

E-LEARNING FORGATÓKÖNYV

PROGRAM:	ÁROP -2.2.13. KÖZIGAZGATÁSI VEZETŐI AKADÉMIA
MODUL:	1. MODUL – HATÉKONY VEZETÉS
TÉMACSOPORT:	EMBEREK VEZETÉSE
TRÉNING:	A KREATIVITÁS FEJLESZTÉSE
SZERZŐ:	BÁTHORY-NÉMETH ANDREA

1. Témakör:

Kreativitás

Ebben a fejezetben áttekintjük, mit nevezünk kreativitásnak, melyek az alapvető jellemzői

1. Fejezet:

A kreativitásról

1.1 Képernyő:

Mi a kreativitás?

Szöveges rész (max 1.400 karakter):

Ráhangolódásnak:

<http://www.youtube.com/watch?v=UJLwybR58Nw>

Ráhangolódó gyakorlat: -1-

Egy lapot hosszában hajtson ketté, az így kapott két hosszúkas oldalt (elöl és hátul) tekintse úgy, mintha egy könyv borítóján található ún. „fül” lenne.

Kérjük, csukja be a szemét néhány percre, s képzelje el magát a lakóhelye fő utcájára, s az üzletekkel teli rakott belvárosi főutcán sétáljat. Egy könyvesbolthoz érve a kirakatban meglát egy könyvet a saját nevével mint szerzővel. Képzelje el a témát, amiről a könyv szól és adjon neki címet.

Néhány perc múlva nyissa ki a szemét s írjon egy ismertetést az így elképzelt könyvről a lapja „fülére”. A reménybeli olvasók ennek alapján fogják a könyvet megvenni ☺).

Ha elkészült, akkor most írjon egy ismertetést a könyv szerzőjéről a lap jobb „fülére”, s most is gondoljon az elképzelt olvasóra.

Ráhangolódó gyakorlat: -2-

<http://rhea.jobpilot.hu/palyacsucs/index.php/migralt/csucs/34-csucs/187-kreativ.html>

Játsszon az elméjével! Hagyja szabadon kalandozni!

Kíváncsi mennyire kreatív? Néhány kérdés egy CQ tesztből izelítőnek: (CQ : Creativity Quotient - kreativitáshányados értéke határozható meg)

1. Soroljon fel minél több sárga színű dolgot!
2. Mi lenne, ha

- a Nap keringene a Föld körül?
- a férfiak is szülnének gyermekeket?
- értenénk az állatok nyelvén?

Mi is a kreativitás?

A kreativitás tárgykörével többek között a pszichológia is foglalkozik. A kezdetekben úgy vélték, hogy a kreativitás velünk született készség, egyfajta kiváltság, aminek köszönhetően viszonylag későn fordultak az irányába. A témát az 1950-es években Guilford kezdte el vizsgálni, hozzá kötődik az első komolyabb definíció is: „A kreativitás alkotóképességet, teremtőképességet jelent, amely során a különféle képességek szerveződése lehetővé teszi az elszigetelt tapasztalatok összekapcsolását, újszerű értelmezését és új formában történő megjelenését.”

A kreativitás gyakran együtt jár az intelligencia fogalmával, azonban Guilford felhívja a figyelnünk arra a fontos különbségre, hogy a kreativitás divergens, azaz széttartó gondolkodásban nyilvánul meg, amely lehetővé teszi egy probléma több oldalról való megközelítését annak megoldása során, illetve az általunk egymástól függetlennek, vagy össze nem illőnek titulált elemek összeillesztését is. Ezzel szemben az intelligencia konvergens (azaz csak egyetlen helyes megoldás lehetséges), és éppen ezért az intelligencia teszteket korlátoznak ítélte meg.

1.2 Képernyő:

A kreativitást meghatározó tényezők

Szöveges rész (max 1.400 karakter):

A kreativitást számos tényező meghatározza, ezek közül a legjelentősebbek a fluencia (könnyedség), a flexibilitás (rugalmasság), az originalitás (eredetiség), a szenzibilitás (érzékenység), az elaboráció (kidolgozottság) és a redefiníció (újrafogalmazás).

