

Dr.sc. Ladislav Bognar, Osijek

POTICANJE KREATIVNOSTI BUDUĆIH UČITELJA U NASTAVI



sklopu projekta „Razvoj stvaralaštva u cjeloživotnoj edukaciji učitelja“ značajan dio predstavlja poticanje kreativnosti studenata kroz nastavu, projekte, akcijska istraživanja, praktične radove i diplomske radove. Ovdje ćemo se zadržati na nastavi. Nastava za buduće učitelje treba biti egzemplarna što znači da je oni mogu oponašati pri vlastitom izvođenju nastave. Zato je važno da se nastava u okviru ovog projekta izvodi s grupom primjerene veličine i u adekvatno opremljenom prostoru. Istovremeno naglašavanjem kreativnosti u odgojno-obrazovnom procesu namijenjenom studentima činimo tu nastavu kvalitetnijom i učinkovitijom, a potičemo i razvoj kreativnih potencijala naših studenata.



etapi **DOGOVORA** na početku semestra studentima možemo dati prijedlog plana predmeta koji realiziramo i dati im mogućnost da iskažu svoje interese i prijedloge za dopune ili promjene. Isto tako prije realizacije neke od tema dobro je da oni postave pitanja i istaknu probleme koji ih zanimaju te da daju ideje za načine realizacije kako bi mogli participirati u tome.



Slika 1: Struktura nastave pri poticanju kreativnosti

U ovoj etapi možemo koristiti niz postupaka koji će stvoriti pretpostavke za uspješnu nastavu, ali i potaknuti stvaralačke potencijale studenata. Evo nekih primjera:

Vođena fantazija

Studentima kažemo da sjednu ugodno i opuste se, a zatim uz prikladnu glazbu (ili bez nje) govorimo ili čitamo sljedeći tekst:

Uz ove ugodne zvukove koje čujete zatvorite oči, sjednite ugodno... Lijepo vam je, nikud vam se ne žuri, nemate problema koje trebate riješiti... Vratite se sad malo u prošlost... Pokušajte se sjetiti nekog svog uspješnog učenja... Možda je to bilo nedavno, a možda u prošlosti... Sjetite se tko je sve bio prisutan i kako se sve odvijalo... Što ste tada važno naučili? Kako ste se tada osjećali? Možda sretno... možda uzbuđeno... možda ponosno... Doživite ponovno te ugodne trenutke,... boje,... zvukove... Pobudite u sebi ponovno osjećaje koji su vas tada ispunjavali... Neka vam oni daju snagu za učenje koje nam danas predstoji. Ostanite tako nekoliko trenutaka u tim lijepim sjećanjima... A sad polako, vrlo polako otvorite oči i vratite se u sadašnjost... Pogledajte sve oko sebe, malo se protegnite, ali zadržite lijepa osjećanja kojih ste se prisjetili.¹

Glazba

Nastavu možemo započeti nekom prikladnom glazbom i zatim zamoliti studente da naslikaju svoj doživljaj na minijaturnom formatu nekom od tehnika (crtež, akvarel, pastel) ili da izraze doživljaj nekim stihom ili kratkom pričom. Nakon toga u grupama pročitaju ili pokažu svoje uratke i eventualno izaberu onaj koji će predstavljati grupu.

Slikanje

U krug se stavi veći papir svi redom dolaze i naslikaju neki simbol kojim iskazuju kako se osjećaju. Tako postepeno nastaje zajednička slika o kojoj se poslije toga razgovara. Ukoliko se većina loše osjeća planiraju se aktivnosti za „probijanje leda“, a ako se dobro osjećaju prelazimo na planirane aktivnosti.

Priča

Nastavu se može započeti pričom tako da pročitamo cijelu priču ili samo njen dio. Ja npr. na didaktici koristim „Priču o Kristini“ kao uvod u kreativan pristup nastavi, a likove iz ove priče profesora Kreatilova i Pedanteru koristim i kasnije u nastavi kao predstavnike kreativnog i nekreativnog pristupa nastavi. Priču „Svi smo mi debili“ koristim tako da pročitam samo prvi dio u kojem je prikazan odgojni problem kojim se bavimo na tom satu, a kraj priče pročitam na kraju.²

Lutka



Pedanter

Ponekad koristim lutke profesora Pedanteru i Kreatilova kao uvod u nastavu. Obično oni raspravljaju o nekom pedagoškom problemu. Jedan takav razgovor o fenomenu odgoja je prikazan na slijedećoj stranici. Razgovor mogu izvesti studenti tako da se to s njima prethodno pripremi, a može i profesor ako tako želi. Dobro je da studenti i kreiraju takve razgovore što je svakako stvaralački čin. Pedanter i Kreatilov kao simboli kreativnog pristupa nastavi i tradicionalnog otpora takvom pristupu mogu cijelo vrijeme ostati kao vodeći motiv u raspravi o ovim problemima.



