

Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis

Studia de Securitate et Educatione Civili VI (2016)

ISSN 2082-0917

Emilia Musiał

Uniwersytet Pedagogiczny im. KEN w Krakowie

Kreatywne nauczanie cyfrowych tubylców

Wstęp

W dzisiejszym świecie, by osiągnąć sukces, potrzeba przede wszystkim kreatywności i świeżego spojrzenia. Wykazywanie się pomysłowością w pracy, dzielenie się oryginalnymi pomysłami z innymi czy też zaangażowanie w innowacyjne działania, które mogą przynieść trwałe i wymierny efekt, to jedne z najważniejszych cech, na których opiera się współczesna gospodarka.

Dlatego, jeśli chcemy mieć wartościową edukację dostosowaną do wyzwań, przed którymi stoimy, i do prawdziwych talentów tkwiących w nas głęboko, konieczni są nauczyciele, którzy dostrzegą i rozpoznają umiejętności swoich uczniów, a co za tym idzie, pomogą im stać się jednostkami spełnionymi i aktywnymi, wrażliwymi obywatelami. Jak zauważa Ken Robinson, tylko kreatywni nauczyciele – wespół z innymi członkami społeczności edukacyjnych – są gwarancją stworzenia atmosfery, w której można realizować cel, jakim jest poprawa jakości uczenia się.

Teoretyczne podstawy kreatywności

Kreatywność (od łac. *creatus* – twórczy) to proces umysłowy pociągający za sobą powstawanie nowych idei, koncepcji, skojarzeń, powiązań z istniejącymi już ideami i koncepcjami. Z pozoru proste zjawisko kreatywności, w rzeczywistości jest procesem bardzo złożonym i dlatego w nauce nie ma jednej uniwersalnej, autorytatywnej definicji kreatywności (w samej literaturze psychologicznej można znaleźć aż 60 różnych definicji tego z pozoru prostego zjawiska). Współcześnie kreatywność definiowana jest jako twórcza postawa, dzięki której każdy może łatwiej rozwiązywać swoje problemy¹. To umiejętność tworzenia idei i form, polegająca na nowym podejściu do istniejących problemów oraz reinterpretowaniu rzeczywistości i poszukiwaniu nowych możliwości².

Autorytet światowej sławy w dziedzinie kreatywnego myślenia Edward de Bono uważa kreatywność za fantazyjny i swobodny sposób myślenia i działania,

¹ <http://sjp.pl/kreatywny> [dostęp: 4.09.2016].

² *Polska strona kreatywności*, <http://www.miesiecznik.znak.com.pl/6732011z-edwinem-bendykkiem-rozmawia-marta-duchpolska-strona-kreatywnosci/> [dostęp: 10.09.2016].

prowadzący do nowych pomysłów i użytecznych produktów – myślenia skutecznego i świadomego prowadzącego do mądrości. Z kolei Tony Buzan, światowy autoritet z dziedziny mózgu i technik uczenia się, przedstawia kreatywność jako jeden z rodzajów inteligencji, jakie posiada każdy człowiek. Według niego inteligencja twórcza (rozumiana jako kreatywność), to zdolność myślenia w nowatorski sposób – umiejętność bycia oryginalnym, a także w razie potrzeby – „umiejętność zajęcia pozycji z dala od grupy”³.

Warto podkreślić, że kreatywność i bycie kreatywnym w różnych obszarach życia społeczno-kulturowego wiąże się nie tylko z umiejętnością myślenia, ale także z angażowaniem własnych uczuć. Kreatywność bowiem – jak sugeruje K. Robinson, jeden z najbardziej znaczących propagatorów rozwijania postawy kreatywnej – może czerpać swoją energię ze wszystkich obszarów ludzkiej świadomości (uczuć, instytucji, wiedzy, umiejętności praktycznych):

Kreatywność często włącza się w te obszary świadomości, które nie są regulowane przez świadomą myśl. Nasze najlepsze pomysły pojawiają się czasem w naszym umyśle, kiedy wcale o nich świadomie nie myślimy⁴.