Felmerülhet a kérdés, hogy a fentiek tükrében kit tekintünk kreatívnek? A kreatív személyre általában jellemző az intellektuális hatékonyság, a független gondolkodás és viselkedés, a nonkonformitás, az önmegvalósítási/önkifejezési indíték, a pozitív énkép, a magabiztosság, a pszichés kiegyensúlyozottság és az újító szándék.

A kreativitás folyamatának Wallace nyomán két szakaszát különböztetjük meg. Az első az előkészítés, amely során megtörténik a probléma bemutatása, az információgyűjtés, majd a hipotézis felállítása, a cél pedig a félrevezető mozzanatok kizárása. A második szakasz az inkubáció, amely a probléma félre tételén alapul, a lényeg, hogy pihenjünk, szelektáljunk fejben, és ennek eredményeképpen a problémát újra megközelítve más, addig számunkra nem észrevétlen dolgot vegyünk észre benne.

A kreativitás mérésére a pszichológia számos módszert kifejlesztett: a legelterjedtebb a komplexitás - preferenciát mérő Barron-Welsh művészeti skála, de gyakorta használt még a szóasszociációs teszt, a távoli társítások tesztje, a kreatív személyiség skála és a „Lifetime” kreatívskála is.

Önellenőrző kérdések (opcionálisan egyes képernyők után is!)

Feladat típusa: Párosító kérdés – az összeillő fogalmak párosításával mérhető a tudás.

2. Párosítsa össze a kifejezéseket a magyar megfelelőjével!

- | | |
|------------------|--------------------|
| a) originalitás | 1.) könnyedség |
| b) fluencia | 2.) rugalmasság |
| c) elaboráció | 3.) érzékenység |
| d) flexibilitás | 4.) kidolgozottság |
| e) szenzibilitás | 5.) újrafogalmazás |
| f) redefiníció | 6.) eredetiség |

Helyes válasz: a.) 6, b.) 1, c.) 4, d.) 2, e.) 3, f.) 5

Feladat típusa: Párosító kérdés – az összeillő fogalmak párosításával mérhető a tudás.

2. Párosítsa össze a kifejezéseket a magyar megfelelőjével!

- | | |
|------------------|--------------------|
| g) originalitás | 1.) könnyedség |
| h) fluencia | 2.) rugalmasság |
| i) elaboráció | 3.) érzékenység |
| j) flexibilitás | 4.) kidolgozottság |
| k) szenzibilitás | 5.) újrafogalmazás |
| l) redefiníció | 6.) eredetiség |

Helyes válasz:

a.) 6, b.) 1, c.) 4, d.) 2, e.) 3, f.) 5

1.1. Fejezet:	fejezet címe
Fejezet opcionális bemutatása max 700 karakter	
1.1.1. Képernyő:	képernyő címe
Szöveges rész (max 1.400 karakter):	
1.1.2. Képernyő:	képernyő címe
Szöveges rész (max 1.400 karakter):	

Önellenőrző kérdések (opcionálisan egyes képernyők után is!)

ZÁRÓKÉPERNYŐ

Önellenőrző kérdések (opcionálisan egyes képernyők után is!)

Fogalomtár:

Tesztkérdések:

Teszt kérdés:

Képgyűjtemény:

Animációk leírása

Azonosító kód:

Forgatókönyv elem	Részletes leírás
Szerző neve	
Elérhetősége	
Adatlap – Animáció-szimuláció típusa	<u>Interaktív animáció</u> , statikus animáció
Adatlap – Cím	
Leírás – oktatás szempontú leírása (M I T ?)	
Képernyőterv	
Technikai specifikáció: (H O G Y A N ?)	
Adatlap – Súlyzó szöveg	

E-LEARNING FORGATÓKÖNYV

2. Témakör:

A kreativitás további tényezői

Témakör bemutatása szöveges rész max. 800 karakter

1. Fejezet:

Fejleszthető-e a kreativitás?