Kreatilov

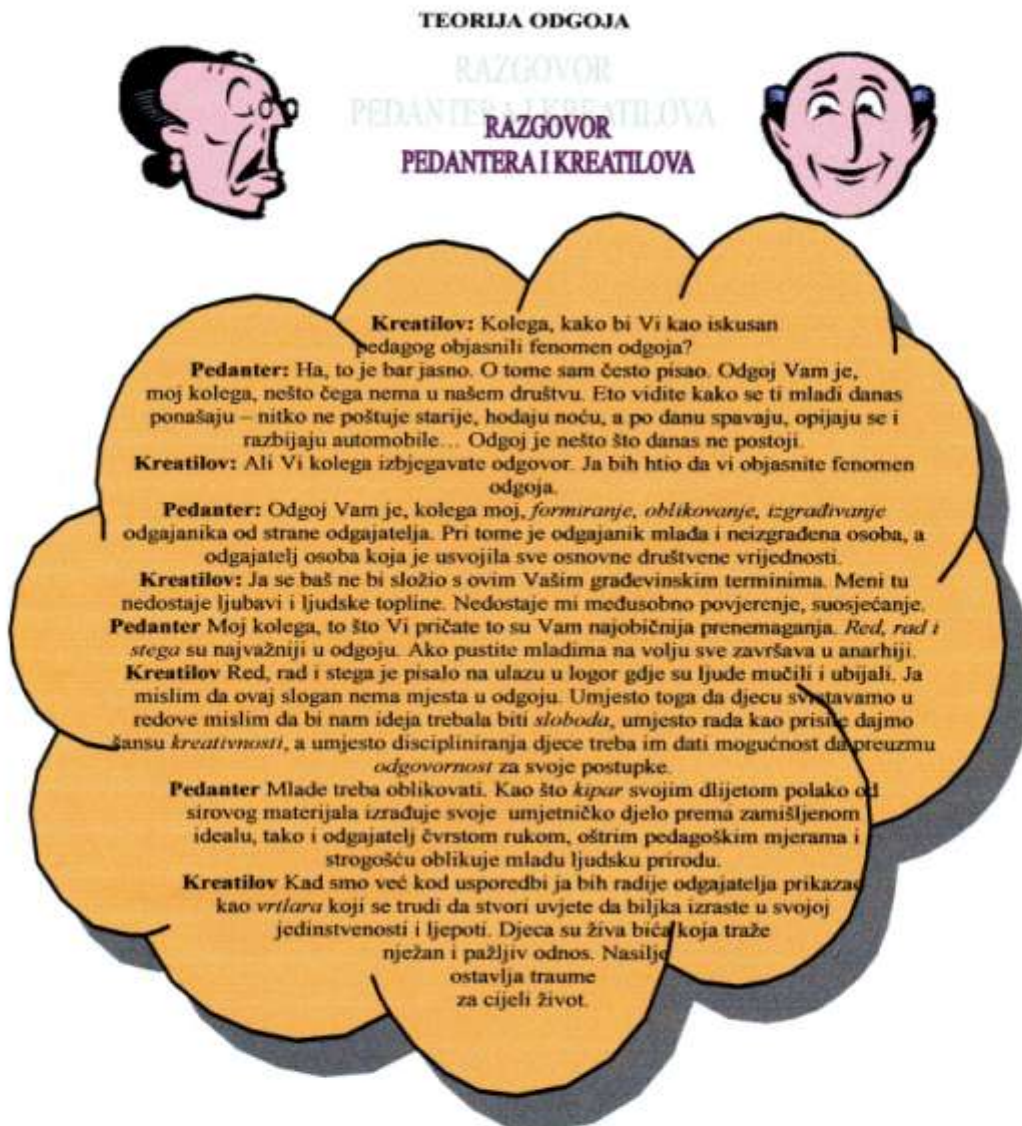
¹ Kod vođene fantazije važno je da studente najprije motiviramo za sudjelovanje u ovoj aktivnosti ako još nemaju takva iskustva. Svaka vođena fantazija ima tri dijela – opuštanje, maštanje i opoziv. Jako je važno da se na kraju ne izostavi opoziv jer neki labilniji mogu pasti u hipnotički san, ali ako se uvijek izvrši opoziv to se ne događa.

² Neke priče koje koristim su objavljene na mojoj web stranici: <http://ladislav-bognar.net/>

Opis slučaja

Vrlo je efektno nastavu početi opisom nekog stvarnog problema koji se dogodio i o kojem je bilo govora u javnosti. Npr. Učenici jedne srednje škole u Splitu su nastavnicu koja je najavila ispit dočekali s upaljenim svijećama i napisanom njenom osmrtnicom na ploči. Nastavnica se nije dala zbuniti nego je održala ispit, a poslije sve prijavila ravnatelju, a ovaj je pozvao policiju. Već prema temi koju realiziramo slučaj može biti povod za iznalaženje mogućih odgojnih pristupa, analizu potreba učenika i nastavnika, raspravu o kvaliteti komunikacije i sl.

Prilog 1: Razgovor Kreatilova i Pedantera o odgoju



Aktivnosti predavljanja

Nastavu u radionici počinjemo predavljanjem. Tu su moguće mnoge kreativne aktivnosti od kojih navodimo samo neke. Predavljanje pokretom je efektan način iskazivanja svoje osobnosti posebno ako se nastava izvodi na otvorenom i sa dosta slobodnog prostora. Mogući su i različiti rituali kao međusobno pozdravljanje ili pod nazivom „Novosti“ tko želi može podijeliti s ostalima nešto novo što mu/joj se dogodilo od posljednjeg susreta. Moguće je predstaviti se izmišljenim imenom i zanimanjem tako da se svi kreću po prostoru i na znak zvonca stanu i predstave se najbližoj osobi do sebe. Moguće je izmisliti svoje indijansko ime od dvije ili tri riječi kao Plava Ptica, Mjesečeva Rijeka,

Jutarnja Rosa. Mogu se stvarati anagrami (preslagivanje slova u imenu i prezimenu) i stvaranje novih riječi koje govore o toj osobi.

Postupci s pitanjima

Svaki student dobije jednu karticu ili papirić u boji i na njega napiše pitanje u vezi današnje teme koje ga zanima. Papirići zatim idu u krug i oni koje također zanima to pitanje stavljaju jednu kvačicu, plus ili neki drugi dogovoreni znak. Na kraju se utvrdi koja pitanja su dobila najviše glasova i ta se izdvoje. Pitanja se zatim podijele grupama i daje im se vrijeme da kreativno odgovore na njih.

Zanimljiv je postupak „Pet puta zašto“. U vezi teme kojom ćemo se baviti svaka grupa treba najprije napisati jedno pitanje koje počinje riječju „zašto“. A poslije treba napisati još četiri pitanja koja također počinju sa zašto, a nadovezuju se na prethodno pitanje.

