

**Ilze Briška
Daiga Kalēja-Gasparoviča**

SKOLĒNA RADOŠUMA SEKMĒŠANA UN VĒRTĒŠANA

**SKOLOTĀJU
IZGLĪTĪBAS JOMA:
Vizuālās mākslas metodika
pirmsskolā;
vizuālās mākslas metodika
sākumizglītībā**



**LATVIJAS
UNIVERSITĀTE**



**LATVIJAS UNIVERSITĀTE
PEDAGOĢIJAS,
PSIHOĢIJAS UN
MĀKSLAS FAKULTĀTE**

**Ilze Briška
Daiga Kalēja-Gasparoviča**

SKOLĒNA RADOŠUMA SEKMĒŠANA UN VĒRTĒŠANA

**SKOLOTĀJU
IZGLĪTĪBAS JOMA:
Vizuālās mākslas metodika
pirmsskolā;
vizuālās mākslas metodika
sākumizglītībā**

**Latvijas Universitāte,
Pedagoģijas, psiholoģijas un mākslas fakultāte
2020**

Ilze Briška, Daiga Kalēja-Gasparoviča. *Skolēna radošuma sekmēšana un vērtēšana*. Rīga: LU Akadēmiskais apgāds, 2020. 59 lpp.

Grāmata izstrādāta Latvijas Universitātes Pedagoģijas, psiholoģijas un mākslas fakultātes 2020. gada attīstības projektā “Inovātīvo mācību materiālu izstrāde jaunajām izglītības, pedagoģijas un sporta virziena studiju programmām”.

Grāmata paredzēta studentiem, topošajiem skolotājiem. Piedāvātais materiāls potenciāli būs noderīgs ikvienā metodikas kursā pamatzglītības skolotāju programmās, lai mērķtiecīgi organizētu skolēnu radošuma un līdz ar to caurviju prasmju – jaunrades un uzņēmējspējas, kritiskās domāšanas un problēmu risināšanas, kā arī pašvadītas mācīšanās – attīstību dažādās izglītības jomās.

E-grāmata tapusi ar Latvijas Universitātes Pedagoģijas, psiholoģijas un mākslas fakultātes projekta “Inovātīvo e-mācību grāmatu un videofilmu izstrāde jaunajām izglītības, pedagoģijas un sporta virziena studiju programmām” atbalstu.

Recenzente *Dr. paed.* Ilze Miķelsone

Korektore Gita Kļaviņa

Vāka dizainu un maketu veidojusi Baiba Lazdiņa

© Ilze Briška, Daiga Kalēja-Gasparoviča, 2020

© Latvijas Universitāte, 2020

e-ISBN 978-9934-18-569-4

Saturs

Ievads

1. nodaļa 6

Radošuma būtība, struktūra, kritēriji

1.1. Radošuma jēdziens psiholoģijā, pedagogijā, kultūrā	6
1.2. Radošais process	7
1.3. Radoša personība	10
1.4. Radošais “produkts”	11
1.5. Radošā darbība	15
Termini	15
Uzdevumi	16
Pašpārbaudes jautājumi	18

2. nodaļa 19

Skolēna radošuma sekmēšanas principi un paņēmieni

2.1. Drošības izjūta, izaicinājums un to līdzsvars mācību procesā	21
2.2. Radošās darbības motivācija	22
2.3. Metodiskie paņēmieni ideju radīšanas sekmēšanai	23
2.4. Radošas idejas īstenošana mācību procesā	25
2.5. Ideju katalogs: skolēna radošās darbības iespējas dažādās izglītības jomās	29
Termini	38
Uzdevumi	38
Pašpārbaudes jautājumi	40

3. nodaļa 41

Radošuma vērtēšana mācību procesā

3.1. Radošuma vērtēšanas mērķi un principi	41
3.2. Radošās darbības vērtēšanas kritēriji un rādītāji	42
3.3. Skolēna pašvērtējuma rosināšana	45
Termini	53
Uzdevumi	53
Pašpārbaudes jautājumi	53

Kopsavilkums	54
--------------------	----

Terminu vārdnīca	55
------------------------	----

Literatūras saraksts	56
----------------------------	----

Ievads

Sabiedrības ilgtspējīga attīstība ir atkarīga no inovatīviem tehnoloģiskiem un humāniem risinājumiem, katra cilvēka radošā potenciāla apzināšanas un iesaistīšanas. Tādēļ skolēna radošuma attīstība ir atzīta par nozīmīgu izglītības mērķi (OECD, 2019).

