



You have downloaded a document from
RE-BUŚ
repository of the University of Silesia in Katowice

Title: Twórcze rozwiązywanie problemów na przykładzie programów:
Odyseja Umysłu i Destination Imagination

Author: Magdalena Christ

Citation style: Christ Magdalena. (2019). Twórcze rozwiązywanie problemów na przykładzie programów: Odyseja Umysłu i Destination Imagination. W: U. Szuścik, R. Raszka, A. Trzcionka-Wieczorek (red.), "Innowacyjność w praktyce pedagogicznej. T. 3, Współdziałanie rodziców - dziecka - nauczyciela" (s. 214-223). Katowice : Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego



Uznanie autorstwa - Na tych samych warunkach - Licencja ta pozwala na kopiowanie, zmienianie, rozprowadzanie, przedstawianie i wykonywanie utworu tak długo, jak tylko na utwory zależne będzie udzielana taka sama licencja.

Twórcze rozwiązywanie problemów na przykładzie programów: Odyseja Umysłu i Destination Imagination

Wprowadzenie

Czy kreatywne myślenie i działanie zarezerwowane jest jedynie dla wąskiej grupy osób? Jedna z definicji podaje, że

kreatywność rozumiana jest jako cecha osoby, jej potencjał do twórczych osiągnięć teraz lub w przyszłości, niekoniecznie zaś twórczość zrealizowana. Podkreśla się też, że kreatywność jako cecha jest dość powszechna w populacji, nie jest jedynie charakterystyką geniuszy (choć oni oczywiście również są kreatywni), ale też dzieci, młodzieży i dorosłych o tyle, o ile cechują się oni zdolnością do niekonwencjonalnego myślenia, otwartością i chęcią poznawania, zdolnością zadawania sobie i światu ważnych pytań i dziwienia się¹.

Od wielu lat sporo pisze się i mówi o konieczności wyzwalania w jednostkach kreatywności, pobudzaniu do nieszablonowego działania, wykorzystywaniu twórczego potencjału każdego człowieka. Zatraca się jednoznaczne rozgraniczenie pomiędzy zawodami wymagającymi kreatywnego działania a tymi mniej nastawionymi na ten aspekt. Pracodawcy coraz częściej wymagają od kandydatów na różne stanowiska właśnie kreatywnego myślenia i działania. Jak zauważa Maciej Karwowski

[...] na naszych oczach rodzi się twórcza klasa, osobna kategoria społeczna wyróżniająca się nie tylko wykonywaniem specyficznych profesji związanych raczej z tworzeniem, niż odtwarzaniem, ale również poczuciem przynależno-

¹ M. KARWOWSKI: *Klimat dla kreatywności. Koncepcje, metody, badania*. Warszawa 2009, s. 9.

ści do wspólnoty. Członkowie twórczej klasy to dziennikarze, artyści, uczeni, czy pracownicy nowych technologii, ale również doradcy, konsultanci i nauczyciele. To, co ich łączy, to niemechaniczność podejmowanych zadań, dużo większa swoboda funkcjonowania oraz swoisty etos twórczej klasy².

Grupa profesji, które można zakwalifikować do owej klasy twórczej, stale się poszerza. Trudno wyobrazić sobie, aby z mało twórczego dziecka wyrósł kreatywny dorosły. Dlatego stymulacja twórczego potencjału powinna być procesem ciągłym, zapoczątkowanym na jak najwcześniejszym etapie życia. Nie chodzi tu jedynie o organizowane sporadycznie inicjatywy w postaci na przykład treningów twórczości. Potrzebne jest podejście całościowe, wplatające w sposób naturalny do procesu kształcenia działania o charakterze twórczym. Przykładami takich inicjatyw mogą być różnego rodzaju programy edukacyjne. Na szczególną uwagę zasługują dwa z nich: Odyseja Umysłu oraz Destination Imagination.