Postupak „Šest univerzalnih pitanja“ polazi od pitanja: što, kako, gdje, tko, kada, zašto. Pitanja mogu biti postavljena na kocki ili u nekom grafičkom prikazu. O temi kojom ćemo se baviti treba postaviti po jedno pitanje sa svakom od ovih upitnih riječi.



Dakle, u etapi **DOGOVORA** ćemo sa studentima dogovoriti što ćemo i kako realizirati i stvoriti pretpostavke za jednu ugodnu klimu koja će omogućiti uspješnu komunikaciju i oslobađanje studentske kreativnosti kojoj ćemo pridavati osobito značenje.



etapi **REALIZACIJE** nastava će biti tako organizirana da se studenti ugodno osjećaju, da im je na raspolaganju voda, čaj i kava, da je prostor čist, prozračan i lijepo uređen. Prakticirat će se suradničko učenje i poticanje razvoja socijalnih kompetencija. U nastavi će se davati niz mogućnosti za osobnu afirmaciju pojedinaca i razvoj pozitivne slike o sebi. Jedinstvo spoznajnog doživljajnog i psihomotornog aspekta nastave bit će stalno prisutno, ali će se posebno nastojati osvijestiti i primijeniti u praksi stvaralački proces koji se može prikazati kao na slici 2.



Slika 2: Stvaralački proces

Za nastavu bi to značilo da češće pružamo mogućnosti da studenti grupno i pojedinačno prođu taj stvaralački proces, ali i da ga osvijeste kako bi ga znali koristiti i sa svojim učenicima. Nastava time prestaje biti samo prenošenje informacija i poprima karakteristike stvaralačkog čina. To nije moguće koristiti u svim temama, ali treba imati osjetljivost za takve mogućnosti i koristiti ih. Podsjetio bih

kako smo na zadnjem seminaru za učitelje dali jednoj od grupa da kreira nove mogućnosti za formativnu evaluaciju. U etapi INSPIRACIJE koristeći se olujom ideja oni su davali veliki broj ideja. Evo nekih od njih: stripom, glazbom, igrom, pismom namjere, mrežom, grafikonom, esejom, intervjuem, pjesmom, neartikuliranim zvukom, skalom sudova, bojom, skicom, crtežom, pantomimom, plesom... Zaista obilje zanimljivih ideja. Zatim su u etapi OSTVARENJA odabrali „najideje“ i primijenili ih tako da su svakoj grupi dali da evaluira jedan od aspekata nastave i za to izvršili sve potrebne pripreme:

Grupa	Kvaliteta nastave	Postupak
1.	Nove spoznaje	Skala sudova
2.	Korist za praksu	Anketa
3.	Zadovoljstvo	Haiku pjesma
4.	Osjećaji	Izraziti bojom
5.	Socijalni odnosi	Prikazati crtežom

Tablica 1: Realizacija ideja formativne evaluacije

Oni su sami ocijenili kad je ZAVRŠETAK. U stvaralačkom činu to je uvijek neki osjećaj da je naša zamisao, doživljaj, ideja ostvarena. U nastavi je to često limitirano i raspoloživim vremenom, ali zato i vrijeme treba planirati tako da ostavimo dovoljno vremena i da budemo nešto fleksibilniji nego inače. Na kraju je grupa u etapi KOMUNIKACIJE svima izložila svoje ideje i provela ih u praksi tako da su grupe na taj način evaluirali seminar.

Tri grupe imale su zadatak izraditi dvorac od papira koji mora zadovoljiti sljedeće kriterije – veličina, stabilnost i ljepota. Grupa je trebala kreirati i priču tog dvorca. Na sljedećem grafikonu prikazujemo kako je taj proces tekao kod grupa koje su radile dvorac:



Slika 3: Etape kreativnog procesa pri građenju dvorca

Osnovni zadatak nastavnika je da proces tako vodi da on bude u funkciji ostvarivanja odgojnih i obrazovnih zadataka jer u nastavi te aktivnosti nisu same sebi svrha nego one svojom atraktivnošću i intrinzičnom motivacijom omogućuju da bolje ostvarimo odgojne i obrazovne zadatke, a pri tome i oslobađamo kreativne potencijale sudionika. Na ovom seminaru smo trebali pored upoznavanja pojedinih kreativnih postupaka u nastavi osmisliti i nove mogućnosti formativne i sumativne evaluacije i to smo nadam se i učinili.

Kreativni postupci i njihova primjena u nastavi svakako će činiti našu osnovnu preokupaciju. Oni su opisani u mnogim knjigama, a može ih se naći u velikom broju na internetu. Mi naravno studente nećemo upoznavati s tim postupcima pričanjem o njima nego kroz praktičnu primjenu. Postupaka

ima gotovo bezbroj i svaki pokušaj da ih nabrojimo pokazuje se uzaludnim. Osim već poznatih i vrlo strukturiranih postupaka kao što su oluja ideja, umne mape, šest šešira ... postoje i mnogi drugi kao što su gluma, slikanje, pričanje priča, snimanje filma, izrada plakata i sl. a svakodnevno i sami dolazimo na nove ideje. Ovdje bih ipak opisao neke od tih postupaka koje možemo koristiti u nastavi sa studentima.

