



**Fundusze  
Europejskie**  
Wiedza Edukacja Rozwój

**Unia Europejska**  
Europejski Fundusz Społeczny



**„Akademia przyszłości”**

**POWR.03.01.00-00-U141/17**

**PROGRAM KSZTAŁCENIA W RAMACH  
REALIZOWANYCH WARSZTATÓW  
EDUKACYJNYCH**

**„Warsztaty Twórczego Myślenia”**

**Opracowanie:**

**dr Agnieszka Pawluk-Skrzypek**

Projekt jest współfinansowany z Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój na lata 2014-2020,  
Oś priorytetowa III. Szkolnictwo wyższe dla gospodarki i rozwoju,  
Działanie 3.1 Kompetencje w szkolnictwie wyższym.

**Wydział Nauk Społecznych SGGW**, ul. Nowoursynowska 166; 02-787 Warszawa, tel. (22) 5934710  
[www.wns.sggw.pl](http://www.wns.sggw.pl)



## **Spis treści**

<b>Wstęp .....</b>	<b>3</b>
<b>Cel programu .....</b>	<b>4</b>
<b>Oczekiwane efekty .....</b>	<b>5</b>
<b>Warunki realizacji programu .....</b>	<b>6</b>
<b>Metody, formy, narzędzia pracy .....</b>	<b>6</b>
<b>Proponowana tematyka i przebieg warsztatu .....</b>	<b>7</b>
<b>Bibliografia.....</b>	<b>17</b>
<b>Załączniki.....</b>	<b>18</b>



## Wstęp

Projekt „Akademia przyszłości” realizowany jest w ramach III Osi Szkolnictwo wyższe dla gospodarki i rozwoju Działania 3.1 Kompetencje w szkolnictwie wyższym Program Operacyjny Wiedza Edukacja Rozwój na lata 2014-2020.

Projekt jest realizowany w partnerstwie pomiędzy Szkołą główną Gospodarstwa Wiejskiego w Warszawie - „Liderem” a Unią Producentów I Pracodawców Przemysłu Mięsnego z siedzibą w Warszawie – „Partnerem”. Partnerstwo powołane zostało w celu maksymalizacji powodzenia realizacji projektu. Każdemu z partnerów powierzono zadania zgodnie z jego kompetencjami i doświadczeniem.

Zdaniem C. Rogersa adaptacja twórcza „jest jedynym możliwym sposobem pozwalającym podążać za kalejdoskopowymi zmianami zachodzącymi w świecie”<sup>1</sup>.

W badaniach nad zdolnościami twórczymi widoczne są trzy nurty, co do ich definiowania. W zależności od przyjętego punktu widzenia są one spostrzegane, jako elitarne, egalitarne lub rozwojowe. Podejście elitarne, jak zauważa W. Limont, wskazuje na twórczość tylko w kontekście dzieł wybitnych, o dużej wartości poznawczej. Twórczość w aspekcie rozwojowym pozwala dziecku na pokonywanie kolejnych etapów, prowadzących do pełni dojrzałości<sup>2</sup>. Podejście egalitarne bliskie jest pogładowi T. Amabile, iż „każdy człowiek o normalnie funkcjonującym intelekcie jest zdolny do wytworzenia czegoś, co w określonej dziedzinie może zyskać rangę dzieła przynajmniej w pewnym stopniu twórczego”<sup>3</sup>. Zatem, każdy człowiek posiada potencjał twórczy, który można wyzwalać i rozwijać<sup>4</sup>.

Pojęcie potencjału twórczego utożsamiane jest z kreatywnością rozumianą, jako zdolność do generowania (wymyślenia) nowych i wartościowych pomysłów (idei, koncepcji, rozwiązań)<sup>5</sup>. Zdaniem M. Chomczyńskiej - Miliszkiewicz i D. Pankowskiej, to także myślenie twórcze, czyli zdolność do rozwiązywania problemów, do poszukiwania wielu, często zaskakujących, odkrywczych rozwiązań<sup>6</sup>. Z kolei W. Limont zauważa, iż literatura z zakresu psychologii twórczości, podaje, że twórczość to zbiór spostrzeżeń organizowanych w nowy

<sup>1</sup> Za: K. K. Urban, Odpowiedzialna Kreatoligencja jako kompetencje dla przyszłości. Podejście integralne [w:] W. Limont, J. Cieślukowska, D. Jastrzębska (red.) Zdolni w szkole, czyli o zagrożeniach i możliwościach rozwojowych uczniów zdolnych, ORE, Warszawa, 2012, s. 84.

<sup>2</sup> W. Limont, Uczeń zdolny. Jak go rozpoznać i jak z nim pracować, GWP, Gdańsk, 2005, s. 175-176.

<sup>3</sup> Za: E. Nęcka, Trening twórczości, GWP, Gdańsk, 2005, s. 9.

<sup>4</sup> E. Nęcka, Psychologia twórczości, GWP, Gdańsk, 2001, s. 19-23.

<sup>5</sup> K. J. Szmidt, ABC kreatywności, Difin, Warszawa, 2010, s. 8.

<sup>6</sup> M. Chomczyńska-Miliszkiewicz, D. Pankowska, Polubić szkołę, WSiP, Warszawa 1998, s. 178.

Projekt jest współfinansowany z Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój na lata 2014-2020, Oś priorytetowa III. Szkolnictwo wyższe dla gospodarki i rozwoju, Działanie 3.1 Kompetencje w szkolnictwie wyższym.



sposób, zdolność znajdowania nowych związków i połączeń<sup>7</sup>. Według autorki pojęcie „nowości” można odnieść do: cech wytworu i/lub funkcjonowania poznawczego podmiotu<sup>8</sup>. Funkcjonowanie to może przejawiać się umiejętnością dostrzegania w znanych wcześniej sytuacjach lub rzeczach nowych elementów, a także niedostatków niezauważanych wcześniej. Dzięki temu podmiot w nowy sposób formułuje problem<sup>9</sup>.

Według E. Landau „twórcza postawa do życia pomaga zapanować nad zmieniającymi się warunkami i nie pozwala im mieć władzy nad nami. Edukacja dla twórczości rozwija te cechy i zdolności, które są niezbędne dla konkretnej osoby w kontekście otaczających ją niepewnych sytuacji i sprzeczności oraz do świadomego radzenia sobie z nimi”<sup>10</sup>.

Jak stwierdzają autorzy programu „Kotwice kariery”, to, w jaki sposób i jak szybko dzisiejszy uczeń zaadaptuje się do niejednoznacznego i pełnego sprzeczności otoczenia, zależy od jego wiedzy, szybkości przetwarzania informacji, otwartości na nowości, tolerancji ponoszenia ryzyka i akceptacji wieloznaczności<sup>11</sup>. W tym kontekście rozwijanie twórczego myślenia wychodzi naprzeciw potrzebom młodego pokolenia i stanowi nieodzowny komponent wspierania go w próbach znalezienia dla siebie miejsca we współczesnej rzeczywistości.