Odyseja Umysłu – marzyć, myśleć, tworzyć

Odyseja Umysłu to innowacyjny program edukacyjny o charakterze międzynarodowego konkursu. Każdego roku uczestniczy w nim kilkuset uczniów i studentów z całego świata. Patronat nad polską edycją sprawuje Minister Edukacji Narodowej. Celem programu jest rozwijanie zdolności twórczych, tkwiących w każdym człowieku. Jak można przeczytać na stronie projektu:

Odyseusze uczą się marzyć – odważnie i w oparciu o cele, myśleć – samodzielnie i nieszablonowo, i tworzyć – rozwiązania oryginalne i efektywne zarazem. Zachęcamy ich, by działali w duchu innowacji – łamiąc schematy i przyzwyczajenia, i w duchu kooperacji – z otwartością na pomysły i opinie innych. Stawiamy przed nimi wyzwania, które wymagają łączenia w praktyce wiedzy i wyobraźni, nauki i sztuki, rąk i umysłów. Jesteśmy przekonani, że w dzisiejszych czasach warto kształcić inicjatorów, nie imitatorów; ryzykantów, nie replikantów; pomysłodawców, nie podwykonawców³.

Uczestnicy tego konkursu uczą się twórczego rozwiązywania problemów. Świat zmienia się w bardzo szybkim tempie. Nie jesteśmy w stanie nauczyć się wszystkiego na pamięć. Nie ma to nawet większego sensu, ponieważ wiedza szybko się dezaktualizuje. Dlatego większą wartość stanowi otwartość na nowość, elastyczność, gotowość na niestandardowe podejście do pojawiających się wyzwań. W Odysei chodzi o rozwijanie takich kluczowych kompetencji jak

² Ibidem.

³ <https://odyseja.org/o-odysei-umyslu/idea-o-co-nam-chodzi/czym-jest-odyseja-umyslu/> [dostęp: 24.11.2018].

praca zespołowa, rozwiązywanie problemów oraz kreatywne myślenie. Od 5 do 7 uczestników programu tworzy drużynę. Są to reprezentacje szkół wszystkich stopni i typów (lub innych placówek takich jak przedszkola, uczelnie wyższe, ośrodki i centra edukacyjne, świetlice socjoterapeutyczne, biblioteki, stowarzyszenia oświatowe, harcerstwo, a nawet domy dziecka czy uniwersytety trzeciego wieku). Realizację programu *Odyseja Umysłu* w szkołach można porównać do powiewu świeżości. Stwarza szansę, że uczniowie chętniej będą do niej przychodzili. Może być to lekarstwo na przekonanie wyrażone przez Hubertusa von Schoenebecka, że

dzieci chodzą do szkoły, ponieważ dzieci chodzą do szkoły. Chcę przez to powiedzieć, że dzieci nie mają żadnego szczególnego powodu, aby chodzić do szkoły poza tym, że jest szkoła, do której chodzą właśnie dzieci. Szkoła jest dla dzieci czymś tak samo realnym jak słońce, księżyc i gwiazdy, czymś, co należy do świata i co nie podlega rozważaniom typu: po co i dlaczego⁴.

Odyseja Umysłu może być sposobem na nadanie szkole w oczach dzieci i młodzieży większego sensu.

Nad pracą drużyny czuwa trener, który ukończył specjalne szkolenie. Jego rola polega na opiece nad zespołem, wyjaśnianiu zasad i czuwaniu nad ich przestrzeganiem. Nie podsuwa on gotowych rozwiązań, a raczej zachęca do poszukiwań. Do zadań trenera należy:

1. nadzór formalny:

- ustalenie zasad współpracy ze zwierzchnikiem placówki oświatowo-wychowawczej,
- ustalenie zasad współpracy z rodzicami uczestników,
- dopilnowanie rejestracji uczestnictwa placówki w programie i otrzymania materiałów,
- dopilnowanie rejestracji drużyny,
- ustalenie sposobu oraz kryteriów naboru do drużyny;

2. nadzór organizacyjny:

- przygotowanie kalendarza spotkań z drużyną,
- zaplanowanie spotkań z rodzicami uczestników;

3. nadzór pedagogiczno-wychowawczy:

- definiowanie dydaktycznych i wychowawczych celów zajęć oraz planowanie treści spotkań,
- omawianie z grupą procesu jej pracy i postępów czynionych przez uczestników,
- traktowanie wszystkich członków zespołu w sposób jednakowy, aby każdy z nich czerpał satysfakcję i odnosił korzyści ze wspólnej pracy,

⁴ H. VON SCHOENEBECK: *Szkoła z ludzką twarzą*. Tłum. A. MURZYN. Kraków 2001, s. 13.