Zgodnie z *National Advisory Committee on Creative and Cultural Education* (NACCCE), państwową komisją powołaną przez rząd Wielkiej Brytanii w celu sformułowania zaleceń dotyczących rozwijania kreatywności w ramach systemu szkolnego wśród młodych ludzi⁵:

- kreatywność wymaga wykorzystania wyobraźni,
- kreatywne działanie jest działaniem celowym, skierowanym na osiągnięcie rezultatu,
- efektem kreatywnego działania jest oryginalne dzieło,
- efekt powinien być wartościowy z punktu widzenia założonych celów.

Myślenie kreatywne to myślenie prowadzące do generowania oryginalnych pomysłów, które mają wartość. Aby jednak doszło do takiego procesu, niezbędne są cztery komponenty⁶:

- Wiedza specjalistyczna – stąd poziom wykształcenia i intensywność doskonalenia zawodowego nauczycieli tworzą fundamenty dla innowacyjności w oświacie.
- Umiejętność twórczego myślenia – osoba kreatywna postrzega rzeczy w innym świetle niż otoczenie, odczytuje schematy tam, gdzie inni widzą chaos, i dostrzega związki tam, gdzie inni ich nie dostrzegają. Umiejętność ta po części jest wynikiem uwarunkowań genetycznych, ale można ją znacznie rozwinąć przez trening kreatywności oraz stosowanie specjalnych technik kreatywnego myślenia.

³ T. Buzan, *Głowa przede wszystkim*, Warszawa 2001, s. 27.

⁴ A. Murzyn, *Wokół Kena Robinsona kreatywnego myślenia o edukacji*, Kraków 2013, s. 75.

⁵ <http://sirkenrobinson.com/pdf/allourfutures.pdf>, [dostęp: 10.09.2016].

⁶ E. Nęcka, *Psychologia twórczości*, Gdańsk 2003, s. 17.

- Przedsiębiorcza osobowość – oznacza, że dana osoba nie zraza się porażkami i tym, że widzi szanse tam, gdzie pozostali widzą zagrożenia.
- Wewnętrzna motywacja – większość twórców ma silną motywację, charakteryzującą ich wytrwałość i upór. Głównym motywem ich pracy jest ciekawość poznawcza, zadowolenie związane z rozwiązywaniem problemów.

Są jeszcze dwa inne pojęcia, o których warto pamiętać w kontekście kreatywności; wyobraźnia i innowacja. Wyobraźnia jest korzeniem kreatywności. To zdolność przywoływania na myśl rzeczy, które nie są dostępne naszym zmysłom. Kreatywność jest uruchomieniem wyobraźni – to wyobraźnia stosowana. Innowacja natomiast to wprowadzenie nowych pomysłów w życie⁷.

Niebagatelne znaczenie dla kreatywności ma myślenie dywergencyjne. Wg amerykańskiego psychologa Philipa Zimbardo, myślenie dywergencyjne to proces myślowy zakładający wiele punktów widzenia i obejmujący liczne możliwości problemu, bez troski o „poprawną” odpowiedź czy „logiczny” układ – w odróżnieniu od myślenia konwergencyjnego, czyli procesu myślowego, w którym następuje gromadzenie faktów i organizowanie ich w porządku logicznym i we właściwej kolejności. Podobnie myśli również amerykański psycholog Joy Paul Guilford (m.in. twórca testu badającego kreatywność – *Guilford's Alternative Uses Task*), dla którego myślenie dywergencyjne i kreatywność polegają bowiem na stworzeniu nowatorskiego podejścia lub rozwiązania danego problemu, które nie podąża utartym schematem, ale pojawia się, kiedy jest wiele możliwych rozwiązań.