## **Cel programu**

Program kształcenia adresowany jest do młodzieży w wieku 15-16 lat. Celem programu jest uświadomienie młodzieży, jakie znaczenie ma twórcze myślenie, zapoznanie młodzieży ze schematami myślowymi oraz uświadomienie młodzieży, w jaki sposób kształtować własne kompetencje związane z twórczym myśleniem, takie jak: płynność myślenia (łatwość wytwarzania pomysłów), giętkość myślenia (przełamywanie schematów myślowych w spostrzeganiu rzeczywistości) i oryginalność myślenia (zdolność do wytwarzania rozwiązań nowych, nietypowych). Ponadto, program ma na celu zaproponowanie działań stymulujących uczestników i uczestniczki do poszukiwania nowych,

<sup>7</sup> W. Limont, Synektyka a zdolności twórcze, Wydawnictwo UMK, 1994.

<sup>8</sup> Tamże.

<sup>9</sup> Tamże.

<sup>10</sup> Za: K. K. Urban, Odpowiedzialna Kreatoligencja jako kompetencje dla przyszłości. Podejście integralne [w:] W. Limont, J. Cieślukowska, D. Jastrzębska (red.) Zdolni w szkole, czyli o zagrożeniach i możliwościach rozwojowych uczniów zdolnych, ORE, Warszawa, 2012, s. 84.

<sup>11</sup> D. Filipiuk, T. Knopik, A. Koperwas, E. Pękalska, Kotwice kariery, Lecha Consulting Sp. z o.o., Lublin, 2015, s. 29.



niekonwencjonalnych rozwiązań pojawiających się problemów oraz odwagi w ich tworzeniu. Dzięki ćwiczeniom, uczestnicy i uczestniczki powinni zwiększyć swoje możliwości w zakresie twórczego myślenia. Jednocześnie, wspólne działania powinny umożliwić lepsze poznanie się nawzajem członków grupy, dostrzeżenie zalet pracy w grupie, wyzwolić ich energię oraz odprężyć i zmniejszyć stres.

Działania podejmowane podczas warsztatów mają pomóc uczestnikom w ich codziennym życiu szkolnym, rodzinnym czy towarzyskim, poprzez usprawnianie kompetencji związanych z twórczym myśleniem, takich jak: płynność myślenia (łatwość wytwarzania pomysłów), giętkość myślenia (przełamywanie schematów myślowych w spostrzeganiu rzeczywistości) oraz oryginalność myślenia (zdolność do wytwarzania rozwiązań nowych, nietypowych) a także przyswajanie sobie metod i technik negocjacyjnego rozwiązywania konfliktów i problemów społecznych. Umiejętności te przydają się w sytuacjach zaskakujących i wymagających niecodziennych rozwiązań, jakich pełne jest życie każdego człowieka.

Ponadto, warsztaty mają stanowić wstępne przygotowanie do realizacji przez uczestników projektu autorskiego wykładu dla społeczności akademickiej (studenci WNS, pracownicy naukowo dydaktyczni WNS). Doświadczenie zdobyte podczas warsztatów (rozwijanie umiejętności wytwarzania pomysłów, przełamywania schematów myślowych i prezentacji własnych rozwiązań) powinno im pomóc nie tylko w określeniu tematu wykładu, lecz także w przygotowaniu interesującej, zaskakującej i nietypowej prezentacji.

### **Oczekiwane efekty**

Efektem udziału w warsztatach powinno być subiektywnie odczuwane przez uczestników/uczestniczki zwiększenie potencjału tworzenia nowych, niekonwencjonalnych rozwiązań oraz zwiększenie własnych możliwości w zakresie twórczego myślenia.

Dodatkowym efektem ćwiczeń powinno być rozwinięcie płynności, giętkości i oryginalności myślenia oraz poprawa sprawności językowej odczuwana przez uczestników/uczestniczki.

Ponadto, efektem wspólnych działań będzie lepsze poznanie się nawzajem członków grupy, rozwinięcie umiejętności efektywnego współdziałania w zespole i pracy w grupie,



budowania więzi międzyludzkich, podejmowania indywidualnych i grupowych decyzji ich odprężenie i redukcja odczuwanego stresu.

Po zakończeniu zajęć warsztatowych Uczestnik/Uczestniczka:

- a. wie, jakie znaczenie ma twórcze myślenie
- b. wie, jak trenować płynność, giętkość i oryginalność myślenia
- c. zna sposoby stymulowania swojego potencjału tworzenia nowych, niekonwencjonalnych rozwiązań
- d. potrafi wskazać schematy myślowe
- e. potrafi wskazać zalety współdziałania w zespole i pracy w grupie.

### **Warunki realizacji programu**

Warsztaty zorganizowane zostaną na terenie Szkoły Głównej Gospodarstwa Wiejskiego, która posiada duży, dobrze zorganizowany kampus, położony w dzielnicy Ursynów, w Warszawie.

Sala, w której będą odbywały się warsztaty zostanie wyposażona w stoliki i krzesła, projektor multimedialny oraz materiały biurowe dla każdego z uczestników.

Czas trwania warsztatów to 2 dni po 8 h - łącznie 16 h (16 x 45 min), oraz przerwa kawowa i na lunch w każdym dniu warsztatów.

Liczba uczestników to 15 osób w każdej grupie, uczniów szkoły średniej, zbliżonych wiekowo. Taka liczba uczestników z jednej strony zapewnia różnorodność ich postaw, poglądów, doświadczeń i wiedzy, z drugiej zaś sprawia, że ograniczona zostaje możliwość tworzenia się podgrup i wycofywania się osób nieśmiałych i mniej ekspansywnych.

### **Metody, formy, narzędzia pracy**

Warsztaty opierają się na wykorzystaniu metod aktywizujących, rozumianych za E. Brudnik, A. Moszyńską i B. Owczarską, jako „wskazówki, sposoby działania, które pomogą uczniom:

- pogłębić zainteresowanie wspólną sprawą,
- rozwinąć własne pomysły i idee,
- komunikować się,



- dyskutować i spierać się na różne tematy<sup>12</sup>.

Zajęcia mają formę przede wszystkim grupową, przy wykorzystaniu także indywidualnej pracy uczestników nad niektórymi zadaniami.

Narzędzia wykorzystywane na zajęciach to czyste kartki, długopisy, kredki i np. kolorowe gazety (wymienione przy opisie warsztatu).