- przewidywanie i zapobieganie trudnym relacjom interpersonalnym oraz konfliktom w grupie,
- pomoc w rozwiązywaniu konfliktów przez grupę,
- stworzenie poczucia emocjonalnego i fizycznego bezpieczeństwa wszystkich uczestników podczas zajęć.

Zdaniem Krzysztofa Szmidta „człowiek ma tym większą wrażliwość na problemy, im łatwiej dostrzega je tam, gdzie inni nie widzą nawet powodu do refleksji”⁵. Uczestnicy Odysei Umysłu muszą wykazać się taką wrażliwością, ponieważ każda drużyna wybiera jeden z proponowanych problemów długoterminowych i przez kilka miesięcy pracuje nad jego rozwiązaniem. Uczestników projektu cechuje samodzielność. Nie mogą oni korzystać z tzw. pomocy z zewnątrz, a jeżeli już się na nią zdecydują, to wykazują ją podczas prezentacji i muszą liczyć się wtedy z ujemnymi punktami. Ma to na celu promowanie samodzielnego dochodzenia do celu, projektowania rozwiązań na miarę swoich możliwości albo takich wykraczających poza nie, ale będących w zasięgu danej drużyny. Zespoły tworzą 8-minutowe prezentacje swoich pomysłów. Podczas eliminacji są one prezentowane przed publicznością i oceniane przez sędziów. W trakcie konkursu drużyny rozwiązują również problemy spontaniczne, czyli tzw. spontany. Uczestnicy dowiadują się, jakie będzie to zadanie dopiero tuż przed przystąpieniem do niego. Mogą się jednak przygotowywać, rozwiązując wcześniej ćwiczeniowe problemy. Konkurs realizowany jest w czterech kategoriach wiekowych (I – uczniowie szkoły podstawowej do klasy 5. włącznie; II – uczniowie 6. klasy szkoły podstawowej oraz 1. i 2. klasy gimnazjum; III – uczniowie 3. klasy gimnazjum oraz szkół średnich, aż do matury; IV – studenci uczelni wyższych).

Pierwszy etap stanowią eliminacje regionalne, które odbywają się w kilku miastach Polski. Najlepsze drużyny zapraszane są do etapu ogólnopolskiego. Natomiast najlepsi z najlepszych reprezentują Polskę podczas finału światowego w Stanach Zjednoczonych oraz finału europejskiego, który jest organizowany każdego roku przez inny kraj.

Odyseja jest dla jej uczestników atrakcyjnym wyzwaniem. Dzieci i młodzież rozwiązują problemy, których nikt inny przed nimi nie rozwiązywał, ponieważ są one co roku tworzone specjalnie dla danej edycji konkursu. Podczas prezentacji można zobaczyć, jak z danym zadaniem poradzili sobie inni. Rozwiązanie problemu wymaga różnych zdolności. Dzieci i młodzież pracują w zespołach, dlatego każdy może wykorzystać swój talent dla wsparcia drużyny. Jak zauważa Ken Robinson, twórcze zespoły charakteryzuje zróżnicowanie, dlatego składają się one z bardzo różnych ludzi o różnych talentach; są dynamiczne, ponieważ znajdują sposób, żeby wykorzystać swoje zróżnicowanie jako mocną, a nie słabą stronę. Cechą typową dla twórczych zespołów jest również wyróżniająca oso-

⁵ K.J. SZMIDT: *Elementarz twórczego życia*. Warszawa 1994, s. 11.

bowość i gotowość łączenia się ze sobą, żeby robić coś szczególnego⁶. Drużyny Odysei Umysłu niewątpliwie reprezentują sobą wymienione cechy.