Fejezet opcionális bemutatása max 700 karakter

2.1. Képernyő:

Fejlesztési módok

Szöveges rész (max 1.400 karakter):

A pszichológusok szerint a kreativitás fejleszthető, amelynek egyik leghatásosabb módja a rajzoláson keresztül történő önfejlesztés. A legismertebb ilyen technikák a negatív terek figyelése (pl. a fák lombjai közötti rések szemlélése) és lerajzolása, a csukott szemmel történő rajzolás, a rajzon a vonalvastagság megrajzolására való odafigyelés (árnyékos oldalon vastagabb, világoson vékonyabb), vagy bármilyen, általunk választott formának az L-betűből történő rajzolása. A csoportos fejlesztő gyakorlatok közül az egyik legkedveltebb az, amikor egy papírlapra mindenki lerajzol valamit, majd a mellette ülőnek adja, aki hozzárajzol a kézhez kapott ábrához, és ez így folytatódik, míg a lap vissza nem kerül az eredeti tulajdonosához.

Mint láttuk, a kreativitás egy igen összetett képesség, amely azonban fejleszthető, így bárki sikeresen javíthatja ezt a rendkívül különleges készségét

A kreatív gondolkodás a gondolkodás olyan folyamata, amely tudatosan alkalmazza a megismerési (kognitív) és emocionális (intuitív) módszereket a problémamegoldásokban.

Önellenző kérdések (opcionálisan egyes képernyők után is!)

Feladat típusa: több válasz lehetőségéből kell kiválasztani több helyes választ

1. Jelölje be a mondat helyes kiegészítését!

A kreativitás fejleszthető, ...

- a) mert összetett képesség.
- b) ennek módja az éneklés.
- c) önfejlesztéssel, például rajzolással.

Helyes válasz: a.) c.)

2. Fejezet:

A kreatív problémamegoldás fázisai

Fejezet opcionális bemutatása max 700 karakter

2.1. Képernyő:

Előkészítés, adatgyűjtés, inkubáció

Szöveges rész (max 1.400 karakter):

1. Előkészítés: a probléma megfogalmazása nélkül nem lehet feltenni a kérdéseket az intuitív énkünknek. E nélkül olyan a gondolat, mint a cél nélküli hajó a tengeren, amelyik csak ide-oda csapódik, de soha nem ér célba. A probléma lehető legpontosabb megfogalmazása alapvető.

2. Adatgyűjtés: az adatgyűjtés fázisában a kreatív egyén mindenfajta tapasztalatot és ismeretet felvesz anélkül, hogy azokat előzőleg megvizsgálná, anélkül, hogy mérlegelné, mi lehet fontos és mi nem. A kevésbé kreatív ember azonnal sztereotípiák szerint kategorizál. A lehető legtöbb információ begyűjtése a témáról elengedhetetlen.

3. Inkubációs: az inkubációs (lappangási) fázis a probléma nem tudatos mérlegelését foglalja magába. Ez a szakasz az egyén számára nyugtalan, frusztrációkkal terhes időszak, amelyben jelentős frusztrációs toleranciára van szükség. Woodworth és Schlossberg ezt a szakaszt a problémától való eltávolodás időszakának nevezte. Azaz: foglalkozz mással, az ismeretek a tudatalattiban átstrukturálódnak.

2.2. Képernyő:

Illumináció, verifikáció

4. Illuminációs: az illuminációs (belátási) fázist az „aha” vagy a „heuréka” élmény jellemzi. Ez teljesen önkénytelen mozzanat, melyben az előző szakasz anyaga világos, értelmes felismeréssé alakul át, mely hirtelen bukkan fel. A kreativitás nélküli egyén a belátás fázisához sokkal nehezebben jut el, mert

tapasztalatai merev, sztereotip kategóriákba rendeződnek. Örült megoldások „bevillanása” az intuitív térből - azonnal le kell jegyezni, mert eltűnhet, mint az álom.

5. Verifikációs: a verifikációs (igazolási) fázisban az új felismerést ellenőrizzük, kipróbáljuk, és egészen addig alakítjuk, amíg meg nem felel a külvilágnak. Ebben a szakaszban jelentkezik a legnehezebb feladat, hogy a szubjektív felismeréseket objektív formákká alakítsuk. Az ötletet "ki kell csomagolni", a problémára vetítve kidolgozni és leellenőrizni.