Latvijā izglītības saturs *Skola 2030* piedāvā jaunu pieeju skolēna radošuma sekmēšanai, atceļot divus izplatītus stereotipus. Viens no tiem saista radošumu ar īpaši apdāvinātiem cilvēkiem, pieņemot, ka ne katram ir dots būt radošam. Tādā gadījumā radošuma “mācīšana” visiem skolēniem būtu nelietderīga un bezcerīga. Savukārt talantīgam cilvēkam radošums nebūtu īpaši jāmacās, jo tas jau ir dabas dots. Latvijā jaunajā izglītības koncepcijā paredzētais izglītības rezultāts – skolēna *kompetence* – saskaņā ar sociālkonstruktīvisma pieeju mācībām paredz patstāvīgu, atbildīgu un **radošu** darbību katrā izglītības jomā. Radoša darbība izpaužas kā skolēna spēja

- lietot savas zināšanas un prasmes jaunā, nebijušā nestandarta situācijā;
- veikt kompleksu darbību, saskaņojot dažādus, nereti pretrunīgus darbības aspektus;
- produktīvi iesaistīt darbībā savas individuālās spējas un pieredzi;
- izjust darbību kā sev personīgi nozīmīgu (Helds, 2006; Maslo, Tiļļa, 2005).

Tādējādi kompetenču pieeja paredz skolotāja atbildību rūpēties par ikviena skolēna radošā potenciāla atklāšanu un mērķtiecīgu pilnveidi, nepaļaujoties tikai uz dabas dotu talantu.

Jaunajā izglītības saturā *radošums* ir ietverts caurviju kompetencēs – tās ir kritiskā domāšana un problēmu risināšana, jaunrade un uzņēmējspēja un pašvadīta mācīšanās. **Jaunrade** jebkurā izglītības jomā ir saistīta ar skolēna brīvības un radošās domāšanas kopšanu. **Uzņēmējspēja** nav iedomājama bez cilvēka pārliecības par sevi, uzdrīkstēšanās, izaicinājuma pieņemšanas, inovatīvu risinājumu radīšanas. **Kritiskajai domāšanai** ir nepieciešams vērtīgums un elastība, lai ņemtu vērā dažādus skata punktus, kuri ir atšķirīgi no ierastajiem domāšanas un vērtēšanas modeļiem. **Problēmu risināšana** tieši tādēļ ir problēmu risināšana, ka esošie darbības un uzvedības modeļi nav derīgi – ir jārada jauni. Savukārt **pašvadīta mācīšanās** ietver skolēna individuālo spēju un interešu apzināšanos un mērķtiecīgu attīstību.

Otrs ierasts priekšstats ir tāds, ka radošums attiecas tikai uz māksliniecisku darbību un izklaidi, bet uz zinātņi balstītos mācību priekšmetos tam nav vietas. Līdz ar to rodas pārliecība, ka radošums izglītībā ir vajadzīgs atslodzei no “nopietnajiem” mācību priekšmetiem. Šāds uzskats sašaurina matemātikas, dabaszinību un sociālo zinību apguvi līdz faktam un likumsakarību iegaušanās, kā arī ignorē mākslas potenciālu skolēna vispārīgo spēju attīstībā.

Lai pārvarētu šos stereotipus, ir svarīgi saprast radošuma būtību un radošuma attīstības sekmēšanas atšķirību no mehāniskas mācīšanās. Tā kā radošums ir kompleksa un pretrunīga parādība, tā sekmēšanai mācību procesā ir nepieciešama īpaša pieeja, kura atšķiras no klasiskā priekšstata par mācīšanos kā zināšanu apguvi vai prasmju vingrināšanu. Īpašs izaicinājums ir radošuma vērtēšana. Ne Latvijas, ne Eiropas izglītībā nav vienotas nostādnes šajā jautājumā. Grāmatas autores, balstoties uz pārliecību, ka radošums piemīt katram skolēnam un ka to var un vajag atklāt un pilnveidot, piedāvā strukturētu pieeju, lai palīdzētu topošajiem skolotājiem

mācīties patstāvīgi plānot un mērķtiecīgi īstenot tādu mācību procesu dažādās izglītības jomās, kas sekmē skolēna radošuma attīstību.