Odyseja Umysłu obecna jest w Polsce od ponad 20 lat. Ideę sprowadziła do Polski Józefa Sołowiej⁷, psycholog twórczości z Uniwersytetu Gdańskiego. Polskie drużyny osiągały do tej pory świetne rezultaty w finałach światowych, wielokrotnie zdobywając złoty puchar i tytuł mistrza świata. Polska edycja programu realizowana jest pod auspicjami fundacji *Odyssey of the Mind* Polska. W roku szkolnym 2015–2016 w Odysei Umysłu wzięło udział 3509 młodych Polaków skupionych w 522 drużynach z 245 szkół i innych placówek oświatowych z całego kraju. Poza naszymi granicami Odyseusze pracują także w Argentynie, Australii, Białorusi, Chinach, Czechach, Holandii, Hong Kongu, Indiach, Indonezji, Japonii, Kazachstanie, Kanadzie, Korei Południowej, Meksyku, Mołdawii, Niemczech, Rosji, Rumunii, Singapurze, Słowacji, Szwajcarii, Ukrainie, Węgrzech, Togo i w większości stanów USA.

Wielu znakomitych ekspertów wypowiadało się pozytywnie o programie. Zdaniem K.J. Szmidta „Odyseja Umysłu pozytywnie wpływa na umiejętności współpracy w grupie twórczej, przyczynia się do wzrostu tolerancji dla wieloznaczności i ryzyka oraz zwiększenia chęci rozwiązywania przez dzieci problemów życiowych”. Z kolei W. Limont zauważyła, że „zajęcia prowadzone w ramach Odysei Umysłu rozwijają myślenie krytyczne, rozumowanie dedukcyjne i indukcyjne, wyobraźnię oraz inne właściwości ważne dla twórczego funkcjonowania jednostki”. Monika Stęпка przeprowadziła badania, których wyniki pokazują, że „[...] Odyseja Umysłu rozwija osobowość odważną, zaradną, wytrwałą, silną, otwartą na innych, zadowoloną z siebie”⁸.

Aby poprowadzić zajęcia wyzwalające w dzieciach ich twórczy potencjał, niezbędny jest kreatywny nauczyciel. Świetną okazją do doskonalenia myślenia dywergencyjnego jest udział w szkoleniu programu Odyseja Umysłu, które daje uprawnienia trenerskie do prowadzenia drużyny. Jest to typ szkolenia, które na długo zapada w pamięć. Szkolenie potencjalnych trenerów zaczyna się w piątkowe popołudnie i kończy się w niedzielę. Uczestnicy zdobywają wiedzę na temat technicznych aspektów działań trenerskich, takich jak zgłoszenie drużyny do programu, zasady prowadzenia zajęć itp. Odbywa się to w oparciu o specjalnie przygotowany poradnik. Stanowi on doskonale uzupełnienie szkolenia i ma na celu ułatwienie zorganizowania pierwszego roku odysejowych zajęć. Jednak główna część to urozmaicone zabawy i ćwiczenia. Uczestnicy mogą wziąć udział w rozwiązywaniu różnego typu problemów spontanicznych, a także tworzą roz-

⁶ K. ROBINSON, L. ARONICA: *Uchwycić żywioł. O tym jak znalezienie pasji zmienia wszystko*. Tłum. A. BAJ. Kraków 2012, s. 111.

⁷ <https://odyseja.org/narzedzia-i-dzialania/nagroda-im-prof-solowiej/slowo-o-patronce/> [dostęp: 24.11.2018].

⁸ Informacje na temat programu Odyseja Umysłu zostały zaczerpnięte ze strony <http://odyseja.org/> [dostęp: 25.5.2016] oraz z poradnika dla trenerów.

wiązanie uproszczonego problemu długoterminowego. Tym samym mogą poczuć na własnej skórze z jakimi wyzwaniem będą się zmiernali ich podopieczni.