Warto pamiętać, że kreatywna może być zarówno jednostka, jak i grupa lub społeczność. Społeczeństwo kreatywne to takie, które pozwala w pełni rozkwitać kreatywności indywidualnej. Zwraca na to uwagę Mihály Csíkszentmihályi, twórca koncepcji systemowego podejścia do kreatywności. Ten amerykański psycholog węgierskiego pochodzenia zauważył, że aby mogła kwitnąć kreatywność, oprócz twórcy potrzebne są dostęp do dziedzictwa osiągnięć cywilizacyjnych oraz zaplecze instytucjonalne wspomagające recepcję nowatorskich rozwiązań⁸.

Podsumowując, być kreatywnym nie znaczy tylko puszczać wodze wyobraźni i mieć pomysły „wzięte z sufitu”. Kreatywność wymaga także doskonalenia, testowania i koncentracji na tym, co się robi. Trzeba myśleć oryginalnie, ale także trzeba krytycznie oceniać, czy to, nad czym się pracuje, przyjmie odpowiedni kształt i czy jest warte zachodu, przynajmniej dla tworzącego. Prawdziwym zaś motorem kreatywności jest apetyt na odkrywanie (twórcę musi uwierać rzeczywistość, inaczej nie będzie miał motywacji do działania) i pasja do pracy samej w sobie.

⁷ K. Robinson, L. Aronica, *Kreatywne szkoły: oddolna rewolucja, która zmienia szkoły*, Kraków 2015, s. 155.

⁸ Na Uniwersytecie w Maastricht przeprowadzono badania porównawcze potencjału kreatywnego społeczeństw krajów Unii Europejskiej. W ich wyniku powstał indeks kreatywności i designu (*Design and Creativity Index*). Złożyły się na niego dwa podindeksy, każdy zbudowany z kilkudziesięciu wskaźników: klimatu dla kreatywności oraz poziomu kreatywności i designu. Według tych obliczeń Polska plasuje się blisko końca rankingu. <http://martinprosperity.org/media/GCI%20Report%20Sep%202011.pdf> [dostęp: 10.09.2016].

Nasi uczniowie – cyfrowi tubylcy

Dziś do szkoły uczęszcza pokolenie, które od najmłodszych lat otaczane jest smartfonami, tabletami oraz komputerami. Ten cyfrowy świat staje się ich naturalnym środowiskiem – tu się uczą, komunikują, wyszukują informacje, podejmują wspólne działania, udostępniają zasoby i wspólnie je tworzą⁹. Zdecydowanie bardziej preferują hipertekst, grafikę, obraz w komputerze czy w innych urządzeniach multimedialnych niż słowo pisane.

Młodzi ludzie, którzy w naturalny sposób wykorzystują potencjał Internetu są zupełnie inni niż ich rodzice traktujący nowe technologie z nieufnością. Te różnice w kompetencjach komunikacyjnych i wzorcach zachowań (media stanowią środek, za pomocą którego przyswajają normy społeczne i kulturowe) zauważył amerykański badacz mediów i ich wykorzystania w edukacji Marc Prensky, który stworzył termin „cyfrowi tubylcy” – urodzeni użytkownicy mediów cyfrowych. Dla cyfrowych tubylców proces komunikacji jest uwarunkowany dostępem do nowych mediów, dzięki którym mogą szybko, bez zobowiązań nawiązywać dowolną liczbę kontaktów z drugim człowiekiem. Ich komunikacja nastawiona jest na to, aby: „podzielać wspólne emocje, robić plany, upowszechniać plotki, toczyć spory, zakochiwać się, znajdować i tracić przyjaciół, [...] flirtować, prowadzić mało istotne rozmowy”¹⁰.

Młodzi ludzie we wszystkim, co robią, pragną przede wszystkim wolności – dla nich najważniejszą wartością jest wolność słowa, dostępu do informacji, kultury, ale także dopasowanie elementów szkolnej edukacji do własnych potrzeb. Wychowani w sieci myślą trochę inaczej. Sieć jest dla nich czymś w rodzaju wspólnej pamięci zewnętrznej – nie muszą zapamiętywać niepotrzebnych detali, a także znać się na wszystkim, bo wiedzą w mniejszym lub większym stopniu, gdzie odnaleźć ludzi, podzielić się posiadanymi informacjami nie dla zysku, ale ze wspólnego przekonania, że informacja chce być wolna, że na wymianie informacji wszyscy korzystamy¹¹.