Vođena fantazija

To je postupak koji snažno potiče stvaralaštvo ako ga se dobro provodi i ako ga studenti prihvaćaju. Evo jednog primjera koji se može u različitim varijantama koristiti na nastavi:

Sjedni ugodno, zatvori oči i obrati pažnju na svoje disanje. Diši lagano i opušteno. Neka disanje dolazi samo od sebe. Budi neko vrijeme sam/sama sa svojim dobrim ljudskim bićem... Sad se prepusti glazbi da te ponese na neko tebi omiljeno mjesto. Mjesto gdje ti je lijepo i ugodno... gdje se osjećaš sigurno. Što sve vidiš oko sebe? Promotri boje i oblike. Što sve čuješ? Izdvoji neke zanimljive zvukove. Kako se osjećaš? Prepoznaj neke svoje osjećaje. Budi neko vrijeme na svom omiljenom mjestu... Dok tako uživaš opažaj kako se tamo u daljini pojavljuju zlatna vrata. Vrata se polako otvaraju, a iz njih izlazi sićušno biće iz bajke. Biće ti prilazi i donosi mali poklon. Iznenadilo te je i obradovalo. Malo biće odlazi. Zlatna vrata se zatvaraju... i nestaju. Polako otvaraš poklon. Što vidiš? Kako se osjećaš?... Sad polako otvori oči i vrati se u stvarnost... Budi još nekoliko trenutaka uz zvukove ugodne glazbe... a zatim, kad ti to želiš, naslikaj poklon koji ti je dalo biće iz bajke.

Sociodrama

Svaki član grupe opiše jednu situaciju iz svog školovanja koja mu/joj je ostala kao problematična. Grupa se zatim dogovara koju od tih situacija će odigrati, ali tako da onaj čija priča će se odigrati određuje tko će realizirati koju ulogu. U igranju može sudjelovati i profesor/profesoric. Situacija se ne treba odigrati onako kako se dogodila nego se mogu odigrati i druga rješenja. Poslije se razgovara o problemu kojim smo se bavili.

Gluma

Velike su mogućnosti da studenti odglume različite situacije u nastavi. Pri tome se mogu koristiti kostimi, lutke, različiti rekviziti, scenografija, mogu se snimiti kraći filmovi i sl. Radi toga bilo bi dobro da postoji mala kolekcija kostima i rekvizita koji se mogu koristiti u ovim aktivnostima kao što su marama, šešir, štap, ogrtač ili pribor za izradu lutaka.



Slika 4: Studenti pedagogije glume uz lutke i scenografiju na kolegiju „Alternativne škole“ kod profesorice Marije Sablić

Intermeco

Kad su moji studenti na satu didaktike glumom prikazivali autoritarni i demokratski odnos ušli su u učionici predstavnici Crvenog križa kako bi ih informirali o davanju krvi. Vidjevši da studenti izvode svoj scenski prikaz rekoše da će se vratiti naknadno. No, kad su ponovno ušli jedna studentica je u punom žaru glumila autoritarnu nastavnicu. Kad su oni tiho upitali – može li sad, ona je u skladu sa svojom ulogom gromoglasno povikala VAAAN!

Renatalizacija

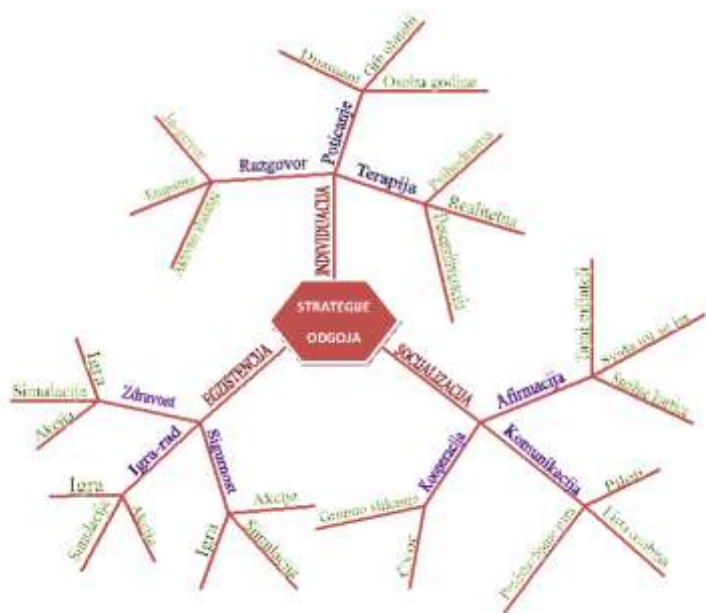
To je postupak u kojem se rješava neki problem tako da se zagovaraju stavovi za i protiv. Realizira se u grupama od šest članova. Voditelj ima ulogu da dobro objasni problem i da vodi računa da rasprava ne izlazi izvan područja teme. Naizmjenično daje riječ jednom i drugom zagovorniku teze. Postave se dvije teze, npr. **A** „Kreativnost u nastavi je nepotrebna.“ i **B** „Kreativnost je važna za uspješnu nastavu.“ Jedan član se zaduži da zastupa tezu A, a drugi tezu B. Oni redom iznose argumente koji potvrđuju tezu koju zagovaraju. Nakon nekog vremena voditelj određuje zamjenu teza pa svaki zagovornik sad iznosi argumente za suprotnu tezu. Zapisničar zapisuje sve zanimljive teze i pomaže glasnogovorniku da na kraju iznese najzanimljivije argumente koji su izrečeni. Sudac ima ulogu da bilježi bodove za svaki izneseni argument i na kraju proglašava koja od ideja je dobila više kvalitetnih argumenata.

Između dvije vatre

O nekom spornom pitanju do kojeg se dođe u nastavi zamole se studenti da svoj stav izraze tako da stanu na dvije različite strane. Npr. postavi se pitanje da li djecu treba kažnjavati ili ne. Svaka grupa porazgovara o svojim argumentima i izabere jednog predstavnika koji javno iznosi argumente za njihov stav. Vodi se živa rasprava, a studenti imaju pravo da prelaze na drugu stranu ukoliko misle da neki argumenti utječu na promjenu njihovog stava. Na kraju se ustanovi koja opcija ima više zagovornika.

Umne karte

To je uglavnom analitički postupak koji služi za bolje sagledavanje problema kojim se bavimo i njegovih sastavnica. No može se koristiti i za kreiranje novih ideja. Radi se tako da u sredinu napišemo osnovni problem ili pojam kojim se bavimo. Od njega se povlače crte u različitim smjerovima i na njih pišu razni aspekti tog problema koji se opet dalje granaju prikazujući međusobne odnose.