### **Proponowana tematyka i przebieg warsztatu**

**Grupa wiekowa:** uczniowie I klasy szkoły średniej

**Liczba uczestników:** 15 osób

**Miejsce:** Szkoła Główna Gospodarstwa Wiejskiego

**Wyposażenie sali niezbędne do realizacji programu:** komputer, projektor multimedialny

**Czas trwania zajęć:** 2 dni po 8 h - łącznie 16 h (16 x 45 min), oraz przerwa kawowa i na lunch w każdym dniu warsztatów

**Cel ogólny:** Rozwijanie twórczego myślenia

#### **Cele operacyjne:**

1. uświadomienie młodzieży, jakie znaczenie ma twórcze myślenie
2. uświadomienie młodzieży, w jaki sposób kształtować własne kompetencje związane z twórczym myśleniem, takie jak: płynność myślenia (łatwość wytwarzania pomysłów), giętkość myślenia (przełamywanie schematów myślowych w spostrzeganiu rzeczywistości) oraz oryginalność myślenia (zdolność do wytwarzania rozwiązań nowych, nietypowych)
3. stymulowanie młodzieży do poszukiwania nowych, niekonwencjonalnych rozwiązań pojawiających się problemów oraz odwagi w ich tworzeniu
4. zapoznanie młodzieży ze schematami myślowymi
5. umożliwienie lepszego poznania się nawzajem młodzieży uczestniczącej w warsztatach, dostrzeżenie zalet pracy w grupie

**Metody pracy:** metody aktywizujące, zadaniowe, problemowe, twórcze pisanie

**Formy pracy:** indywidualna, grupowa, zbiorowa

**Niezbędne materiały do realizacji zajęć:**

---

<sup>12</sup> E. Brudnik, A. Moszyńska, B. Owczarska, Ja i mój uczeń pracujemy aktywnie. Przewodnik po metodach aktywizujących, Jedność, Kielce, 2011, s. 4.

Projekt jest współfinansowany z Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój na lata 2014-2020, Oś priorytetowa III. Szkolnictwo wyższe dla gospodarki i rozwoju, Działanie 3.1 Kompetencje w szkolnictwie wyższym.



1. Szablon do wypisania zasad, których należy przestrzegać na warsztatach
2. pięć dowolnych kolorowych gazet
3. Wydrukowana kartka dla każdego uczestnika zajęć z zadaniami do ćwiczenia „Jak działają schematy myślowe...”
4. Czyste kartki formatu A4
5. Flamastry, kredki i długopisy
5. Małe, kolorowe notesiki z samoprzylepnymi kartkami

**Charakterystyka warsztatu:** (ogólne informacje, podział godzin z uwzględnieniem liczby przerw, ile przerw kawowych, lunch)

I część – 3 godziny (3 x 45 min.)

Przerwa kawowa

II część – 3 godziny (3 x 45 min.)

Przerwa na lunch

III część – 2 godziny (2 x 45 min.)

**Tematyka i szczegółowe zadania zajęć:**

**Dzień pierwszy**

**Część I – Poznajemy się nawzajem (Ćwiczenia integrujące grupę) – 3x45 min.**

- „Witam tych, którzy ...” – prowadzący wita uczestników i uczestniczki warsztatów zaczynając każde zdanie: Witam tych, którzy np. jedli dziś śniadanie, lubią kolor niebieski, mają krótki włosy itp. Osoby, które poczują się powitane machają ręką. Prowadzący kończy w momencie, kiedy każdy z uczestników i uczestniczek, przynajmniej raz pomachał ręką.

- „Moje imię i akronim” – uczestniczki i uczestnicy przedstawiają siebie w ten sposób, że tworzą akronimy z cechami, które ich charakteryzują np. Ambitna Dumna Asertywna – ADA (długie imiona można skracać).

- „Piłka i imię” – uczestnicy siedzą w kręgu, podają sobie piłeczkę – gniotek, osoba, która ma w dłoni piłeczkę wypowiada swoje imię i imię osoby od której ją dostała np. nazywam się Ania, dostałam piłeczkę od Marysi.

- „Znajdź kogoś, kto ...” – prowadzący zapisuje na tablicy: Znajdź kogoś, kto np.: lubi pizzę hawajską, zna język hiszpański, słucha rocka itp., zadaniem uczestników i uczestniczek jest odnaleźć w grupie takie osoby, podchodząc do siebie wzajemnie i zbierając takie informacje oraz zapisując je na kartce. Następnie informacje są weryfikowane na forum grupy.

Projekt jest współfinansowany z Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój na lata 2014-2020,  
Oś priorytetowa III. Szkolnictwo wyższe dla gospodarki i rozwoju,  
Działanie 3.1 Kompetencje w szkolnictwie wyższym.





- „Co wybierasz, co wolisz” – zabawa polega na szybkim wybieraniu, nie można nic nie wybrać albo wybrać dwie rzeczy na raz; prowadzący staje na środku sali i pokazuje ręką np. prawa – cola; lewa – sok, co wolisz? Uczestnicy i uczestniczki, którzy dokonują wyboru muszą szybko przemieścić się na lewą lub prawą stronę.
- „Niech wada stanie się zaletą” – każdy z uczestników/uczestniczek wypisuje na kartce jakąś swoją cechę, którą uważa za wadę, następnie podaje kartkę osobie obok a ta zamienia tę wadę w zaletę i podaje kolejnej osobie, która robi to samo; zabawa kończy się w momencie, kiedy kartka wróci do właściciela/właścicielki; właściciele kartek przedstawiają grupie swoje wady, które stały się zaletami
- „Chcę wam przedstawić ...” – uczestnicy i uczestniczki dobierają się w pary i wymieniają informacje o sobie, np. co lubią, czym się interesują itp.; następnie przedstawiają się nawzajem na forum grupy, zaczynając od frazy: chcę wam przedstawić np. Anię, która ...
- „Czyja to kartka?” – prowadzący rozdaje uczestnikom i uczestniczkom kartki, na których zapisują oni: jakiej muzyki słuchają, ulubiony zespół, ulubiony film, ulubioną książkę, ulubioną potrawę, ulubiony sposób ubioru i ulubiony sposób spędzania wolnego czasu; kartki nie wolno podpisywać; następnie prowadzący odczytuje po kolei informacje a grupa zgaduje, kto mógł je podać, kogo taki opis charakteryzuje
- „Co to za zasada ...?” – jedna z osób wychodzi na chwilę z sali a grupa ustala zasadę według której będzie odpowiadać na pytania; zadaniem osoby, która była nieobecna jest zadawanie pytań członkom grupy i na podstawie udzielanych przez nich odpowiedzi odgadnięcie zasady, jaka została ustalona.
- „Podajemy przedmiot, jakby był ...” – prowadzący prosi, aby wszyscy ustawili się w kręgu a następnie pierwszej osobie z prawej strony „podaje” wyimaginowany przedmiot lub piłeczkę zgodnie z zasadą, którą formułuje, np. jakby ten przedmiot był bardzo kruchy, albo bardzo ciężki, albo bardzo śmierdzący itp.
- „Chodzimy, jak ...” – prowadzący podaje zasadę, według której mają się poruszać uczestnicy i uczestniczki, np. jak ludzie bardzo zmęczeni, jak osoby, które się spieszą, jak małe dzieci, jakby przechodzili przez rzekę itp.
- „Utwórzcie grupy składające się z ...” – prowadzący podaje zasadę, według której uczestnicy i uczestniczki mają utworzyć grupy, np. ile nóg ma mucha, ile jest palców u dłoni itp.