Szkolenia prowadzone są w sposób profesjonalny przez dwóch specjalistów. Każda chwila jest świetnie zaplanowana i wykorzystana. Aby uaktywnić swoje uprawnienia trenerskie, należy poprowadzić w ciągu dwóch lat od odbycia szkolenia swoją drużynę albo wziąć udział w programie jako sędzia. W roku akademickim 2015/2016 miałam okazję spróbować swoich sił jako trener drużyny w najstarszej kategorii wiekowej (czyli „studenci”). Drużyna Wydziału Pedagogiki i Psychologii Uniwersytetu Śląskiego w Katowicach składała się z sześciu studentek pedagogiki o specjalności edukacja wczesnoszkolna i wychowanie przedszkolne, aktywnie działających w Kole Inicjatyw Twórczych: M. Szmigiel, R. Folkert, P. Bator, H. Odelga, J. Durczok i N. Grabolus. Wybrałyśmy problem długoterminowy pt. „Gra z puszką Pandory”. Podczas eliminacji regionalnych w Krakowie drużyna awansowała do finału ogólnopolskiego, który odbył się w Gdańsku. Studentki pedagogiki zajęły drugie miejsce w swojej kategorii wiekowej, tym samym zdobywając tytuł wicemistrzyń Polski. Miały możliwość reprezentowania naszego kraju na finałach światowych w Stanach Zjednoczonych (Michigan State University, East Lansing), nie udało się jednak zgroma-

ZDJĘCIE 1. Drużyna Wydziału Pedagogiki i Psychologii Uniwersytetu Śląskiego w Katowicach wraz z trenerką podczas eliminacji regionalnych do Odysei Umysłu w Krakowie



ŹRÓDŁO: zbiór zdjęć własnych.

dzić potrzebnych na ten wyjazd środków finansowych. Niemniej doświadczenia zdobyte podczas udziału w programie są bezcenne zarówno dla trenera, jak i studentek – przyszłych nauczycielek edukacji wczesnoszkolnej i wychowania przedszkolnego.

Destination Imagination – zobaczyć to, czego inni zobaczyć nie potrafią

Warto również zwrócić uwagę na program Destination Imagination (DI), który też jest ukierunkowany na rozwijanie kreatywności dzieci i młodzieży. Działa w 42 krajach na sześciu kontynentach, w 48 stanach Ameryki Północnej oraz w kanadyjskich prowincjach. Motto programu brzmi: „Patrz tam gdzie inni patrzą i zobacz to, czego inni zobaczyć nie potrafią”. W programie startują zespoły dzieci lub młodzieży (podzielone na pięć poziomów wiekowych), liczące – wraz z trenerami – od 4 do 7 osób. Drużyny powstają w przedszkolach, szkołach i wielu innych miejscach, gdzie odbywają się różnego rodzaju zajęcia pozalekcyjne. Uczestnicy programu rozwijają swoją kreatywność, ćwiczą umiejętność pracy zespołowej oraz twórczego rozwiązywania problemów w praktyce, wykorzystując nowatorskie metody i techniki myślenia twórczego. Zdobytą wiedzę i umiejętności sprawdzają w nauce szkolnej, a stworzone przez siebie rozwiązania prezentują podczas Ogólnopolskiej Olimpiady Kreatywności. Zwycięskie drużyny reprezentują Polskę podczas Światowej Olimpiady Kreatywności w Stanach Zjednoczonych.