To pokolenie wnosi nowe podejście do współpracy i dzielenia się wiedzą – Internet przekształcają w miejsce, w którym można dzielić się zasobami i komunikować się z innymi ludźmi, tworząc coś w rodzaju wirtualnego centrum współpracy. Dlatego zrozumienie, w jaki sposób młodzi ludzie uczą się, bawią i udzielają towarzysko poza klasą szkolną, może okazać się przydatną inspiracją dla innowacji edukacyjnych. Technologia bowiem może pomóc uczniom przejąć kontrolę nad swoim zachowaniem i jego konsekwencjami, a to z kolei ma szansę pomóc im aktywnie kształtować własne środowisko uczenia się¹².

⁹ D. Tapscott, *Cyfrowa dorosłość. Jak pokolenie sieci zmienia nasz świat*, Warszawa 2010, s. 50.

¹⁰ H. Krauze-Sikorska, M. Klichowski, *Świat Digital Natives. Młodzież w poszukiwaniu siebie i innych*, Poznań 2013, s. 70–71.

¹¹ P. Czerski, *Kim są dzieci sieci?*, <http://www.polityka.pl/nauka/komputeryiinternet/1524947,1,kim-sa-dzieci-sieci.read> [dostęp: 14.02.2013].

¹² H. Dumont, D. Istance, *Analiza i tworzenie środowisk uczenia się XXI wieku*, [w:] *Istota uczenia się. Wykorzystanie wyników badań w praktyce*, red. H. Dumont, D. Istance, F. Benavides, Warszawa 2013, s. 45.

Nie jest tajemnicą, że młodzi ludzie epoki cyfrowej posiadają zaawansowaną znajomość oraz biegłość w obsłudze nowych technologii cyfrowych, a poprzez wychowywanie się i ciągłe uczestnictwo w zdobyczach techniki mają szczególne preferencje naukowe lub style nauki, znacząco różniące się od pokolenia ludzi epoki przedcyfrowej. Specyfika uczenia się cyfrowych tubylców polega na tym, że jeżeli nie potrafią czegoś zrozumieć lub znaleźć, to nie szukają w książkach drukowanych, ale włączają Internet i szukają potrzebnych informacji – są tzw. *always on* (ciągle podłączeni)¹³. Nic więc dziwnego, że młode pokolenie wyprzedziło swoich rodziców oraz znaczącą część nauczycieli umiejętnościami różnorodnego wykorzystania technologii i mediów cyfrowych oraz szybkością opanowania i wprowadzania nowych aplikacji informatycznych¹⁴.

Nie należy bagatelizować faktu, iż wpływ technologii i mediów zauważalny jest także w zachowaniu dzisiejszych uczniów w kontekście nieakceptowanych zachowań, tj.: braku poczucia wstydu, naruszania prawa własności intelektualnej, nękania innych użytkowników Internetu, braku orientacji w świecie i obawy wyboru własnej drogi życiowej¹⁵. Negatywnym następstwem wykorzystywania głównie mediów społecznościowych, które sprawiają, że młodzi ludzie nie konfrontują się z realnym życiem, lecz brną w fikcję, jest zauważalny wzrost wśród młodego pokolenia indywidualizmu, kulturowego znaczenia „ja” i koncentrowanie się na „ja” – epidemia narcyzmu. Narcystycznej jednostce nastawionej na „bycie sobą”, bardziej zależy na byciu podziwianym niż lubianym, a pod maską wielkości i arogancji kryje się tragiczne poczucie własnej bezwartościowości, lęku i bezradności¹⁶. I choć – jak dowodzą tego badania dr Jean Twenge – pod wieloma względami osiągają słabsze wyniki w nauce od swoich poprzedników, to mają o sobie zdecydowanie wyższe mniemanie.