Tā kā caurviju prasmju attīstība ir paredzēta visās izglītības jomās, piedāvātais materiāls potenciāli būs noderīgs ikvienā metodikas kursā pamatizglītības skolotāju programmās: Vizuālā māksla I, II, Mūzika I, II, Kustību māksla I, II, Latviešu valoda, tās metodika I, II, Matemātika, tās metodika I, II, Dizains un tehnoloģijas I, II, Angļu valoda, tās metodika I, II, Dabaszinības I, II, Sociālās zinības I, II, Vēsture, Literatūra, tās metodika, Sports un veselība, tā metodika I, II, Datorika, Bērniecības filosofija, Interese izglītība un darbs ar talantīgiem bērniem, Personalizētā pieeja dažādības pedagogijas kontekstā.

Piedāvāto pieeju autores ir izstrādājušas savos promocijas darbos, apbērušas zinātniskās publikācijās un starptautiskās konferencēs, Kreativitātes institūta zinātniskajos pētījumos, starptautiskā projektā "Radošas skolas kultūras sekmēšanas starptautisku sadarbībā" (2013–2015), piemērojot to izmantošanai skolas praksē. Nezaudējot būtību un zinātniski pamatotu struktūru, pedagogiskajā praksē ir izkristalizējušies formulējumi, kas ir saprotami ne tikai skolotājam, bet arī skolēnam (jo kompetenču pieeja paredz, ka skolēnam pašam arī ir jāsaprot, ko viņš īsti mācās un kā pilnveidojas) un skolēnu vecākiem. Tāpēc grāmatas tekstā zinātnes valoda ir piemērota arī skolotāja un skolēna lietošanai. Tekstā norādītas atsauces uz zinātnisko literatūru, kur attiecīgais jautājums dziļi analizēts zinātnes diskursā.

Pirmajā nodaļā radošums atklāts kā daudzpusīga un pretrunīga parādība, analizēti sabiedrības stereotipi un būtiskākās pretrunas, mērķtiecīgi sekmējot skolēnu radošumu, pamatoti būtiskākie principi radošumu veicinošas psiholoģiskas vides veidošanai un piemērota mācību satura un metožu izvēlei, lai radītu priekšstatu par radošuma būtību un izpausmēm, daudzveidīgiem kritērijiem un tā nozīmību personīgu, sociālu un kultūras vērtību kontekstā.

Otrajā nodaļā raksturoti pedagogiskie principi un apkopoti metodiskie paņēmieni dažādu skolēna radošuma aspektu pilnveidei dažādās izglītības jomās, lai pilnveidotu topošā skolotāja prasmi atlasīt jēgpilnu mācību saturu un izvēlēties metodes skolēna radošās domāšanas un radošas personības īpašību pilnveidei.

Trešā nodaļa veltīta skolēnu radošuma izvērtēšanas metodikai, kas palīdzēs strukturēt daudzveidīgās radošuma izpausmes un piemērot tās katra skolēna individuālajām spējām un vajadzībām.

Katrā nodaļā iekļauti uzdevumi, kas palīdzēs izmēģināt pedagogiskos ieteikumus praksē, lai paplašinātu studenta personīgo radošās darbības pieredzi un padziļinātu studenta izpratni par piedāvāto metožu lietderību.

Katras nodaļas beigās pievienota svarīgāko terminu vārdnīca un pašpārbaudes jautājumi, lai rosinātu studentu kritisku un atbildīgu attieksmi pret skolas pedagogisko procesu un savu ieguldījumu tajā, izvērtētu savu uzdrīkstēšanās, brīvības, radošas atklāsmes un mācīšanās pieredzi un noteiktu mērķus turpmākām mācībām.

1. NODAĻA

Radošuma būtība, struktūra, kritēriji

Kas ir radošums?

Kā to atpazīt?

Vai radošums piemīt visiem?

Kāpēc ir radoši bērni/skolēni un neradoši?

Kāds ir radošs skolēns, radošs skolotājs?