Slika 5. Umna karta „Strategije odgoja“

Grozdovi

To je analitički postupak sličan umnim kartama samo što se pojam koji se raščlanjuje upisuje u krug, a njegove sastavnice u kružice pa se na kraju dobije grafički prikaz sličan grozdu. Opisan je u materijalima „Čitanje i pisanje za kritičko mišljenje“. Može se koristiti individualno, u paru ili u manjim grupama, a isto tako se može raditi na manjem papiru ili plakatu, grafofoliji, ali i na računalu.

U carstvu osjetila

Slično kao u umnoj karti u sredinu se upiše problem za koji prikupljamo ideje. Zatim se povuče pet crta i na svaku napiše jedno od osjetila: vid, sluh, njuh, okus, dodir. Uz svako osjetilo upisuju se ideje na koje nas asocira to osjetilo.



Slika 6: Grafički prikaz postupka „U carstvu osjetila“

Tajni zadaci

Svaki član grupe može dobiti „tajni zadatak“ napisan na posebnom listiću koji za vrijeme rada grupe nastoji ostvariti, ali tako da ostali članovi ne znaju za zadatke drugih članova:

1. Prvi član treba u svemu što grupa radi iznalaziti nešto smiješno i duhovito i nastojati da u radu grupe bude prisutna doza humora.
2. Drugi član o svemu što grupa radi ima kritički pristup i tako pomaže grupi da bolje riješi svoj zadatak kritički preispitujući svaku ideju i prijedlog.
3. Treći član naglašava važnost korištenja medija u radu grupe kao i u prezentiranju konačnih uradaka kako bi nastup grupe bio što uspješniji.
4. Četvrti član cijelo vrijeme naglašava važnost nenasilne komunikacije u grupi i potiče ostale da koriste govor nenasilja.
5. Peti član ima „tajni zadatak“ zalaganja za ugodnu emocionalnu klimu u grupi pa različitim inicijativama nastoji da klima u grupi bude ugodna.
6. Šesti član naglašava važnost kreativnosti nastojeći da sve što grupa radi izađe izvan uobičajenih šablona i bude novo i drugačije.

Morfološka analiza

To je postupak u kojem problem koji rješavamo dijelimo na veći broj elemenata, te za svaki smišljamo što više ideja. Ako studentima npr. damo zadatak da osmisle udžbenik budućnosti. Onda oni mogu pojam udžbenika podijeliti na niz elemenata koji čine udžbenik i za svaki od njih smisliti što više mogućih ideja. Konačno rješenje se bira tako da se iz svake kolone uzme po jedno rješenje. Na sličan način možemo kreirati uređenje učionice, školskog okoliša, školske zgrade ili planirati ekskurziju.

IZGLED	NAMJENA	BOJE	UPOTREBA	TRAJNOST
Knjiga	Na nastavi	Crno-bijeli	Za čitanje i	Jednokratna upotreba
DVD	Kod kuće	Višebojni	gledanje	Višekratno korištenje
Video	Po želji učenika	Blage boje	Radni udžbenik	Obnovljivost
Multimedijalni		Jake boje	Interaktivni	

Tablica 2: Morfološka analiza udžbenika

Šest šešira

To je zanimljiv postupak koji nas potiče da pri rješavanju nekog problema pristupamo na različite načine. Svaki šešir simbolizira drugi pristup:

	Bijeli šešir zanimaju informacije. Kada stavimo bijeli šešir tada postavljamo neka od slijedećih pitanja: Što znamo? Koje informacije trebamo? Što bismo trebali pitati? Bijeli šešir se koristi kako bi usmjerili pozornost na informacije koje imamo ili nam nedostaju.
	Crveni šešir upućuje na vatru i toplinu. Crveni šešir ima veze s osjećajima i intuicijom. Vi možda ne znate razlog zašto vam se nešto sviđa ili ne sviđa. Kada je crveni šešir u uporabi, imate priliku iskazati svoje osjećaje i intuiciju bez bilo kakvog objašnjavanja. Vaši osjećaji postoje i crveni šešir vam daje dozvolu da ih iskažete.
	Crna boja nas podsjeća na sučev plašt. Crni šešir nas poziva na oprez. On nas čuva od nepromišljenih odluka koje bi mogle biti štetne. Crni šešir nas upozorava na rizik i na moguće nedostatke naših odluka. Vaš zadatak je da analizirate probleme koji će se pojaviti, poteškoće na koje ćemo naići, štete koje bi mogle proizaći i što bi se sve loše moglo dogoditi u promjenama koje želimo učiniti.
	Žuto podsjeća na sunce i optimizam. Pod žutim šeširom nastojimo pronaći sve ono što je pozitivno. To možemo učiniti postavljajući neka od slijedećih pitanja: Što su prednosti? Tko će imati koristi? Kako će se korisni učinci dogoditi? Koje su ostale vrijednosti?
	Zeleno podsjeća na vegetaciju koja upućuje na rast, energiju i život. Zeleni šešir je kreativni šešir. On je namijenjen planiranju i stvaranju novih ideja. Pod zelenim šeširom možemo predlagati promjene i alternative predloženim idejama. On nam omogućuje raspravu o različitim mogućnostima. Kada koristimo zeleni šešir svi stvaramo.
	Plavi šešir je namijenjen razmatranju samog procesa mišljenja. Npr. možemo se zapitati što ćemo sljedeće učiniti ili u čemu smo do sada uspjeli. Plavi šešir možemo koristiti na početku rasprave kako bi odlučili o čemu ćemo raspravljati i što očekujemo od rasprave. On nam može pomoći u dogovaranju rasporeda korištenja ostalih šešira. Plavi šešir može poslužiti za razmatranje učinjenog na kraju rasprave.