Ponadto istnieje wiele powodów, by wierzyć, że mamy do czynienia z najbardziej tępym pokoleniem, co jest wynikiem ograniczania się nastolatków do przyswajania okruszków informacji znajdujących online. Taka sytuacja może doprowadzić do pojawienia się cyfrowej wersji zespołu deficytu uwagi – przerzucanie się z jednej koncepcji na drugą, bez głębszej refleksji i nie kończąc tego, co się zaczęło (niezdolność do głębszej refleksji). Coraz więcej wskazuje na to, że umysłowość młodych ludzi dopasowuje się do okablowanego świata, mają odmienny tok myślenia i inaczej przetwarzają informacje, a także zauważalne zmiany w mózgu będące efektem nadmiernej koncentracji na wybranej aktywności¹⁷.

Z pewnością jest to pokolenie największych szans – ma do czynienia z ogromną ilością informacji, a konieczność opanowania umiejętności uzyskiwania dostępu

¹³ M. Żylińska, *Digitalni tubylcy*, „Meritum” 2010 nr 5, <http://www.oil.org.pl/xml/oil/oil67/gazeta/numery/n2010/n201005/n20100510> [dostęp: 10.09.2016].

¹⁴ M. Jędrzejko, D. Morańska, *Cyfrowi tubylcy socjopedagogiczne aspekty nowych technologii cyfrowych. Pułapki współczesności*, cz. I, Warszawa 2013, s. 89.

¹⁵ W. Kołodziejczyk, M. Polak, *Jak będzie zmieniać się edukacja? Wyzwania dla polskiej szkoły i ucznia*, Warszawa 2011, s. 38–39.

¹⁶ M. Szpunar, *Kultura cyfrowego narcyzmu*, Kraków 2016, s. 182.

¹⁷ D. Tapscott, *Cyfrowa dorosłość...*, s. 476–477.

do niej, porządkowania, klasyfikowania i zapamiętywania materiałów w znacznym stopniu przyczynia się do wyostrenia ich inteligencji. Istotnym więc problemem – jak zauważa Janusz Morbitzer – jest to, „czy to pokolenie potrafi i zechce z tych szans skorzystać, a edukacyjnym wyzwaniem pozostaje przygotowanie go do racjonalnej i odpowiedzialnej realizacji tego zadania”¹⁸.

Nauczanie w cyfrowej erze

Przygotowanie uczniów do życia w świecie, w którym nauka, technika i komunikacja odgrywają coraz większą rolę, staje się wyzwaniem dla każdego systemu edukacyjnego zorientowanego na potrzeby społeczeństwa uczącego się przez całe życie, nieustannie aktualizującego wiedzę i poszerzającego swoje kwalifikacje zarówno zawodowe, jak i osobiste.

Prawdziwym kluczem do przekształcenia edukacji jest jakość nauczania, w której głównie chodzi o inspirowanie uczniów do nauki – „chodzi o tworzenie w szkole kultury, w której rozwija się nawyki i postawy umożliwiające młodym ludziom stawianie czoła trudnościom i niepewnościom w sposób spokojny, pewny i kreatywny”¹⁹. Mówiąc w skrócie, chodzi o przełamanie schematów myślenia i działania, odejście od encyklopedyzmu na rzecz kształcenia aktywizującego wyzwalającego samodzielność i inicjatywę w dostrzeganiu, formułowaniu i rozwiązywaniu problemów, czyli o kreatywne przekraczanie – edukację z wyobraźnią.

Kreatywne zatem powinny być nie tylko metody nauczania, ale i sam nauczyciel, który winien:

- pobudzać ciekawość poznawczą,
- stymulować i motywować do myślenia i poszukiwania,
- tworzyć wspólnotę badawczą ze swymi uczniami, uczestniczyć w dialogu jako wspólnym przedsięwzięciu,
- podążać w myśleniu za swymi uczniami,
- nauczać strategii potrzebnych do rozwiązywania problemów w sposób twórczy,
- pomagać odkrywać talenty i drzemiący w uczniu potencjał.