Ar ko bērna radošums atšķiras no pieauguša cilvēka radošuma?

Vai radošums ir tikai mākslas izglītības jautājums – zīmēšana, teātra spēlēšana u. tml.?

Kāds radošums var būt matemātikā vai fizikā, kur ir skaidri zināmi objektīvi likumi?

1.1. Radošuma jēdziens psiholoģijā, pedagogijā, kultūrā

Ar radošumu ierasti saprot parādību, kad tiek radīts kaut kas jauns un vērtīgs. Radošumu pēta dažādas zinātņu nozares kā cilvēka spēju veikt inovatīvu un sabiedriski nozīmīgu darbu – radīt ideju, tehnoloģiju, materiālu objektu u. c. (Cropley, Cropley, 2009).

Psiholoģija, atšķirībā no mākslas teorijas, kas radošumu vērtē kā izcilu un retu parādību, to pēta kā normālas cilvēka psihes fenomenu. Ļevs Vigotskis pamato radošu darbību kā nepieciešamu cilvēka eksistences nosacījumu, kas saistīts ar vajadzību piemēroties mainīgajai videi un izmainīt vidi, radot jaunus apstākļus (Выготский, 1991). Zigmunds Freids saista radošo darbību ar asociālo tieksmju sublimāciju (Фрейд, 1990), Ēriks Fromms – ar eksistenciālās atsvešinātības pārvarēšanas iespēju (Fromms, 1993), Gustavs Jungs – ar tā pasaules tēla radišanu, kas veido indivīda personību (Jungs, 2009). Savukārt intelekta attīstības teorijas definē radošumu kā cilvēka domāšanas un rīcības efektivitātes pazīmi, konstatējot, ka radošums ir cilvēka vispārīga spēja, kas izpaužas radošā procesā; tas potenciāli piemīt ikvienam indivīdam, un to var mērķtiecīgi attīstīt (Torrance, 1993; Дружинин, 2000). Humānpsihologi atzīst radošumu par fundamentālu cilvēka dabas īpašību izpaušmi (Маслоу, 2003; Alleinikov, 1999). Konstruktīvisma kontekstā iekļaujas ideja par radošumu kā personības izveides instrumentu, jo cilvēka dzīve un personība kā konstruēta realitāte ir jaunrades produkti, bet dzīvesdarbība kopumā tiek uztverta kā radoša (konstruktīva) darbība (Никифоров, 1990; Карпова, 1994; Brunner, 1996).

Šīs atziņas ļauj secināt, ka 20. gadsimtā radošuma psiholoģiskās izpratnes pētnieki, kuri pārstāv dažādas skolas un pieejas, ir faktiski vienisprātis, atzīstot, ka radošums kā domāšanas un motivācijas veids potenciāli piemīt jebkurai normālai psihei. Tā nepieciešama sociālajās attiecībās (sociālās zinības), jo katras jaunas attiecības ir izaicinājums. Ne konfliktu, ne problēmu

nevar atrisināt bez radošas pieejas, nevar izmainīt pasauli vai uzlabot dzīves kvalitāti. Zinātnē katrs jauns zinātnes atklājums ir noliedzis, pārkāpis, iekļāvis kādas iepriekšējās zināšanas.

Pedagoģijas jautājums ir – kā bērna/skolēna radošums ir ietekmējams, kādi pedagoģiski līdzekļi – principi, mācību metodes, vērtēšana, saskarsme, skolas kultūra, skolotāja personība – sekmē radošuma atraisīšanos, kādi – kavē.

Radošuma izpēte ir atrodama gan ideju vēsturē (idejas, kuras ir radikāli izmainījušas sabiedrības dzīvi), gan dabaszinātņu, sociālo, humanitāro zinātņu un inženierzinātņu vēsturē un metodoloģijā, gan mākslas teorijā un estētikā (mākslas darba tapšana un mākslinieku biogrāfijas). Radošumu plašos kultūras un civilizācijas kontekstos analizē kreatoloģija – jauns starpdisciplinārs zinātnes virziens, kas kreativitātes parādības skata kompleksi starpnozaru sistēmā (Maģari-Beks, 2011).

