedy wzbudzona zostaje ich ciekawość, będą uczyć się sami, od siebie nawzajem i ze wszystkich źródeł, do jakich zdołają dotrzeć), kontakt z innym człowiekiem (dialog z doświadczoną osobą np. przez Internet, chęć dzielenia się z innymi ludźmi swoimi notatkami, pamiętnikami, blogami, publicznymi wypowiedziami, nagranyymi podcastami, opublikowanymi książkami), czy chociażby „tworzywo twórczości” (szeroka wiedza dotycząca zastosowanych już rozwiązań dostępna na specjalistycznych portalach internetowych).

Pamiętajmy, że fundamentalna ambiwalencja wpisana w pojęcie kreatywności sprawia, że kreatywność jest trudna, ale uczy nas, jak przystosować się do złożoności i zmienności współczesnego świata i w efekcie, jak lepiej radzić sobie z niepewnością, nieciągłością i zmianą – jedynymi stałymi elementami życia w „płynnej nowoczesności”.

Bibliografia

- Beghetto R.A., Kaufman J.C., *The genesis of creative greatness: mini-c and the expert performance approach*, „High Ability Studies” 2007, nr 18(1), s. 59–61, <http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/13598130701350668?src=recsys&journalCode=chas20> [dostęp: 1.05.2017].
- Gry komputerowe rozwijają kreatywność, ale jednocześnie utrudniają naukę, http://wyborcza.pl/1,91446,16184807,Gry_komputerowe_rozwijaja_kreatywnosc__ale_jednoczesnie.html [dostęp: 1.05.2017].
- Gry komputerowe rozwijają mózg, <http://www.newsweek.pl/nauka/gry-komputerowe-rozwijaja-mozg-nauka-i-zabawa-dla-dzieci,artykuly,278195,1.html> [dostęp: 1.05.2017].

- Guilford J.P., *Natura inteligencji człowieka*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 1978.
- Karwowski M., *Sprzeniemierzanie kreatywności?*, http://www.ptde.org/pluginfile.php/879/mod_page/content/2/Archiwum/XX_KDE/pdf_2014/Karwowski.pdf [dostęp: 1.05.2017].
- Kreatywność i innowacyjność w erze cyfrowej*, red. A. Zorska, M. Mołęda-Zdziech, B. Jung, Oficyna Wydawnicza Szkoła Główna Handlowa w Warszawie, Warszawa 2014, http://administracja.sgh.waw.pl/pl/OW/publikacje/Documents/Kreatywnosc_i_innowacyjnosc.pdf [dostęp: 1.05.2017].
- Kreatywność, rozwój inteligencji emocjonalnej*, http://nauka.am.szczecin.pl/files/kreatywnosc_rozwoj_inteligencji/Skrypt_Kreatywnosc_rozwoj_inteligencji_emocjonalnej.pdf [dostęp: 1.05.2017].
- Kreatywny, kreatywność a twórczy, twórczość*, http://portalwiedzy.onet.pl/140623,,,kreatywny_kreatywnosc_a_tworczy_tworczość,hasło.html [dostęp: 1.05.2017].
- Levinson P., *Nowe, nowe media*, Wydawnictwo WAM, Kraków 2010.
- Lubart T.I., *Creativity*, [w:] *Thinking and Problem Solving*, red. J.R. Sternberg, Academic Press, San Diego 1994, [za:] A. Albert, J. Kormos, *Creativity and Narrative Task Performance: An Exploratory Study*, „Language Learning” 2004, nr 54(2).
- Nęcka E., *Psychologia twórczości*, Gdańskie Wydawnictwo Pedagogiczne, Gdańsk 2003.
- Nęcka E., Orzechowski J., Słabosz A., Szymura B., *Trening twórczości*, Gdańskie Wydawnictwo Pedagogiczne, Gdańsk 2012.
- Pozytywne myślenie wpływa na kreatywność*, <http://www.tvp.pl/wiedza/aktualnosci/pozytywne-myslenie-wplywa-na-kreatywnosc/3587295> [dostęp: 1.05.2017].
- Słownik terminologii medialnej*, red. W. Pisarek, Universitas, Kraków 2006.
- Tapscott D., *Cyfrowa dorosłość. Jak pokolenie sieci zmienia nasz świat*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2010.
- Torrance E.P., *Predictive Validity of the Torrance Tests of Creative Thinking*, „The Journal of Creative Behavior” 1972, nr 6(4), [za:] *Kreatywność i innowacyjność w erze cyfrowej*, red. A. Zorska, M. Mołęda-Zdziech, B. Jung, Oficyna Wydawnicza Szkoła Główna Handlowa w Warszawie, Warszawa 2014, http://administracja.sgh.waw.pl/pl/OW/publikacje/Documents/Kreatywnosc_i_innowacyjnosc.pdf [dostęp: 1.05.2017].