By sprostać tym trudnym zadaniom, nauczyciel musi dobrze poznać swoich uczniów, ich zdolności i style uczenia się, powinien starać się je zrozumieć i nie negować ich. Rozpoznanie osobowości ucznia jest niezwykle istotne dla nauczyciela, ponieważ dzięki temu może on zaplanować ciekawsze lekcje, dobrać odpowiednie metody i techniki nauczania, by zaangażować uczniów i lepiej rozwijać ich możliwości. Tu pomocne mogą okazać się nowe technologie – wielu bowiem badaczy kultury patrzy z nadzieją na Internet, widząc w nim medium w naturalny sposób stymulujące kreatywność. I tak na przykład polska Wikipedia, czwarty zasób językowy w globalnych zasobach Wikipedii, nie jest jedynie przestrzenią twórczości polegającej

18 J. Morbitzer, *Ekspertyza dotycząca zmian w sposobie uczenia się osób urodzonych po 1990 r.* http://ore.edu.pl/index.php?option=com_phocadownload&view=category&download=2520:ekspertyza-dotyczaca-zmian-uczenia-si-osb-urodzonych-po-1990-r.&id=158:podreczniki-materiay-do-pobrania&Itemid=1776 [dostęp: 10.02.2015].

19 K. Robinson, L. Aronica, *Kreatywne szkoły ...*, s. 148.

na tworzeniu haseł encyklopedycznych, lecz również obszarem wielkiego eksperymentu społecznego, gdzie współdziałający ze sobą twórcy uczą się norm współpracy, kontroli jakości, sankcji za zachowania naganne, budowy zaufania.

Nie powinno dziwić, że kluczową rolą nauczyciela jest pomoc w nauczaniu – jak zauważa K. Robinson – dobrzy nauczyciele stwarzają warunki do uczenia się i wiedzą, że te warunki nie zawsze zależą od nich²⁰. Niezbędne jest zrównoważenie tradycyjnego i postępowego podejścia do nauczania, czyli angażowanie uczniów poprzez tworzenie i ocenianie. Tworzenie sprzyja dwustronnemu rozwojowi, obejmującemu twórczy przejaw i umiejętności praktyczne potrzebne do tego, by go wyrazić (obszar kreatywny i techniczny). Ocenianie natomiast wymaga pogłębiania wiedzy dotyczącej kontekstu prac innych ludzi – tego, gdzie, jak i dlaczego powstały, a także rozwijania zdolności krytycznej oceny tego, nad czym się pracuje (obszar kontekstowy i krytyczny).

Aby osiągnąć tę równowagę, nauczyciel winien wypełniać poniższe zadania²¹:

- angażować – nie uczyć przedmiotu, tylko uczyć uczniów, angażować ich, inspirować i wzbudzać w nich entuzjazm, stwarzając warunki, w których będą chcieli się uczyć (nie tylko znajomość tematu jest niezbędna do skutecznego nauczania, ale wiedza o tym, jak zainspirować uczniów materiałem, żeby chcieli się go nauczyć i rzeczywiście się nauczyli);
- umożliwiać – dostosować swoje strategie do potrzeb i możliwości danej chwili (informacja ma takie samo znaczenie jak kiedyś, ale trzeba ją przekazać w bardziej aktualny sposób, np. na przykładzie wziętym z życia), wykorzystywać nauczanie praktyczne i problemowe, prowokować do stawiania pytań, stosować podejście indywidualne;
- oczekiwać – dostrzec, że nauczanie i uczenie się to relacja, nawiązać z uczniami kontakt (rozumieć potęgę relacji), wierzyć w nich i ich wspierać (jeśli nauczyciele spodziewają się po uczniach dobrych rezultatów, to najprawdopodobniej tak będzie);
- umacniać – stosować koncepcję siły uczenia się (*Learning Power*), w której chodzi o pomaganie młodym ludziom stać się lepszymi uczniami, zarówno w szkole, jak i poza nią (wspomaganie ich w budowaniu sił mentalnych, emocjonalnych, społecznych, strategicznych, w odkryciu rzeczy, w których chcieliby być doskonali, pomoc w rozwinięciu takich wartości jak pewność, możliwość i pasja).