Dažādās pieejas ierasti tiek strukturētas, attiecinot kreativitāti uz procesa, personības un/vai produkta kvalitāti, ko raksturo novitāte (retums individuālā vai sociālā kontekstā) un lietderība (individuālā vai sociālā nozīme) (Mumford, 2011). Izprotot, ka radošums izpaužas gan radošas personības īpašībās, gan radošā procesā, gan radošā “produktā”, pedagogam ir iespēja izvēlēties piemērotus līdzekļus katra kreativitātes aspekta rosināšanai.

Turpmāk tiks analizēts katrs radošuma aspekts atsevišķi: *radošais process, radoša personība, radošs “produkts”*.

1.2. Radošais process

Radošuma procesa aspekts ir saistīts ar cilvēka intelektuālajām spējām; to pēta kognitīvā psiholoģija.

Radošais process ir intelektuāla parādība, kura risinās spontāni, kurā izpaužas cilvēka radošās spējas un kuras rezultāts ir jauna ideja.

Zinātniskajā literatūrā tiek uzsvērti cilvēka apzināto un neapzināto psihisko spēku mijiedarbība radošajā procesā: cilvēka *iztēle* vadošo emociju iespaidā rada jaunas pieredzes materiāla kombinācijas (Выготский, 1991), *diverģentā domāšana* rada variatīvus risinājumus (Guilford, 1967; Cropley, 1999), *laterālā domāšana* pretstatā *vertikālajai* savieno šķietami nesalīdzināmus objektus un attālas asociācijas (Де Боно, 1997), *sistēmiskā* domāšana pretstatā lineārajai ievēro daudzveidīgas sakarības starp objektiem un uztver lietas veselumā (Edwards, 1999). Iekļaušanās plūdamā nozīmē, ka cilvēks ļaujas *plūdamam* (angļu val. – *flow*), aizmirstot savu ego, izkausējot savas darbības objektā un mazinot atšķirību starp darbu un spēli (Csikszentmihalyi, 2002). Dažādos radošā procesa posmos cilvēks piedzīvo uztraukumu un mieru, izelpošanu un pilnīgas, priedīgas darbības sajūtas – paļaušanos, relaksāciju, koncentrēšanos, dedzību un modrību vienlaikus; procesa vadība ir sarežģīta, saspringta un nenoteikta. Radoša procesa rezultāts ir jauna tēla vai idejas rašanās bez pūlēm pati par sevi. No jauna radusies ideja izraisa negaidītu un pārsteidzošu pacilātību. Cilvēkam intuitīvi ir skaidrs, ka jaunais risinājums ir pareizs, lai arī tas ir pretrunā ar iepriekšējiem jēdzieniem (Edwards, 1999).

Radošajam procesam būtiska ir atteikšanās no abstraktas, simboliskas, loģiskas domāšanas dominantes, lai ļautu procesā iesaistīties visiem cilvēka dvēseles spēkiem – uzmanībai, uztverei, atmiņai, iztēlei, asociācijām, intuīcijai utt.

Radošās domāšanas objektīvai konstatēšanai Džojš Pols Gilfords (*Joy Paul Guilford*) un Eliss Pols Torens (Ellis Paul Torrance) piedāvā izmantot tādus kritērijus un rādītājus kā

- **vieglums** (angļu val. – *fluency*) – ideju rašanās ātrums un skaits, pretstats grūtumam un piepūlei;
- **elastība, plastiskums** (angļu val. – *flexibility*) – ideju strukturāla daudzveidība, pāreju biežums no vienas radīto objektu grupas uz citu. Pretstats – var būt arī daudz, bet vienveidīgas idejas;
- **izstrādātība** (angļu val. – *elaboration*) – sintezētā tēla (vai risinājuma) detaļu precizitāte, pretstats shematiskumam, aptuvenībai vai paviršībai;
- **oriģinalitāte** – idejas unikalitāte, tās neparastums, “svaigums”, salīdzinot jaunradīto darbu gan ar citu grupas biedru veikumu, gan ar savu iepriekšējo sniegumu. Tās pretstats – stereotipiskums – par labu atzīst darba līdzību iepriekš zināmam paraugam (Guilford, 1967). Šos kritērijus, kas ir objektīvi, var labi saskatīt jaunradītajā “produktā”, un tos var novērtēt neiesaistīts eksperts.