Az inspirált megközelítés tehát olyan folyamathoz vezet, amely részben nem tudatos szinten játszódik le. A kreatív gondolkodás gátló tényezői a funkcionális rigiditás (megmerevedés), a megszokott fogalom rendszer megkötöttsége, a kategóriák túl sok ismeretből adó merevsége és az elszett megítélés.

Szöveges rész (max 1.400 karakter):

Önellenőrző kérdések (opcionálisan egyes képernyők után is!)

Feladat típusa: Párosító kérdés – az összeillő fogalmak párosításával mérhető a tudás.

Párosítsa össze a kifejezéseket, leírásokkal!

- | | |
|-----------------|--|
| m) inkubációs | 1.) belátási fázis - világos, értelmes felismerés, „aha” élmény. |
| n) előkészítés | 2.) A problémától való eltávolodás időszaka. |
| o) verifikációs | 3.) A probléma lehető legpontosabb megfogalmazása. |
| p) illumináció | 4.) A lehető legtöbb információ begyűjtése. |
| q) adatgyűjtés | 5.) igazolási fázis az új felismerést ellenőrizzük, kipróbáljuk. |

Helyes válasz:

- | | |
|-----------------|--|
| a) inkubációs | 2.) A problémától való eltávolodás időszaka. |
| b) előkészítés | 3.) A probléma lehető legpontosabb megfogalmazása. |
| c) verifikációs | 1.) belátási fázis - világos, értelmes felismerés, „aha” élmény. |
| d) illumináció | 5.) igazolási fázis az új felismerést ellenőrizzük, kipróbáljuk. |
| e) adatgyűjtés | 4.) A lehető legtöbb információ begyűjtése. |

ZÁRÓKÉPERNYŐ

Fogalomtár: fluencia (könnyedség), a flexibilitás (rugalmasság), az originalitás (eredetiség), a szenzibilitás (érzékenység), az elaboráció (kidolgozottság) és a redefiniáció (újrafogalmazás).

A **kreatív gondolkodás** a gondolkodás olyan folyamata, amely tudatosan alkalmazza a megismerési (kognitív) és emocionális (intuitív) módszereket a problémamegoldásokban

A **kreatív problémamegoldás** fázisai: előkészítés, adatgyűjtés, inkubáció, illumináció, verifikáció

Tesztkérdések:

Képgyűjtemény:

Animációk leírása

Azonosító kód:

Forgatókönyv elem	Részletes leírás
-------------------	------------------

Szerző neve	
Elérhetősége	
Adatlap – Animáció- szimuláció típusa	<u>Interaktív animáció</u> , statikus animáció
Adatlap – Cím	
Leírás – oktatás szempontú leírása (M I T ?)	
Képernyőterv	
Technikai specifikáció: (H O G Y A N ?)	
Adatlap – Súlyzó szöveg	

3.Témakör:

A kreativitás megközelítése másként

A sokféle pszichológia megközelítésből, Csíkszentmihályi Mihály gondolatai mentés haladunk tovább, akinek egyik kutatási területe a kreativitás.

Témakör bemutatása szöveges rész max. 800 karakter

1. Fejezet:

Csíkszentmihályi Mihály a kreativitásról

Fejezet opcionális bemutatása max 700 karakter

3.1.1. Képernyő:

Csíkszentmihályi Mihály a kreativitásról

Szöveges rész (max 1.400 karakter):

Csíkszentmihályi Mihály személye, ha kreativitásról van szó szinte kikerülhetetlen. A chichago-i egyetem pszichológia professzora évtizedeken keresztül végzett kutatásokat az emberi boldogsággal kapcsolatban. A Flow elmélet megalkotója a kreativitásról is tanulmányt írt, melyet Kreativitás és a Flow címen jelentetett meg.

Csíkszentmihályi szerint „A „kreativitás” kifejezés sajnós, ahogy a mindennapokban használjuk, túlságosan átfogó. Rengeteg zavart okoz, hogy túl sok mindenre vonatkozik. A tisztánlátás kedvéért legalább három, ezzel a jelzővel illelhető jelenséget különböztethetünk meg egymástól.