Kreatywność ma swoje źródło w mocy, którą wszyscy posiadamy z samej natury bycia istotą ludzką i podobnie jak w przypadku wielu ludzkich zdolności, siły naszej kreatywności można doskonalić i ulepszać. Wymaga to rozwijania biegłości w zakresie umiejętności, wiedzy i pomysłowości – „twórcza praca w jakiegokolwiek dziedzinie wymaga coraz lepszego opanowania wiedzy, pojęć oraz praktyki, które tę dziedzinę ukształtowały, a także pogłębiania zrozumienia tradycji i osiągnięć, na których się opiera”²².

Istoty ludzkie nie powinny być pasywne. Kiedy są razem, powinny wchodzić ze sobą w interakcje, rozwiązywać problemy albo coś tworzyć. Dlatego uczniowie

²⁰ Tamże, s. 139.

²¹ Tamże, s. 140–148.

²² Tamże, s. 139.

efektywniej będą się uczyć i pojmą, jak zastosować nową wiedzę, kiedy nauczyciel wcieli się w rolę „stojącego z boku przewodnika”, a nie „mędrca na katedrze”, a lekcje zbuduje wokół uczenia się we własnym tempie uczniów, ich indywidualnej dociekliwości, a także pracy grupowej i wspólnego dochodzenia do odpowiedzi.

Warto pamiętać, że Internet, bez pomocy którego pokolenie ludzi młodych nie może już żyć, roi się od źródeł inspiracji, które można wykorzystać do stworzenia czegoś własnego, kreatywnego, twórczego. Spędzanie czasu na surfowaniu w Internecie jest bardziej twórcze niż oglądanie programu telewizyjnego. To świetne rozwiązanie dla kreatywnych młodych umysłów, ale pod warunkiem rozsądnie dobieranych źródeł informacji (nie wybieramy źródeł, które oferują wiedzę typu „wszystko i nic”), wyszukiwania stron tematycznych, które filtrują treści branżowe, podając wyselekcjonowane i tylko najistotniejsze informacje, umiejętnego rozeznania się w różnych typach informacji, które mogą się wzajemnie wykluczać i wplecenia ich w tok własnego rozumowania lub w rozwiązanie problemu, tworzenia treści na własną rękę (memy, blogi czy dyskusje internetowe). Także gry wideo, w które większość nastolatków gra, to niezwykle twórcze zajęcie. Występuje w nim wiele elementów twórczego myślenia: metoda prób i błędów, zdobywanie wiedzy przez doświadczenie, odgrywanie ról, niepowodzenie.

Podsumowanie

Wyobraźnia, kreatywność i innowacyjność to niewątpliwie największe skarby każdej jednostki, ale zdolności te muszą być pielęgnowane i rozwijane od pierwszych lat życia. Dlatego prawdziwym wyzwaniem dla każdego nauczyciela – kreatora rzeczywistości edukacyjnej – jest przygotowanie młodych ludzi do życia w nieprzewidywalnym świecie, by rozwijać w nich właściwie pojmowaną kreatywność, której nieodłącznym elementem jest akceptacja nieprzewidywalności, co wiąże się z otwieraniem się na nowość przy jednoczesnej świadomości własnego systemu wartości²³.

Należy pamiętać, że uczenie bycia twórczym dokonuje się przez uczestniczenie w twórczym działaniu. Aby tak było, nie może zabraknąć umożliwienia uczniom eksperymentowania, dociekania, zadawania pytań oraz rozwijania umiejętności i skłonności do myślenia w sposób oryginalny. Trzeba zrozumieć, nie tylko to, że uczenie się i edukacja odbywają się wszędzie tam, gdzie są chętni uczniowie i kompetentni nauczyciele. Istotna jest także natura samego uczenia się – to, kiedy uczniowie uczą się najlepiej, oraz to, że uczą się na wiele różnych sposobów.