Pedagoga problēma ir tā, ka neapzinātais it kā nepakļaujas kontrolei, tas nav paredzams un loģiski izvērtējams, rezultāts nav garantēts un sasniedzams ar centību, spēka pielikšanu, plānošanu.

Kā tad dzimst ideja? Emocionāla impulsa ierosināta, iztēle sakārto indivīda pieredzes faktus jaunā secībā. Šis sakārtojums parādās kā iztēles tēls, ideja, iecere. Tad cilvēks apjēdz un izvērtē jauno ideju. Ja tā atzīta par nozīmīgu, tiek pieņemts lēmums to realizēt.

Zinātnieki strukturē piecus radošā procesa posmus, no kuriem katrs palīdz saprast, kādi faktori ir nepieciešami radošuma rosināšanai. 1. attēlā redzami katra posma nosaukumi dažādu autoru interpretācijā.



1. attēls. Radošā procesa posmi

1. Sagatavošanās posmā (angļu val. – *preparation*; arī *informācijas uzkrāšana*) tiek apkopota un sistematizēta cilvēka līdzšinējā dzīves pieredze un uzkrāta jauna informācija, kas kalpo par jaunrades materiālu. Ja skolēnam nav nekāda priekšstata vai zināšanu par kādu tematu, iztēlei nav ko kombinēt. Jo bagātāka skolēna pieredze, jo bagātāka var būt iztēle (Выготский, 1990).

2. Radošo procesu iedarbina emocionāls impulss – motivācija, vajadzība, emocionāls pār dzīvojums, neatrisināta būtiska problēma, vērtības apzināšanās utt.

3. Starp pirmo impulsu un jauno ideju ir idejas nobriešanas jeb kristalizācijas periods, kad procesā iesaistās cilvēka uztvere, emocijas, asociācijas un iztēle. Idejas nobriešana (inkubācija,

kristalizācija) risinās neapzināti, intuitīvi, bez apziņas kontroles, autors it kā atsakās no sava “es”, ļaujoties tēlu plūsmai, darbojas iztēle, kas disociē pieredzes faktus un valdošo emociju iespaidā sakārto tos jaunā secībā (Выготский, 1991), darbojas labā smadzeņu puslode, asociatīvā domāšana saista vienotā sistēmā tradicionāli attālus jēdzienus vai elementus. To darbības rezultātā ideja rodas it kā pati no sevis.

Skolotājam ir svarīgi zināt, ka radošā procesa inkubācijas posmā virzība uz noteiktu mērķi ir atcelta, cilvēks ir atteicies no apzinātas kontroles un ļaujas procesam, nedomājot par gala rezultātu. Ideju nevar radīt ar apzinātu gribas piepūli, racionālu pamatojumu vai mērķtiecīgu centību, bet ir vajadzīga psihe neapzinātās daļas darbība.

Tās ierosināšanai var noderēt daudzās **kreativitātes tehnikas**, kuru būtība ir atslēgt racionālā prāta kontroli, ļaujot atvērties neapzinātajam, smadzeņu labajai puslodei, iztēlei, intuīcijai u. tml. Daļa no tām orientējas uz daudzveidīgu domāšanas rosināšanu (divergētās, laterālās, asociatīvās, ekspresīvās tehnikas, analogās un intuitīvās tehnikas, metamorfozes u. c. **radošās domāšanas tehnikas**), bet citas – uz mērķtiecīgu koncentrēšanos uz elpošanu, skaņu vai vizuālu tēlu ārpus risināmās problēmas (**meditācijas tehnikas**). Rosinoša var būt arī koncentrēšanās uz kādu mehānisku darbību vai stingru spēles noteikumu ievērošanu. Daiļrades psiholoģijas pētījumi liecina, ka psihe neapzinātās un apzinātās daļas sadarbība katram cilvēkam tiek ierosināta un arī izpaužas individuāli. Piemēram, kāds mākslinieks ierosmei iet maksšķerēt, kāds – gavē, klausās mūziku, vēro tekošu ūdeni, līdz nogurumam fiziski strādā vai sporto utt. (Mācību procesā, starp citu, ir būtiski katram skolēnam izzināt, kā labāk rosināt savu radošo spēju izpausmes.)