3.1.2. Képernyő:

Többféle értelmezés

Szöveges rész (max 1.400 karakter):

Az **első**, hétköznapi beszélgetésekben rendszeresen használt értelemben azokra az emberekre vonatkozik, akik szokatlan gondolatokat fejeznek ki, érdekesek és inspirálók – mondjuk, szokatlanul fürge észjárásúak. Eszerint egy remek beszélgetőpartner, egy széles látókörű és gyors felfogású ember is nevezhető kreatívnek. Amennyiben nem járulnak hozzá valami maradandó jelentőségű dologhoz, az ilyen embereket a kreatív helyett inkább a briliáns jelzővel illetném – és a továbbiakban nem is ejtenék róluk több szót.

A szó **második** lehetséges értelmezése azokra vonatkozik, akik újszerű és eredeti módon fogják fel a világot. Friss szemmel közelítik meg a jelenségeket, ítéleteik bölcssek, s fontos, de maguknak megtartott következtetésekre juthatnak. Ezeket az embereket egyénileg kreatívnek nevezem, és próbálok minél többet foglalkozni velük. Szubjektív jellege miatt sajnós igen nehéz ezzel a fajta kreativitással foglalkozni, bármilyen fontos is azok számára, akik megélik.

A **harmadik** értelmezés olyan egyéniségeket jelöl, akik kultúránkat valamilyen jelentős szempontból megváltoztatták – mint Leonardo, Edison, Picasso vagy Einstein –Ők a „fenntartás nélküli kreatívak”.

Önellenőrző kérdések (opcionálisan egyes képernyők után is!)

Feladat típusa: több válasz lehetőségből kell kiválasztani több helyes választ

1. Mivel foglalkozott Csíkszentmihályi Mihály? Jelölje a helyes választ!

- Flow elmélet megalkotója
- genetikus, aki tehetséges emberekkel foglalkozott
- pszichiáter, aki a mentálisan beteg embereken segített
- pszichológus, aki a boldogságot kutatta, több műve született a kreativitással kapcsolatban is
- chichago-i egyetem pszichológia professzor

Helyes válasz: a.) Flow elmélet megalkotója, d.) pszichológus, aki a boldogságot kutatta, több műve született a kreativitással kapcsolatban is, e.) chichago-i egyetem pszichológia professzor

Feladat típusa: több válasz lehetőségéből kell kiválasztani több helyes választ
2. Hogyan értelmezi Csíkszentmihályi a kreativitást? Jelölje a helyes választ!

- a) akik újszerű és eredeti módon fogják fel a világot.
- b) akik túl maguknak valók ahhoz, hogy társasági életet éljenek.
- c) akik szokatlan gondolatokat fejeznek ki, érdekesek és inspirálók.
- d) akik, elvont módon közelítik meg a dolgokat.
- e) akik a tudományokkal foglalkoznak.
- f) akik kultúránkat valamilyen jelentős szempontból megváltoztatták.

Helyes válasz: a.), c.) f.)

2. Fejezet:

A kreatív személyiség

Fejezet opcionális bemutatása max 700 karakter

3.2.1. Képernyő: képernyő címe

Szöveges rész (max 1.400 karakter):

Sok egyedi jel mentén lehet valakit kreatív személyiségnek nevezni. Néhány megközelítés:

Ördögi inspiráció Több ezer évvel ezelőtt általános felfogás volt, hogy az ihlet istentől ered, és mindenki, akit homlokon csókolta a Múza azt tisztelték vagy félték tőle.

Zsenialitás A magas szintű alkotókat a mai modern világban is tisztelik, de nem azért, mert az istennel asszociálják őket. Különleges készségekkel rendelkező zseninek mondják őket, mely készségeket mi egyszerű földi halandók nem kaphattunk meg.

Örültség Kevésbé hízelgő, mint az "ördögi inspiráció" vagy a "zseni" elmélet, ez azt sugallja, hogy a kreativitás az valami mentális betegség mellékhatása (vagy tünete). A következmény az, hogy bár szép dolog, ha valaki képes regényeket és szimfóniákat írni, mindazonáltal nem lehet helyén az esze.

Egyéniség Hétköznapi megközelítés, mint az „inspiráló”, kevésbé csillogó, mint a zseni, de vonzóbb, megközelítés, mint örület - ez az elmélet azt sugallja, hogy a kreatív egyént úgy lehet beazonosítani, mint egy bizonyos „más típusú” személyiség. Mi mindannyian felismerhetjük a sztereotíp "kreatív embert".