Dla szkoły biorącej udział w programie jest to możliwość wyróżnienia się innowacyjnym, międzynarodowym projektem. Szkoła staje się rozpoznawalna jako miejsce, które rozwija uzdolnienia i talenty uczniów. Udział w programie poszerza wachlarz ciekawych zajęć dodatkowych, a także pozwala na nawiązanie współpracy międzynarodowej. Nauczyciele poznają nowatorskie metody pracy, oparte o metodykę pracy twórczej. Program motywuje dzieci i młodzież do pracy zespołowej. K. Robinson, pisząc o wspomnieniach różnych wybitnych osób, przytacza słowa fizyka Freemana Dysona, który stwierdził, że kiedy pisze, zamyka drzwi, ale kiedy tak naprawdę uprawia naukę, zostawia je otwarte. „Dochodzisz do punktu, w którym chcesz, żeby ci przeszkodzono, bo tylko poprzez interakcję z innymi ludźmi możesz zrobić coś interesującego”⁹. Praca w zespole może przynosić ciekawe, zaskakujące rezultaty, ponieważ członkowie drużyny mogą sobie wzajemnie twórczo poprzekadzać.

Absolwenci programu wykazują się dalszymi osiągnięciami w życiu prywatnym i zawodowym. Często pozostają nadal związani z Destination Imagination poprzez pełnienie nowych ról. Jedna z uczestniczek – M. Wantusiak – ukończyła

⁹ K. ROBINSON, L. ARONICA: *Uchwycić żywioł...* s. 105.

studia inżynierskie na kierunku lotnictwo i kosmonautyka na Politechnice Rzeszowskiej. Jest wciąż związana z Programem DI będąc Ekspertem Wyzwań Drużynowych (technicznych). M. Wantusiak wspomniała:

Dzięki doświadczeniu zdobytym w programie Destination Imagination, potrafię osiągnąć każdy założony cel. Głównie poprzez podejście: 'wszystko da się zrobić, trzeba tylko wymyślić na to sposób', które wiele razy stosowałyśmy podczas rozwiązywania wyzwań w DI¹⁰.

Uczniowie zbyt często szybko się poddają, kiedy napotkają jakieś trudności. Dlatego warto, aby mieli okazję podejmować wyzwania, w których niezbędna jest wiara w to, że nie ma rzeczy zbyt trudnych. Jeżeli jakiś problem wydaje się niemożliwy do rozwiązania, to trzeba tylko znaleźć kogoś, kto o tym nie wie (a najlepiej całą drużynę takich osób) i ma otwarty umysł oraz nieograniczoną wyobraźnię.

Podsumowanie

Zdaniem K. Robinsona

kreatywność jest funkcją inteligencji – przyjmuje wiele form, czerpie z wielu różnych zdolności i wszyscy mamy różne twórcze możliwości. Kreatywność jest możliwa w każdej formie aktywności, w jakiej aktywnie zaangażowana jest ludzka inteligencja¹¹.

Odpowiednie otoczenie i wsparcie może sprzyjać wyzwolaniu twórczych możliwości. Realizacja innowacyjnych programów, takich jak Odyseja Umysłu czy też Destination Imagination, pomaga w tworzeniu klimatu sprzyjającego kreatywności. Według M. Karwowskiego,

mówiąc o klimacie dla twórczości, czy też atmosferze sprzyjającej kreatywności, ma się zwykle na myśli takie cechy otoczenia (rodziny, organizacji, szkoły, firmy), które mogą być stymulatorem bądź inhibitorem aktywności twórczej. Cechy te nie zawsze są obiektywną charakterystyką każdego miejsca, często bowiem wiążą się z subiektywną oceną jego kreatywności dokonywaną przez jednostkę¹².

Szkoła bywa dla uczniów mało atrakcyjna. Dzieci i młodzież potrzebują wyzwań, dreszczyku emocji, możliwości tworzenia wielu rozwiązań czy też właśnie

¹⁰ Informacje na temat programu Destination Imagination zostały zaczerpnięte ze strony <http://www.kreatywnosc.pl/> [dostęp: 25.5.2016].

¹¹ K. ROBINSON: *Oblicza umysłu. Ucząc się kreatywności*. Tłum. A. BAJ, Kraków 2010, s. 146.