- „Bajka o 4 królewiczach” – prowadzący czyta bajkę o temperamentach<sup>13</sup>; następnie prowadzący przybliży grupie pojęcie temperamentu i jego typy (choleryk, sangwinik, flegmatyk, melancholik); uczestnicy i uczestniczki wypowiadają się na temat swojego temperamentu.
- „Niech zamienią się miejscami ...” – prowadzący prosi uczestników i uczestniczki aby zamieniali się miejscami zgodnie z podawanymi poleceniami, np. osoby, które jadły dziś śniadanie, osoby, które lubią jabłka itp. (można wykorzystać polecenia z ćwiczenia „Witam tych, którzy ...”).
- „Kodeks dobrych zasad” – prowadzący pyta grupę, jakie zasady powinny obowiązywać w trakcie warsztatów, aby wszyscy czuli się na nich dobrze? Czy ustalenie takich zasad jest potrzebne? Następnie grupa dzieli się na 5-cio osobowe zespoły, w których opracowuje zasady, jakie chciałyby, aby obowiązywały na zajęciach, uwzględniając wiedzę o sobie nawzajem zyskaną podczas poprzednich ćwiczeń; następnie zespoły prezentują swoje zasady, podając je w formie pozytywnej, tj. zamiast zapisu: nie spóźnimy się, podajemy: jesteśmy punktualni; wszystkie zasady, jakie zaakceptuje grupa zapisuje się na dużym kartonie, uczestnicy i uczestniczki podpisują się pod nimi i karton zostaje zawieszony w widocznym miejscu w sali.

## **Część II – Niech płynie myśl (Usprawnianie płynności i elastyczności myślenia) – 3x45 min.**

- Test „Czy potrafisz myśleć twórczo?” (zał. nr 1)
- Dyskusja: „Czy twórczość jest wyłącznym przywilejem artystów?”, Cechy myślenia twórczego, Co przeszkadza myśleć twórczo?
- Test „Jak działają schematy myślowe?” (zał. nr 2)
- Dyskusja: Zwroty przeszkadzające w twórczym myśleniu, Jak twórczo rozwiązać problem?
- „Kojarzenie liczb” – uczestnicy/uczestniczki rzucają po kolei kostką (kostkami) i mówią z czym kojarzy im się liczba oczek, np. 6 – mój brat ma 6 lat, uwielbiam czerwiec – 6 miesiąc roku itp.

---

<sup>13</sup> M. Gruszka, I. Janiak, J. Prarat „Scenariusze godzin wychowawczych dla gimnazjum i szkół ponadgimnazjalnych”, Gdańsk 2002, Harmonia, str. 12-14.



- „Łańcuch skojarzeń” – prowadzący jako pierwszy podaje słowo a każdy po kolei podaje skojarzenie do ostatniego słowa, wypowiedzianego wcześniej, np. prowadzący – wakacje, Antek – obóz, Maciek – wyjazd, Zosia – pociąg, Ela – bilet itp.
- „Ja kończę, Ty zaczynasz” – każda z osób rysuje jakąś figurę, zawijas itp., następnie podaje kartkę osobie z prawej strony, a ta musi dorysować coś od siebie wykorzystując ten element, następnie podaje kartkę kolejnej osobie z prawej strony i tak aż do momentu, kiedy kartka wróci do właściciela; grupa ogląda efekty swojej pracy, próbując odgadnąć, co przedstawiają rysunki.
- „Imiona w tytułach” – uczestnicy/uczestniczki dzielą się na małe grupy, z których każda ma wypisać na kartce jak najwięcej tytułów książek lub filmów, w których występują: imiona, nazwiska, miasta, kolory, kwiaty itp., następnie porównują swoje wyniki.
- „3 minuty” – zadaniem uczestników/uczestniczek jest ułożenie w ciągu 3 minut, jak najdłuższego zdania z wyrazów rozpoczynających się na literę B.
- „Wykorzystaj to” – Do czego można wykorzystać niegwizdzący gwizdek? – każdy podaje jak najwięcej propozycji, następnie grupa je porównuje.
- „Alternatywne tytuły do podanych” – uczestnicy/uczestniczki w 3-osobowych zespołach wymyślają alternatywne tytuły do podanych: W pustyni i w puszczy, Titanic, Harry Potter i kamień filozoficzny, Romeo i Julia, Mały książę.
- „Porównania” – w języku polskim funkcjonują określenia zaczerpnięte od nazw zwierząt np. zbaranieć, zacierzwieć lub spsieć, zadaniem 3-osobowych zespołów jest wymyślenie nowych słów w formie czasowników oraz nadanie im odpowiednich znaczeń z wykorzystaniem podanych nazw zwierząt: delfin, kura, pawian, wróbel, nosorożec; następnie przedstawiają je na forum grupy.
- „Jak sprawić, by ...” – w 5-osobowych zespołach uczestnicy/uczestniczki w ciągu 3 minut odpowiadają na pytanie: Jak sprawić, by w Sali, w której się znajdujemy pojawiła się rosa; należy udzielić minimum 15 odpowiedzi, pamiętając, że wszystko jest możliwe np. można ją zamówić w sklepie internetowym, wyniki prezentowane są na forum grupy.
- „Niezwykły spray” - w 5-osobowych zespołach uczestnicy/uczestniczki zastanawiają się nad niezwykłym sprayem, który właśnie odkryli a który powoduje, że przedmioty nim popryskane stają się miękkie na 24 godziny; jak można go nazwać?; do czego można go wykorzystać?; do czego na pewno się nie przyda?; wyniki prezentują na forum grupy.

Projekt jest współfinansowany z Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój na lata 2014-2020,  
Oś priorytetowa III. Szkolnictwo wyższe dla gospodarki i rozwoju,  
Działanie 3.1 Kompetencje w szkolnictwie wyższym.



- „Pytania” - w 5-osobowych zespołach uczestnicy/uczestniczki odpowiadają na pytania: Co można zamknąć? Co można zepsuć? Co można przeliczyć? Czego nie można usłyszeć? Odpowiedzi powinny być jak najbardziej oryginalne, zaskakujące, nietypowe; wyniki prezentują na forum grupy.