Tehetség Szembesülni a kiemelkedő kreatív teljesítménnyel, különösen, amikor világossá válik, hogy az könnyedén, ahogy mondani szokták, csak úgy jön - nagy a felismerés. Arra enged következtetni, hogy a kimagasló kreatív teljesítmény is a veleszületett tehetségnek tudható be.

Önellenőrző kérdések (opcionálisan egyes képernyők után is!)

Feladat típusa: több válasz lehetőségéből kell kiválasztani több helyes választ
1. Mia jellemzőjük a kreatív személyiségeknek? Jelölje a helyes válaszokat!

- a) tehetségesek,
- b) extravagánsak
- c) mindegyikük pszichiátria eset
- d) zsenik
- e) mindig barátságos, szerethető emberek

Helyes válasz: a.), d.)

ZÁRÓKÉPERNYŐ

Fogalomtár:

Csikszentmihályi szerint a **kreativitás**: 1. akik szokatlan gondolatokat fejeznek ki, érdekesek és inspirálók; 2. akik újszerű és eredeti módon fogják fel a világot 3. akik kultúránkat valamilyen jelentős szempontból megváltoztatták

A **kreatív személyiség**: Ördögi inspirációval rendelkezik, Zseniális, Őrült, Egyéniség, Tehetséges

Tesztkérdések:

Teszt kérdés: Játék a kreativitással:

<http://www.buzzfeed.com/jenlewis/quiz-can-you-tell-the-difference-between-modern-art-and-art>

Képgyűjtemény:

Animációk leírása

Azonosító kód:	
Forgatókönyv elem	Részletes leírás
Szerző neve	
Elérhetősége	
Adatlap – Animáció-szimuláció típusa	<u>Interaktív animáció</u> , statikus animáció
Adatlap – Cím	
Leírás – oktatás szempontú leírása (MIT?)	
Képernyőterv	
Technikai specifikáció: (HOGYAN?)	
Adatlap – Súlyzó szöveg	

4. Témakör:	témakör címe
Témakör bemutatása szöveges rész max. 800 karakter	
1. Fejezet:	fejezet címe
Fejezet opcionális bemutatása max 700 karakter	
4.1.1. Képernyő:	képernyő címe
Szöveges rész (max 1.400 karakter):	
4.1.2. Képernyő:	képernyő címe
Szöveges rész (max 1.400 karakter):	
Önellenőrző kérdések (opcionálisan egyes képernyők után is!)	
2. Fejezet:	fejezet címe
Fejezet opcionális bemutatása max 700 karakter	
4.2.1. Képernyő:	képernyő címe
Szöveges rész (max 1.400 karakter):	
4.2.2. Képernyő:	képernyő címe
Szöveges rész (max 1.400 karakter):	
Önellenőrző kérdések (opcionálisan egyes képernyők után is!)	
3. Fejezet:	fejezet címe
Fejezet opcionális bemutatása max 700 karakter	
4.3.1. Képernyő:	képernyő címe
Szöveges rész (max 1.400 karakter):	
4.3.2. Képernyő:	képernyő címe
Szöveges rész (max 1.400 karakter):	
4. Fejezet:	fejezet címe
Fejezet opcionális bemutatása max 700 karakter	
4.4.1. Képernyő:	képernyő címe
Szöveges rész (max 1.400 karakter):	
4.4.2. Képernyő:	képernyő címe
Szöveges rész (max 1.400 karakter):	
Önellenőrző kérdések (opcionálisan egyes képernyők után is!)	
ZÁRÓKÉPERNYŐ	
Fogalomtár:	
Tesztkérdések:	
Teszt kérdés:	
Képgyűjtemény:	
Animációk leírása	
Azonosító kód:	

Forgatókönyv elem	Részletes leírás
Szerző neve	
Elérhetősége	
Adatlap – Animáció-szimuláció típusa	<u>Interaktív animáció</u> , statikus animáció
Adatlap – Cím	
Leírás – oktatás szempontú leírása (M I T ?)	
Képernyőterv	
Technikai specifikáció: (H O G Y A N ?)	
Adatlap – Súlyzó szöveg	