Postupak je prvenstveno namijenjen pojedinačnom korištenju tako da svaki pojedinac prolazi kroz svih šest pristupa, ali zbog boljeg upoznavanja postupka može ga se koristiti u različitim varijantama. Tako svaka grupa može dobiti jednu karticu sa šeširom određene boje i opisom postupka. U tom slučaju svi sudionici su podijeljeni u šest grupa, a svaka grupa prakticira jedan od pristupa problemu. Druga mogućnost je da imamo šesteročlane grupe i unutar grupe svatko dobije jednu od kartica i treba se zalagati za svoj pristup, a može i cijela grupa najprije riješiti „Bijeli šešir“ i prikupiti sve

informacije, zatim prijeći na „Crveni šešir“ i iskazati svoje osjećaje u vezi s problemom. Zatim može razgovarati o „Crnom šeširu“ i predvidjeti poteškoće i probleme koji se mogu javiti, a potom preći na „Žuti šešir“ i iskazati što se pozitivno može dogoditi. Najvažniji je „Zeleni šešir“ jer tu treba smišljati nove ideje i rješenja i tu se treba najviše angažirati. „Plavi šešir“ će nas potaknuti da raspravimo što smo sve učinili i što još možemo učiniti.

Lopoč

Postupak se naziva „Lopoč“ jer poput ovog cvijeta ima sredinu oko koje se nadograđuju polja poput latica lopoča. U sredinu se upiše tema ili problem kojim ćemo se baviti i za koji želimo kreirati nove ideje. U svaki krug pored te teme pišemo ideje koje pomažu rješenju tog problema.

6	3	7	6	3	7	6	3	7
2	F	4	2	C	4	2	G	4
5	1	8	5	1	8	5	1	8
6	3	7	F 6th THEME	C 3rd THEME	G 7th THEME	6	3	7
2	B	4	B 2nd THEME	CENTRAL THEME	D 4th THEME	2	D	4
5	1	8	E 5th THEME	A 1st THEME	H 8th THEME	5	1	8
6	3	7	6th Sub-theme A-F	3rd Sub-theme A-C	7th Sub-theme A-G	6	3	7
2	E	4	2nd Sub-theme A-B	centralized 1st THEME	4th Sub-theme A-D	2	H	4
5	1	8	5th Sub-theme A-E	1st Sub-theme A-A	8th Sub-theme A-H	5	1	8

Slika 7: Tablica za postupak „Lopoč“

Ako smo kao centralni problem postavili „Poticanje kvalitete nastave“ možemo u krugove oko te teme upisati: zanimljivost, aktivna uloga studenata, suradnički odnos, novost, ugodna klima, kreativnost, ljepota, interes. Zatim se svaka od ovih ideja postavlja kao nova centralna tema i za svaku od njih upisujemo nove ideje. Tako tema „Zanimljivost“ može donijeti ideje: originalnost, atraktivnost, humor, igra, izazovi, rješavanje problema, pitanja, istraživanje. Vidi detaljnije na prezentaciji <http://prezi.com/qv8abds1tdbk/lopoc/>.

Budući da tablica ima 81 polje dobije se velik broj ideja. Budući da su uz svaku centralnu ideju polja obilježena brojevima 1 – 8 ideje se mogu poslije kombinirati po istim brojevima i na razne druge načine i tako dolaziti do konkretnih rješenja za promjene u nastavi koje bi povećale kvalitetu.

Slike atributa

Problem kojim se bavimo podijeli se u atribute. Svaki atribut se prikaže slikom ili vizualnim simbolom na posebnoj kartici. S druge strane se napiše atribut. Pretpostavimo da stvaramo program suradnje s roditeljima i da smo naznačili: zanimljiv, srdačan, topao, efikasan, suradnički, lijep, neobičan, uspješan. Kartice postavimo na stol sa slikom prema gore i kombiniramo ih na različite načine i sve asocijacije zapisujemo. Dobit ćemo veliki broj ideja koje onda ugradimo u program kao konkretna rješenja.

Kartice slučajnih pojmova

Produktivan postupak za stvaranje novih ideja su kartice sa slikama ili riječima koje se slučajno izvlače iz neke kutije ili vrećice. Za svaki pojam se iznosi što više asocijacija. Kad se prikupi veliki broj asocijacija onda se one odvajaju od pojmova na kojima su nastale i pokušavaju primijeniti na problem kojim se bavimo. One mogu potaknuti mnoga nova i neobična rješenja.



Slika 8: Kartice slučajnih pojmova

Pretpostavimo da stvaramo ideje za uređenje učionice za svoju nastavu, a koja će poticati kreativnost studenata. Izvukli smo kartice sa sličicama koje su ovdje prikazane. Zapisujemo što više asocijacija na svaku od ovih slika. Jabuka: okrugla, lijepa, zdrava, rumena; Štap: rekviziti, gluma, iskustvo, pomagala; Svjetiljka: svjetlo, rasvjeta, zastori, struja, energija; Stolica: sjedenje, ljuljanje, ugodno, prilagođeno itd. Sad ove asocijacije odvojimo od slika uz koje su nastale i te ideje koristimo za uređenje učionice tako da uzimamo ono što nam nudi neka nova rješenja.

Oluja ideja

Ovo je kreativni postupak koji ima vrlo široku primjenu. Osnovna mu je karakteristika da se razdvaja etapa stvaranja ideja od kritike jer kritičnost guši kreativnost. Pri tome se misli i na samokritičnost jer se pojedinci ni ne usuđuju iznijeti neobične ideje, a one su upravo ono što želimo postići. U oluji ideja imamo sljedeće etape:

1. Najprije treba dobro upoznati problem. Pretpostavimo da je to je kreiranje ideja za lijep početak nastave. Možete se prisjetiti i nekih postupaka koji se već koriste u praksi, ali njih ovom prilikom ne možemo koristiti.
2. Kad ste to učinili onda krenite na stvaranje ideja. Opustimo se i slobodno kažemo svaku ideju koja vam padne na pamet. Ideje se zapisuju. U ovoj etapi nema kritike ideja i svaka ideja je dobro došla.
3. U trećoj etapi kritički razmotrimo svaku ideju, iznosimo argumente za i protiv i uz svaku ideju stavimo jedan od znakova: + ideja je prihvatljiva, X ideja je djelomično prihvatljiva, - ideja nije prihvatljiva.
4. Na kraju se odlučimo za najprihvatljiviju ideju ili nekoliko takvih ideja.