- „Co jest jednocześnie ...” – uczestnicy/uczestniczki indywidualnie wypisują na kartkach jak najwięcej nazw przedmiotów lub istot, które są jednocześnie: 1. Śliskie, mokre i niebieskie; 2. Pożyteczne, wysokie i drewniane; 3. Małe, szare i płynne; 4. Rozmowne, czarne i szorstkie; 5. Zielone, skaczące i olbrzymie, wyniki prezentują na forum grupy.

- „Wymyśl historię” – uczestnicy/uczestniczki w dwóch grupach wymyślają historię, z której będą wynikały wnioski: 1. Dlatego właśnie słoń ma taką długą trąbę; 2. Dlatego właśnie ludzie boją się witać w progu, wyniki prezentują na forum grupy.

### **Część III – Rozum karmi się zmysłami (Wielozmysłowość w kreatywności) – 2x45 min.**

- „Muzyka ciszy” – zauważanie i rozumienie bezgłośnych sygnałów występujących podczas komunikowania się; uczestnicy/uczestniczki na ochotnika bez słów próbują przekazać grupie tytuł filmu, książki itp.

- „10 pytań” – koncentracja uwagi i wizualizacja; uczestniczki/uczestnicy zamykają oczy i wyobrażają sobie jakieś miejsce: dobrze znane lub tylko wyobrażone; prowadzący zadaje im pytania, na które odpowiadają sobie sami, wizualizując wyobrażone miejsce: 1. Co widzisz przed sobą?; 2. Jakie kolory dostrzegasz?; 3. Obróć się w prawo, w lewo – co widzisz?; co słyszysz, jakie dźwięki cię otaczają?; 4. Dotknij czegoś, co jest obok ciebie, co czujesz?; 5. Co słyszysz wokół siebie, jakie dźwięki cię otaczają?; 6. Jakie zapachy czujesz?; 7. Czy coś wokół ciebie się porusza, jaki to ruch?; 8. Czy tu jest ciepło, czy zimno?; 9. Rozejrzyj się za czymś, co można podnieść, poczuj tego ciężar, temperaturę, gładkość lub szorstkość; 10. Popatrz teraz na miejsce, w którym jesteś z innej perspektywy, np. z góry lub z dołu, wyobraź sobie, że jesteś bardzo wielki lub bardzo malutki, jak to widzisz? Czas wracać ..., Jak wrażenia?

- „Poznanie zmysłowe” – uczestnicy/uczestniczki słuchają 3 fragmentów muzyki, po otrzymaniu informacji, że pierwszy fragment to osoba, drugi to miejsce a trzeci to zdarzenie; słuchając muzyki opisują swoje wrażenia, zgodnie z otrzymaną informacją; następnie dzielą się wrażeniami na forum.



- „Ścieżka dźwiękowa” – uczestnicy/uczestniczki słuchają krótkiej dyskusji, np. w radio i indywidualnie odpowiadają na pytania: jak wyglądają te osoby; jakimi są ludźmi; z jakich pochodzą środowisk (zawodowych, rodzinnych, ekonomicznych); co mogło poprzedzać tę dyskusję i co nastąpiło po niej?; uczestnicy/uczestniczki prezentują swoje wrażenia na forum grupy.

- „Maszyny” – uczestnicy/uczestniczki w 5-osobowych zespołach losują kartki z nazwami maszyn, które mają zbudować z siebie, każdy musi być jakąś częścią maszyny, pozostali zgadują, jaka to maszyna, np. do pakowania cukierków, do obierania ziemniaków, do robienia kłopotów, do wybijania pomysłów z głowy itp.

## Dzień drugi

### Część I – Być jak Sherlock Holmes (Usprawnianie obserwacji i dedukcji) – 3x45 min.

- „Stop-klatka” – prowadzący dzieli grupę na 5-osobowe zespoły i czyta następujący tekst: *„Hałas był ogłuszający. Ze straszliwym rykiem wielka pomarańczowa chmura biegła im na spotkanie. Tim i Tina ramię w ramię biegli w kierunku jedyne go schronienia – pod platformę. Przykucnęli, a kamienie bębniły i tłukły w metalową ochronę. Łokcie otulił im pył.”*<sup>14</sup> Zadaniem uczestników/uczestniczek jest wygenerowanie pytań do usłyszanego fragmentu i odpowiedź na nie.

- „Przez dziurkę od klucza” - prowadzący dzieli grupę na 5-osobowe zespoły, są to zespoły redakcyjne, które mają za zadanie przeprowadzić wywiad z bardzo znanym człowiekiem; przybywają na umówione spotkanie a ich rozmówcy nie ma; od tego, czy dostarczą artykuł, zależy wydanie gazety; zaglądną, zatem przez dziurkę od klucza do pokoju tego człowieka i widzą ... prowadzący wręcza zespołom obrazki – na podstawie tego, co zobaczyli, redagują tekst o tym człowieku dla swojej gazety, prezentują go na forum grupy.

- „Domniemane wnioski” - Jakie wnioski (mniej lub bardziej pewne) można wyciągnąć z poniższych zdań? Postarajcie się wymyślić jak najwięcej wniosków. Przykład: *Ludzie w Polsce coraz więcej pieniędzy przeznaczają na organizowanie sobie czasu wolnego. Wnioski: Istnieje takie państwo jak Polska. W Polsce mieszkają ludzie. W Polsce używa się pieniędzy. Ludzie w Polsce mają czas wolny. Ludzie w Polsce organizują sobie czas wolny. Ludzie w*

<sup>14</sup> Bowkett S., Wyobraź sobie, że ... Ćwiczenia rozwijające twórcze myślenie uczniów, WSIP, Warszawa 2000, s. 64.



*Polsce coraz więcej zarabiają. Apetyt rośnie w miarę jedzenia. Zdania do analizy: Polska szkoła jest coraz bardziej przyjazna uczniom; Kucharz z Krakowa otrzymał nagrodę za najlepszy na świecie deser czekoladowy<sup>15</sup>; wyniki prezentowane są na forum grupy.*

- „Opowiadanie” – uczestnicy/ uczestniczki uzupełniają tekst dowolną liczbą wyrazów w taki sposób, aby otrzymać jak najbardziej spójną i jednocześnie śmieszną opowieść<sup>16</sup> (zał. nr 3); wyniki prezentowane są na forum grupy.

- „A teraz żaglówka” – wszyscy rysują na kartce dom z kominem, następnie podają kartkę sąsiadowi z lewej, prowadzący wydaje polecenie i pośpiesza rysujących; po każdym rysunku karka podróżuje dalej, przykłady poleceń: a teraz przeróbcie dom na żaglówkę, a teraz zróbcie z tego telewizor, teraz przeróbcie to na ciężarówkę itp., rysunki prezentowane są na forum grupy.