Bibliografia

- Buzan T., *Głowa przede wszystkim*, Wydawnictwo Muza, Warszawa 2001.
Czerski P., *Kim są dzieci sieci? Istota uczenia się. Wykorzystanie wyników badań w praktyce*, red. H. Dumont, D. Istance, F. Benavides, Wolters Kluwer Polska, Warszawa 2013.
Jędrzejko M., Morańska D., *Cyfrowi turyści socjopedagogiczne aspekty nowych technologii cyfrowych. Pułapki współczesności*, cz. I, Oficyna Wydawnicza ASPRA-JR, Warszawa 2013.

²³ A. Murzyn, *Wokół Kena Robinsona ...*, s. 16.

- Kołodziejczyk W., Polak M., *Jak będzie zmieniać się edukacja? Wyzwania dla polskiej szkoły i ucznia*, Instytut Obywatelski, Warszawa 2011.
- Krauze-Sikorska H., Klichowski M., *Świat Digital Natives. Młodzież w poszukiwaniu siebie i innych*, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza, Poznań 2013.
- Murzyn A., *Wokół Kena Robinsona kreatywnego myślenia o edukacji*, Wydawnictwo Impuls, Kraków 2013.
- Nęcka E., *Psychologia twórczości*, Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne, Gdańsk 2003.
- Robinson K., Aronica L., *Kreatywne szkoły: oddolna rewolucja, która zmienia szkoły*, Wydawnictwo Element, Kraków 2015.
- Szpunar M., *Kultura cyfrowego narcyzmu*, Wydawnictwa Akademii Górniczo-Hutniczej, Kraków 2016.
- Tapscott D., *Cyfrowa dorosłość. Jak pokolenie sieci zmienia nasz świat*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2010.

Netografia

- <http://martinprosperity.org/media/GCI%20Report%20Sep%202011.pdf> (dostęp: 10.09.2016).
- <http://sirkenrobinson.com/pdf/allourfutures.pdf> (dostęp: 10.09.2016).
- <http://sjp.pl/kreatywny> (dostęp: 4.09.2016).
- <http://www.polityka.pl/nauka/komputeryiinternet/1524947,1,kim-sa-dzieci-sieci.read> (dostęp: 14.02.2013).
- Morbitzer J., *Ekspertyza dotycząca zmian w sposobie uczenia się osób urodzonych po 1990 r.*, http://ore.edu.pl/index.php?option=com_phocadownload&view=category&download=2520:ekspertyza-dotyczaca-zmian-uczenia-si-osb-urodzonych-po-1990-r.&id=158:e-podreczniki-materiay-do-pobrania&Itemid=1776 (dostęp: 10.02.2015).
- Polska strona kreatywności*, <http://www.miesiecznik.znak.com.pl/6732011z-edwinem-bendykiem-rozmawia-marta-duchpolska-strona-kreatywnosci/> (dostęp: 10.09.2016).
- Żylińska M., *Digitalni tubylcy*, „Meritum” 2010, nr 5, <http://www.oil.org.pl/xml/oil/oil67/gazeta/numery/n2010/n201005/n20100510> (dostęp: 10.09.2016).

Creative teaching of digital natives

Abstract

In contemporary world to achieve success, you need creativity and a fresh look. Therefore, if we want to have valuable education adapted to the challenges of the 21st century we need teachers who perceive and recognize the skills of their students and help them become active and sensitive citizens. Only creative teachers can help create an effective learning environment – in which students can experiment, research, ask questions and to develop the skills and inclination to think in original ways.

Słowa kluczowe: kreatywność, cyfrowi tubylcy, kreatywne nauczanie, jakość nauczania

Keywords: creativity, digital natives, creative teaching, quality of teaching

Emilia Musiał

dr pedagogiki, adiunkt w Instytucie Bezpieczeństwa i Edukacji Obywatelskiej Uniwersytetu Pedagogicznego w Krakowie