Sinektika

Naziv dolazi od grčke riječi synektikos koja znači združiti, spojiti. To je grupni postupak u kojem posebno važnu ulogu ima voditelj/ica. Odvija se u 11 koraka i 3 etape:

Faza	Korak	Postupak
1. Upoznavanje s	1	Definiranje problema

problemom	2	Analiza problema
	3	Trenutni prijedlozi (spontano se predlažu neka rješenja)
	4	Redefiniranje problema: članovi grupe govore kako su shvatili problem
2. Odlaganje problema i traženje analogija	5	Direktne analogije: traže se slična rješenja koja postoje
	6	Analogije s identifikacijom: iznose se analogije iz osobnog iskustva i identificiraju se s predmetima i pojavama
	7	Simbolične analogije
	8	Ponovno direktne analogije
3. Povezivanje	9	Analiza: bira se jedna od analogija i analizira mogućnost primjene
	10	Aplikacija: povezuje se analogija s prvobitnim problemom
	11	Rješenje: ako analogija zadovoljava rješenje problema

Tablica 3: Etape i koraci u sinektici

Filozofija ovog postupka je u traženju rješenja koja već postoje u drugim tehničkim rješenjima ili u prirodi i društvu. Analogije mogu biti vrlo različite i vrlo načelne, ali su korisne na putu do nalaženja rješenja.

Bionika

Postupak se koristi za iznalaženje novih tehničkih rješenja. Sličan je sinektici jer se također zasniva na analogijama, ali se analogije traže u biološkim sustavima jer se smatra da je priroda mnogo toga riješila što tehnika još ne može. Postupak ima tri etape:

1. Proučavanje biljnih i životinjskih struktura i funkcija koje namjeravamo emitirati.
2. Biološki modeli se transformiraju u tehnička rješenja. Budući da ovdje treba poznavati i biologiju i tehniku dobro je da timovi budu različitih profesija.
3. Primjena rješenja na odabrani problem.

Suštinski problem etape REALIZACIJE je da prakticiramo postupke koji potiču kreativnost, ali koji istovremeno omogućavaju uspješno ostvarivanje odgojno-obrazovnih zadataka. Isto tako kreativnost se ne odnosi samo na racionalnu dimenziju nego i na sve ostale aspekte ljudske osobnosti.

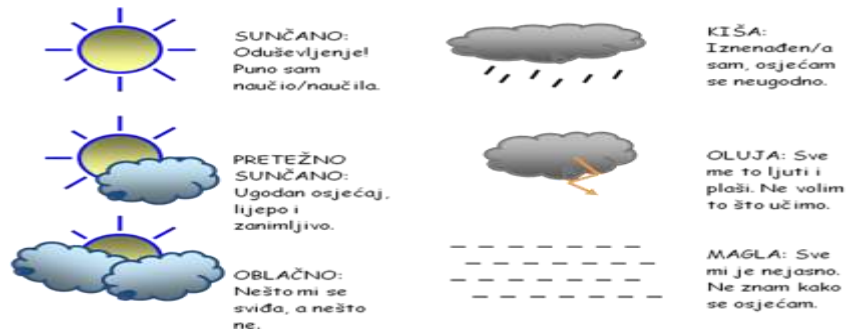


etapi **EVALUACIJE** razlikujemo formativnu evaluaciju koja se odnosi na evaluaciju procesa i sumativnu evaluaciju koja se odnosi na rezultate odgoja i obrazovanja. Upravo je evaluacija onaj najkritičniji dio nastave na fakultetu pa bi tu i trebalo načiniti najveće promjene.

U **formativnoj evaluaciji** razlikujemo onu koju vrše studenti i onu koju vrše profesori. Do sada smo razvili velik broj postupaka evaluacije koju vrše studenti kao što su: vremenska karta, lica osjećanja, evaluacijski krug, smajlići, loptica, mikrofon, lutka i sl. Ovdje ćemo opisati nekoliko takvih postupaka:

Vremenska karta

Karta može biti prikazana na plakatu, grafoskopu ili LCD projektoru, a studenti na papiriću nacrtaju samo jedan od simbola. Mogu dati i obrazloženje svog izbora.



Prilog 2: Vremenska karta

Likovi iz bajki

Znatno je kreativniji postupak „Likovi iz bajki“. I ovdje treba studentima dati popis likova s opisom onoga što predstavljaju. Ovaj put je zadatak studenta da na papiriću naslika jedan od likova i napiše ime tog lika.

SVAROŽIĆ	• RADOST, VESELJE
NEVA NEVIČICA	• SAMOPOUZDANJE, POVJERENJE U SEBE
REGOČ	• PODRŠKA, OHRABRENJE
PALUNKO	• ZBUNJENOST, NESIGURNOST
BJESOMAR	• RAZOČARANJE, BIJES
MALIK TINTILINIĆ	• IGRA, ZABAVA

Prilog 3: Likovi iz bajki

Mikrofon

Kao mikrofon može poslužiti veći flomaster, neka igračka ili studenti mogu izraditi nekoliko duhovitih mikrofona koji se mogu koristiti u evaluaciji. Mikrofon se može koristiti na različite načine. Najjednostavniji je da svaki student kad dobije „mikrofon“ kaže nešto o današnjoj nastavi. Druga mogućnost je da netko bude „reporter“ te da postavlja pitanja ostalima o današnjoj nastavi. Tako npr. kad učimo govor nenasilne komunikacije pitanja mogu sadržavati osnovne elemente tog govora:

- ✚ Kažite neko **zapažanje** o današnjoj radionici.
- ✚ Kako ste se **osjećali** na današnjoj nastavi?
- ✚ Koju **potrebu** ste danas na nastavi zadovoljili, a koju niste?