- „Niesamowite historie” – uczestnicy/uczestniczki losują zdjęcia różnych osób wycięte z gazet, ich zadaniem jest opowiedzieć o tej osobie jak najwięcej, na podstawie zdjęcia: kim ona jest, czym się zajmuje, ile ma lat, w jakiej historii brała udział, itp.

- „Kim jest ta osoba?” - prowadzący dzieli grupę na 3-osobowe zespoły, każdy zespół dostaje trzy kartki i wypisuje: 1. Na pierwszej – kto będzie bohaterem historii, 2. Na drugiej – co ta osoba robi, 3. Na trzeciej – gdzie historia ma miejsce; następnie prowadzący miesza ze sobą kartki w odpowiednich kategoriach i każda z grup losuje po jednej z nich; następnie zapisuje opowiadanie na podstawie wylosowanych danych, opowiadania prezentowane są na forum grupy.

- „Notatka policyjna” - prowadzący dzieli grupę na 5-osobowe zespoły, każdy zespół opracowuje notatkę policyjną z przebiegu bitwy pod Grunwaldem; notatki prezentowane są na forum grupy.

## **Część II – Kto pyta, nie błądzi (Twórcze rozwiązywanie problemów) – 3x45 min.**

- „Wypisz jak najwięcej pytań do obrazka” – uczestnicy/uczestniczki losują obrazki, ich zadaniem jest wypisanie jak najwięcej pytań do obrazka: Co mogłoby zainteresować wnikliwego detektywa czy pisarza? Trzeba ich wymyślić przynajmniej 20! Corbolan i Lopez (naukowcy badający kreatywność) stwierdzili, że ilość generowanych pytań może świadczyć

<sup>15</sup> Filipiuk D., Knopik T., Koperwas A., Pękalska E., Punkt ciężkości. Poradnik dla gimnazjalistów w zakresie rozwijania posiadanego potencjału, Lublin 2015, Lecha Consulting Sp. z o.o., s. 126.

<sup>16</sup> Tamże, s. 128.



o tym, jak duży ktoś ma potencjał do wytwarzania twórczych odpowiedzi? Kto pyta, nie błądzi. Kto pyta, jest twórczy.

- „A co by było gdyby ...” – zadaniem uczestników/uczestniczek jest odpowiedź na pytania prowadzącego (przy czym czas odpowiedzi ograniczony jest do 1 minuty); np. gdyby drzewa mogły mówić; gdyby świnie umiały fruwać; gdyby musiało się dotrzymywać wszystkich obietnic”; odpowiedzi prezentowane są na forum grupy.

- „Inny świat” – prowadzący informuje grupę, że gdzieś istnieją planety podobne do Ziemi, ale nie takie same; różnią się tym, że: młodzież w waszym wieku może się na żądanie kurczyć do wysokości 3 cm, można przenosić się w przeszłość i przyszłość, co roku trzeba się przenieść ze swojego ciała w inne, całym światem zarządza komputer, który wie wszystko, każdy **musi** przez 5 min. dziennie mówić TYLKO prawdę, raz dziennie można poznać myśli innego człowieka, nie istnieje nauka, istnieje magia; zadaniem uczestników/uczestniczek, podzielonych na 2 zespoły jest ustalenie korzystnych i niekorzystnych konsekwencji zamieszkiwania w takim świecie; grupy prezentują sobie nawzajem swoje przemyślenia.

- „Jak zapobiec ...?” – uczniowie w 3-osobowych zespołach wymyślają rozwiązania problemów, np.: co zrobić, żeby koty nie wrzeszczały po nocy, żeby gołębie nie brudziły pomników, żeby okulary nie zaparowywały, itp.; odpowiedzi prezentowane są na forum grupy.

- „Opuszczamy Ziemię” – prowadzący zapowiada uczniom, że Ziemia wkrótce ulegnie unicestwieniu, 5-osobowe zespoły opracowują plany ewakuacji: kogo i co zabrać, jakim pojazdem, gdzie, co będzie niezbędne itp., odpowiedzi prezentowane są na forum grupy.

- „Możliwe powody” – uczniowie w 5-osobowych zespołach próbują podać jak najwięcej możliwych powodów zachowania bohaterów przedstawionych w historiach: 1. *Bartek w czwartym roku swojego przesowania, kiedy firma osiągnęły najwyższe zyski w swojej historii, zrezygnował z funkcji i postanowił wrócić do swojego wyuczonego zawodu – rolnika;* 2. *Ania nie chciała nigdy wyjeżdżać ze swojego rodzinnego miasta. Miała w nim wszystko, co było jej potrzebne do życia, a przede wszystkim najbliższych. Ten awans zaskoczył ją. Propozycja wyjazdu do Londynu to oferta, jaka prawdopodobnie drugi raz się nie zdarzy. Odmówiła.;* 3. *Michał został zaproszony na rozmowę do szefa. Zdziwił się, że pyta go cały czas o jedną osobę – Marię, która pełni w firmie funkcję wiceprezesa. Szef nie ukrywał, że obawia się konkurencji z jej strony. Potrzebuje haka, żeby ukrócić jej ambicje i poczuć się*



bezpiecznie. Poprosił Michała o codzienne informowanie go o działaniach Marii, obserwowanie osób, z którymi się spotyka i podsłuchiwanie rozmów. Obiecał mu awans. Michał po kilku sekundach zawahania zgodził się. 4. Wiktoria została zwolniona. Zamiast zamartwiać się, kupiła czekoladki i poszła z nimi do dawnego szefa, mówiąc: „Dziękuję. Sama bym tego nie zrobiła!”<sup>17</sup>; odpowiedzi prezentowane są na forum grupy.

### **Część III – Uwierz w siebie (Wzmacnianie poczucia własnej wartości) – 2x45 min.**

- „Chcę ci powiedzieć coś miłego” – każdy uczestnik/uczestniczka pisze na karteczce coś miłego do każdego i wręcza karteczki; osoby chętne dzielą się wrażeniami z otrzymanych informacji.

- „Jesteś nam potrzebna/y” – każdy uczestnik/uczestniczka wstają po kolei a pozostali przekazują mu informację o tym, że jest potrzebny/a grupie, ponieważ ...

- „Jestem wartościowym człowiekiem” - każdy uczestnik/uczestniczka pisze na karteczce, dlaczego jest wartościowym człowiekiem, osoby chętne dzielą się swoimi przemyśleniami.

- „To ode mnie zależy ...” - każdy uczestnik/uczestniczka po kolei mówią, co zależy tylko od nich, od ich cech, charakteru, umiejętności, dlaczego mogą, ich zdaniem osiągnąć sukces i zostać kimś ważnym, znanym, potrzebnym ludziom, itp.