¹² M. KARWOWSKI: *Klimat dla kreatywności...*, s. 58.

klimatu sprzyjającego kreatywności. Nie każda szkoła może im to zaferować. Jak zauważa M. Karwowski,

[...] pozostaje jednak mieć nadzieję, że działania podejmowane oddolnie przyczyniać się będą do powstawania – mówiąc językiem A. Nowaka – bąbli nowego w morzu starego, a więc wysp innowacyjności i proinnowacyjności, które otaczając to, co zastane, z czasem będą zmieniać rzeczywistość w kierunku bardziej otwartym, twórczym i dobrym¹³.

Bibliografia

- KARWOWSKI M.: *Klimat dla kreatywności. Koncepcje, metody, badania*. Warszawa 2009.
 ROBINSON K.: *Oblicza umysłu. Ucząc się kreatywności*. Tłum. A. BAJ. Kraków 2010.
 ROBINSON K., ARONICA L.: *Uchwycić żywioł. O tym jak znalezienie pasji zmienia wszystko*. Tłum. A. BAJ. Kraków 2012.
 SCHOENEBECK H. von: *Szkoła z ludzką twarzą*. Tłum. A. MURZYN. Kraków 2001.
 SZMIDT K.J.: *Elementarz twórczego życia*. Warszawa 1994.

Netografia

- Www.odyseja.org.
 Www.kreatywnosc.pl.

Twórcze rozwiązywanie problemów na przykładzie programów Odyseja Umysłu i Destination Imagination

Streszczenie

Tekst ma na celu przybliżenie nowatorskich pomysłów rozwijania kreatywności i umiejętności rozwiązywania problemów w sposób nieszablony. Inspirację dla innowacyjnego działania nie tylko placówek edukacyjnych stanowią programy pobudzające do rozwijania potencjału twórczego dzieci i młodzieży. Wśród nich na szczególną uwagę zasługują programy Odyseja Umysłu oraz Destination Imagination. Są to międzynarodowe konkursy, w których z sukcesami biorą udział także dzieci i młodzież z Polski. Artykuł prezentuje założenia programów oraz refleksje na ich temat wyrażone przez autorytety zajmujące się tematyką kreatywności, a także przez byłych uczestników. Opisano również doświadczenia trenerskie z zakresu prowadzenia studenckiej drużyny z Wydziału Pedagogiki i Psychologii Uniwersytetu Śląskiego w Katowicach, uczestniczącej w Odysei Umysłu.

Słowa kluczowe: kreatywność, twórczość, dzieci i młodzież, Odyseja Umysłu, Destination Imagination.

¹³ Ibidem, s. 168.

Creative problem solving – the examples of Odyssey of the Mind and Destination Imagination

Summary

The aim of this text is to set forth innovative ideas for developing creativity and troubleshooting skills in an unconventional way. Programmes encouraging children and teens to develop their creative potential are the sources of inspiration for educational – and other – institutions. Among such programmes, those worth mentioning are Odyssey of Mind and Destination Imagination. They are both international competitions in which also Polish children and teens are successful. The article presents the postulates of these programmes and some thoughts on them presented by experts in the area of creativity, as well as their past participants. It also describes a series of experiences of trainers leading the students' team from the Faculty of Pedagogy and Psychology at the University of Silesia in Katowice taking part in Odyssey of the Mind.

Keywords: creativity, children and youth, Odyssey of the Mind, Destination Imagination.



Magdalena Christ, doktor nauk społecznych w zakresie pedagogiki, adiunkt w Instytucie Pedagogiki na Wydziale Nauk Społecznych Uniwersytetu Śląskiego w Katowicach; pedagog – terapeuta wczesnego wspomagania rozwoju, specjalista metody Warnkego w Centrum Diagnostyki i Terapii In Corpore w Katowicach; zainteresowania badawcze, naukowe, praktyczne: indywidualizacja procesu kształcenia dzieci w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym, neurodydaktyka, teoria inteligencji wielorakich H. Gardnera, diagnoza i rozwijanie zdolności kierunkowych, nauczanie w aspekcie twórczym, edukacja teatralna, metodyka edukacji społeczno-przyrodniczej dzieci w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym, pedagogika przygody, diagnoza i terapia dzieci i młodzieży.