Mikrofon

- ✚ Izrazite neku svoju **želju** vezanu uz današnju radionicu.

Konferencija za novinare

Na kraju nastave predstavnici grupa sjednu ili stanu ispred auditorija (koji predstavlja novinare) i kratko iznesu aktivnosti svojih grupa. Novinari se predstavljaju i kažu iz kojeg su medija te postavljaju pitanja o onome što su predstavnici iznijeli.

Provokacije

Provokacije su rečenice koje su pretjerane i apsurdne, ali potiču na razmišljanje i reagiranje. Mogu se koristiti u svim etapama pa i u evaluaciji. Jedan od načina je da budu napisane na male trakice i stavljenu u kutiju ili vrećicu, a može se koristiti i loptica koja se rastavlja.



Da bi se znalo da se radi o provokacijama svaka rečenica počinje s PO. Evo nekih primjera takvih rečenica koje se mogu koristiti za evaluaciju nastave:

- PO – sve mi je to glupo i bez veze.*
- PO – opet jedan uzaludan sat na kojem nismo ništa naučili.*
- PO – ovi sati su gubljenje vremena.*
- PO – nosim toliko novih ideja da mi ne mogu stati u torbu.*
- PO – sve smo to znali i ranije.*
- PO – priča mi je jako nerealna i nema veze s današnjom temom.*
- PO – mene to ništa ne zanima.*
- PO – očekivali smo nešto kreativno, a ne ovo.*
- PO – opet nismo ništa naučili.*

Tko izvuče neku od tih provokacija pročita je naglas i daje svoj komentar. Poslije se loptica (kutija ili vrećica) dodaje drugom i postupak se nastavlja.

Činkvina

To je pjesma od pet stihova kojom studenti mogu na kreativan način izreći suštinu onoga što su na nastavi naučili:

- ✚ Prvi stih je jedna riječ i to imenica te obično predstavlja **osnovni pojam** kojim smo se danas bavili.
- ✚ Drugi stih su dvije riječi i to pridjevi koji **opisuju** taj pojam.
- ✚ Treći stih su tri riječi koje znače **radnju** (najčešće glagolske imenice).
- ✚ Četvrti stih je fraza od četiri riječi koja izražava naše **osjećaje** u vezi teme.
- ✚ Peti stih je opet jedna riječ i to istoznačnica koja sažima **bit teme**.

Haiku pjesma

To je pjesma od tri stiha bez naslova. Piše se u prezentu. Vrlo je pogodna kad treba sažeto izraziti osobni doživljaj nekog pojma. Pravilo je da prvi i treći stih imaju po pet slogova, a drugi sedam, ali su dozvoljena manja odstupanja. Navodimo nekoliko primjera haiku pjesama kojima je trebalo sažeto prikazati svoj doživljaj Didaktike:

<p>Didaktika zna Kako obrazovati I odgajati</p> <p>Pedagogiji Narasila je grana Lijepo rascvjetana</p> <p>Oj Didaktiko Pedagoška grano Zanimljiva si</p>	<p>Kreativnost Zanimljivost u školi Motiviranost</p> <p>Pedagogija Sjajni biser krije Didaktika</p> <p>Osmjeh na licu Radost u srcu kreativnost</p>	<p>Važnost odgoja Učenje je radost Postajem čovjek</p> <p>Didaktika voli Logiku uma i srca Ona ih spaja</p> <p>Didaktika Kroz ljudsku kreativnost Stvara nastavu</p>
--	---	--

Mogu se koristiti i semantički diferencijal, kao i anketa za studente iz koje se vidi odnos studenata prema nastavi koja potiče kreativnost. Važno je da ti postupci budu kratki i jednostavni za primjenu, a da istovremeno budu duhoviti i da potiču kreativnost. Kod formativne evaluacije profesora trebalo bi koristiti fotografije, video snimke, te prikupiti materijale koje smo koristili za poticanje kreativnosti.

Za sumativnu evaluaciju mogli bi koristiti studentske mape, objavljivanje radova, prezentacije koje rade studenti, ali i sustavno praćenje i ocjenjivanje uradaka. Posebno bi trebalo konstruirati određene testove koji bi fenomen kreativnosti mjerili na nastavnim sadržajima naših predmeta. Oni bi trebali zamijeniti testove u kojima se ispituje poznavanje činjenica i memoriranje podataka.

Evaluaciju bi trebalo shvatiti kao slavljenje učenja i ona ne smije imati represivni karakter. Umjesto ispita koji se oslanjaju na kampanjsko učenje treba uvesti sustavno praćenje i ocjenjivanje studenata tako da završni ispit bude samo sumiranje rezultata i da studenti odu s osjećajem samopouzdanja i osjećajem da im je aktivnost u nastavi pomogla da razviju svoje ljudske i stručne potencijale.



Umjesto zaključka navedimo još jednom da je smisao ovog projekta omogućiti studentima nastavu koja potiče njihovu kreativnost i to u svim etapama odgojno-obrazovnog procesa. Kreativnost je jedna od najznačajnijih ljudskih karakteristika i posebno je važno da se ona koristi u nastavi kako bi ta nastava bila bliža ljudskim potrebama, a time i uspješnija. Isto tako projektom želimo studentima ponuditi modele koje mogu i sami oponašati u vlastitoj praksi, ali primjereno dobi njihovih budućih učenika. Pokazalo se da studenti u vlastitoj praksi kao učitelji uglavnom više oponašaju svoje učitelje i profesore nego što primjenjuju neke teorijske postavke. Zato nastava za buduće učitelje treba biti takva da im pruža pozitivne modele koje mogu oponašati, ali da istovremeno oslobađa i njihove kreativne potencijale.