- „Dłonie mocy” – każda osoba na kartce odrysowuje swoją dłoń a w poszczególne palce wpisuje cechy, które pomagają jej radzić sobie z trudnościami, przeciwnościami; odpowiedzi prezentowane są na forum grupy.

- „ Zabawa na koniec – pociągnij mnie za ucho” – prowadzący rozdaje każdemu karteczkę z zabawnym poleceniem, np.: pociągnij mnie za ucho, pogłaszcz mnie po głowie, popatrz mi w oczy, itp.; nie wolno przy tym rozmawiać; uczestnicy/uczestniczki poszukują posiadaczy tych samych poleceń, podchodząc po kolei do wszystkich i je wykonując swoje polecenie, aż do momentu, kiedy znajdą taką osobę, z którą mogą utworzyć parę.

- „Kłębek sznurka” – wszyscy siadają w kręgu; jedna osoba trzyma kłębek, rozgląda się, mówi: *do widzenia*, ewentualnie krótkie podsumowanie i rzuca kłębek do kogoś, ale trzyma w ręku koniec sznurka; osoba, która złapała kłębek powtarza czynność i tak, aż do momentu, kiedy wszyscy będą mieli w ręku nitki; prowadzący przecina je wszystkie i również żegna się z grupą.

---

<sup>17</sup> Tamże, s. 133.





### **Uwagi:**

Liczba proponowanych ćwiczeń może ulec zmianie w zależności od sposobu i czasu pracy uczestników warsztatów.

### **Bibliografia**

1. Bowkett S., Wyobraź sobie, że ... Ćwiczenia rozwijające twórcze myślenie uczniów, WSIP, Warszawa 2000.
2. Chomeczyńska-Miliszekiewicz M., Pankowska D., Polubić szkołę, WSiP, Warszawa 1998.
3. Filipiuk D., Knopik T., Koperwas A., Pękalska E., Kotwice kariery. Poradnik dla doradców zawodowych w zakresie diagnozowania i rozwijania potencjału zdolnych gimnazjalistów, Lublin 2015, Lecha Consulting Sp. z o.o.
4. Filipiuk D., Knopik T., Koperwas A., Pękalska E., Punkt ciężkości. Poradnik dla gimnazjalistów w zakresie rozwijania posiadanego potencjału, Lublin 2015, Lecha Consulting Sp. z o.o.
5. Greiner I., Kania I., Kudanowska E., Paszkowska-Rogacz A., Tarkowska M., Materiały metodyczne – dydaktyczne do planowania kariery zawodowej uczniów, Tomaszów Mazowiecki 2006, Pajpress sc.
6. Gruszka M., Janiak I., Prarat J., Scenariusze godzin wychowawczych dla gimnazjum i szkół ponadgimnazjalnych, Harmonia, Gdańsk 2002.
7. Limont W., Synektyka a zdolności twórcze, Wydawnictwo UMK, 1994.
8. Limont W., Uczeń zdolny. Jak go rozpoznać i jak z nim pracować, GWP, Gdańsk, 2005.
9. Nęcka E., Psychologia twórczości, GWP, Gdańsk, 2001.
10. Nęcka E., Trening twórczości, GWP, Gdańsk, 2005.
11. Szmidt K. J., ABC kreatywności, Difin, Warszawa, 2010.
12. Świącicka J., Ja i grupa. Trening dla uczniów, Difin, Warszawa 2007.
13. Urban K. K., Odpowiedzialna Kreatoligencja jako kompetencje dla przyszłości. Podejście integralne [w:] W. Limont, J. Cieślukowska, D. Jastrzębska (red.) Zdolni w szkole, czyli o zagrożeniach i możliwościach rozwojowych uczniów zdolnych, ORE, Warszawa, 2012.

Projekt jest współfinansowany z Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój na lata 2014-2020,  
Oś priorytetowa III. Szkolnictwo wyższe dla gospodarki i rozwoju,  
Działanie 3.1 Kompetencje w szkolnictwie wyższym.



Załącznik nr 1

**CZY POTRAFISZ MYŚLEĆ TWÓRCZO?**

*ROZGRZEWKA:*

Przy każdym z 10 zamieszczonych poniżej haseł wypisz jak najwięcej bliższych i dalszych skojarzeń, ale nie mniej niż 5. Bezpośrednio po zakończeniu rozgrzewki przystąp do psychozabawy.

Przykład: hasło **rzeka**: możliwe skojarzenia - woda, strumyk, prąd, koryto, brzeg, łąka, pole, las, szeroka, wąska, most, kładka, chłód, kąpać się, lato, przyjemnie, topielec, wrogi żywioł itp.

HASŁA

SKOJARZENIA

słońce .....  
 bóbr .....  
 bluszcz .....  
 okno .....  
 plecy .....  
 robot .....  
 pazur .....  
 grubość .....  
 magia .....  
 całość .....

*PSYCHOZABAWA:*

Masz przed sobą 35 zestawów słów, po 3 w każdym. Twoim zadaniem jest odgadnięcie i zapisanie słów kojarzących się w sposób uzasadniony z poszczególnymi trójkami. Musisz zatem odgadnąć 35 słów.

Przykład: zestaw: **pałac - kominek - ciepło**, skojarzenie - **dom**.

Forma niektórych słów nie jest, jak w krzyżówkach, rzeczownikowo - mianownikowa. Jest to zabieg zamierzony, mający ułatwić asocjacje ( skojarzenie ). Staraj się nie robić przerw w pracy.

ZESTAWY SŁÓW

SKOJARZENIE

1. PIASEK - POLITYKA - JAJO .....  
 2. ZEGAR - DROGOWSKAZ - NAUCZYCIEL .....  
 3. PODSZYTY - SWOBODA - CHORĄGIEWKA .....  
 4. LUSTRO - PIŁKA - SZAJBA .....  
 5. HEROINA - BIAŁY - GWIAZDKI .....  
 6. SPROŚNOŚĆ - ŻARŁOCZNA - BRUDNA .....

Projekt jest współfinansowany z Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój na lata 2014-2020, Oś priorytetowa III. Szkolnictwo wyższe dla gospodarki i rozwoju, Działanie 3.1 Kompetencje w szkolnictwie wyższym.



7. ROZMOWA - ELEKTRYCZNY - KOSMITA .....
8. CZARNY - DUSZA - ZŁO .....
9. KARTA - BIAŁA - OGLADA .....
10. RZEKA - IMPRESJONIZM - ŚWIATŁO .....
11. POWIETRZE - WODA - RDZA .....
12. STRZAŁA - PŁATNA - ŚLEPA .....
13. WIEK - JABŁKO - GORĄCZKA .....
14. WIOTKOŚĆ - NA WIETRZE - MYŚLĄCA .....
15. PYŁEK - MŁODZIEŻY - WAZON .....
16. MORZE - ŚWIATŁO - PANIENKA .....
17. MAJTKI - ŻUĆ - PROCA .....
18. TRANSPORT - UPÓR - GŁUPOTA .....
19. LISTEK - ODMOWA - OWOC .....
20. ŁYŻWY - DESER - CIAŁO STAŁE .....
21. ZŁOTA - KAMYK - DZIENNIKARSKA .....
22. NIEZALEŻNOŚĆ - BUTY - WYLIZYWAĆ .....
23. ROŚLINA - PRÓŻNOŚĆ - CHŁOPIEC .....
24. KOLOR - OWOC - BRONŃ .....
25. PARSZYWA - ŁAGODNOŚĆ - ZBLĄKANA .....
26. CZERWONY - CNOTY - BICIE .....
27. ŚCIANY - MONA LIZA - NAZIZM .....
28. ŹRÓDŁO - PRANIE - DZIEWICA .....
29. MARNOŚĆ - ZALAĆ - ZIEMIA .....
30. SŁUP - OCEAN - KONSERWOWAĆ .....
31. KAPTUR - LAS - SPRAWIEDLIWY .....
32. WĘDROWNY - INTELIGENCJA - WYBUCH ATOMOWY .....
33. SZKŁO - POWIETRZE - WODA .....
34. PATRZEĆ - ŻELAZNY - WYCIE .....
35. PIASEK - WIELKANOC - KOBIETA .....

Jeśli nasunęły Ci się inne skojarzenia i naprawdę potrafisz je rozsądnie uzasadnić, możesz uznać je za prawidłowe. Uważaj jednak, aby nie naginać rzeczywistości do własnych oczekiwań. To zabieg niebezpieczny i szkodliwy nie tylko dla twórczego myślenia. Spróbuj zdobyć się na samokrytycyzm. Poza tym nie ma sensu szachrować - i tak nikt cię nie sprawdzi.

PUNKTACJA: za każde prawidłowe skojarzenie policz sobie 1 punkt.



### **PRAWIDŁOWE SKOJARZENIA:**

1. STRUŚ, 2. WSKAZÓWKA, 3. WIATR, 4. ODBICIE, 5. ŚNIEG, 6. ŚWINIA,  
7. KONTAKT, 8. DIABEL, 9. DAMA, 10. PRAĐ, 11. TLEN, 12. MIŁOŚĆ, 13. ŻŁOTO,  
14. TRZCINA, 15. KWIAT, 16. LATARNIA, 17. GUMA, 18. OSIOŁ, 19. FIGA,  
20. ŁÓD, 21. KACZKA, 22. KOT, 23. NARCYZ, 24. GRANAT, 25. OWCA, 26. PAS,  
27. MALARZ, 28. CZYSTOŚĆ, 29. ROBAK, 30. SÓL, 31. ROBIN HOOD, 32. SZCZUR,  
33. PRZEZROCZYŚĆ, 34. WILK, 35. BABA.

### **INTERPRETACJA WYNIKÓW:**

#### **0 - 8 punktów**

Masz pewne kłopoty nie tylko z myśleniem twórczym, ale w ogóle z abstrakcyjnym. Przejawiasz sztywność myślenia, która zapewne utrudnia Ci rozwiązywanie problemów życiowych i stosunki z innymi ludźmi. Zapisz się natychmiast na trening twórczego myślenia.

#### **9 - 20 punktów**

Masz predyspozycje do twórczego myślenia jak każdy człowiek, ale nie bardzo chcesz i umiesz rozwijać wrodzone zdolności. Może trochę szkoda? Zwiększenie plastyczności i oryginalności myślenia, przełamanie chociaż części towarzyszących Ci stereotypów z pewnością wpłynęłoby na mniej szablonową ocenę ludzi i w konsekwencji - na poprawę stosunków interpersonalnych.

#### **21 - 28 punktów**

Prezentujesz wysoce zadawalający poziom plastyczności myślenia. Nie tylko jesteś osobą szczerze wyposażoną przez naturę w odpowiednie zadatki wrodzone, ale także starasz się aktywnie rozwijać swoje zdolności. Nie zmarnuj ich i nie poświęcaj zbyt wiele czasu, o ile to możliwe, na jałowe, rutyniarские zajęcia.

#### **29 - 35 punktów**

Trudno uwierzyć, że udało Ci się zgromadzić aż tyle punktów. Jeśli ten wynik jest plonem Twoich własnych skojarzeń, odmiennych od podanych w tekście jako prawidłowe - przyjrzyj im się jeszcze raz. Czy na pewno masz rację? A może tylko bardzo chcesz ją mieć? Jeśli jednak potrafisz rzetelnie uzasadnić wszystkie odpowiedzi - jesteś osobą genialną! Zastanów się teraz, czy Twoje konflikty z ludźmi nie biorą się stąd, że za bardzo dajesz im odczuć swoją wyższość.



## Załącznik nr 2

### Wykonaj wszystkie polecenia w czasie nie dłuższym niż 3 minuty:

1. Przeczytaj wszystkie polecenia przed rozpoczęciem pracy
2. Napisz swoje inicjały w prawym górnym rogu kartki
3. Narysuj trzy koła na lewym marginesie
4. Odhacz ptaszkiem każde koło
5. Podpisz się na dole kartki
6. Podkreśl polecenie numer 1
7. Na odwrocie kartki podziel 50 przez 15,5
8. Zrób trzy dziury w tym miejscu . . .
9. Jeśli wykonałeś wszystkie dotychczasowe polecenia, krzyknij „zrobiłem to!”
10. Na odwrocie kartki narysuj rower w pozycji pionowej widziany od góry
11. Popatrz na rysunek polecenia 10 i oceń rezultaty swej pracy
12. Jeśli uważasz, że jesteś pierwszą osobą, która dotarła do tego punktu, krzyknij:  
„prowadzę”
13. Sprawdź czas na swoim zegarku
14. Podkreśl wszystkie liczby jednocyfrowe po lewej stronie kartki
15. Gdy dojdiesz do tego punktu, krzyknij swoje imię
16. Napisz dzisiejszą datę na dole kartki
17. Gdy skończysz czytać punkt 17, wykonaj tylko polecenie numer 2



**Zał. nr 3**

W oddali .....

Może to ....., a może .....

Wnioski .....

Dlaczego .....?

Dość już ....., kiedy .....

Uczucia te nie ....., a także .....

Loteria nie jedno .....!

..... w końcu. Wszyscy .....

.....do domu.

Grzebienia ....., a .....

Wygrana! – .....zapomnieć.

Na deser ..... Słońce .....

.....sznurówki. Co .....

.....? Tego .....