4. Idejas rašanās (angļu val. – *insight, illumination*) ir radošā procesa izšķirošais posms – iztēlē it kā pati no sevis rodas ideja, dzimst jauns risinājums. Pie tam intuitīvi ir skaidrs, ka jaunais risinājums, kaut arī, iespējams, ir pretrunā ar iepriekšējiem priekšstatiem, sarežģīts, spraigs un neskaidrs, ir pareizs (Feldhusesn, Goh, 1995; Edwards, 1999).

5. Izvērtēšanas (angļu val. – *verification*) laikā radošais process tiek padziļināts, radot jaunas nozīmju sakarības. No tā, cik atvērts, uzmanīgs un iejūtīgs ir cilvēks, uztverot, pieņemot un izvērtējot jaunradīto ideju, ir atkarīga radošā procesa produktivitāte. Kā visaugstākā līmeņa radošums tiek vērtēta tāda ideja vai tēls, kas paver jaunu ceļu kādas problēmas risinājumā (Дружинин, 2000).

Katrs radošā procesa posms ir saistīts ar noteiktām autora izjūtām. **Informācijas uzkrāšanas** stadiju, arī iepriekšējo pieredzi (Выготский, 1990) raksturo vispusīga ārējās pasaules pieredze, interese, zinātkāre (Runco, 1999a). Autora pārdzīvojumi **idejas nobriešanas** posmā tiek aprakstīti kā īpašas un savā ziņā pretrunīgas izjūtas: cilvēks redz pasauli citādāk nekā ikdienā, viņš jūtas pārliecināts, ieinteresēts; modrs, bet arī relaksēts, saspringts, bet paļāvīgs; priecīgs, bet pilnībā kontrolē situāciju (Edwards, 1999). **Atklāsme** izraisa pārsteigumu un sajūsmu. **Izvērtēšanas** laikā autors izjūt gandarījumu un lepnumu (Runco, 1999b). Šādas autora izjūtas ir raksturīgas radošam procesam, un tās pietiekami ticami var izvērtēt darbības subjekts pats.

Darbības gaitā radošais process var notikt vairākas reizes gan spontāni, pats no sevis, gan arī tikt mērķtiecīgi rosināts. **Skolotājs var mērķtiecīgi rosināt katru no šī procesa posmiem.**

Skolotāja izaicinājums ir tāds, ka ierastie izglītībā sasniedzamo rezultātu kritēriji izrādās pretrunā ar radošā procesa kvalitātēm, kas var izrādīties pretrunā ar uzvedības normām, ētiku vai efektivitātes apsvērumiem. Tā skolēnu aizrautība, prieks, atraisīšanās, spēlēšanās neizbēgami rada nekārtību un “troksni klasē”. Tās ir pretrunā ar priekšstatu par mācībām kā nopietnu, mērķtiecīgu, loģiski strukturētu, grūtu darbu. Atvērtība, elastība, atklājumi, pārsteigumi, asociācijas, iztēle, t. i., psihes neapzinātās daļas izpausmes, padara mācību procesu neprognozējamu un nekontrolējamu, novirza skolēnu no “temata”, un spontāni radusies ideja var būt nejēdzīga vai neētiska. Savukārt koncentrēšanās vai miers un relaksācija, kas vajadzīga idejas nobriešanai, var tikt uztverta kā lieks laika patēriņš bez redzama rezultāta.

Pedagogam ir svarīgi pieņemt, ka mērķtiecība, orientācija uz rezultātu, praktisku pielietojumu, loģisks, racionāls pamatojums, kritiska un paškritiska attieksme, spēja kontrolēt, kā arī spēcīgs skolēna ego var bloķēt personas iesaistīšanos radošajā procesā, jo radoša ideja nevar rasties ar tiešu piepūli, centību, rūpēm vai spēcīgu gribu.

1.3. Radoša personība

Pretstatā kognitīvajai psiholoģijai, kas neņem vērā personības īpatnības, motivāciju vai sociālo vidi, bet gan nodrošina vairāku kreativitātes operacionālo aspektu definīcijas un piedāvā ceļus šo aspektu attīstībai (Cropley, 1999), humānistiskās psiholoģijas pārstāvji saista radošumu ar personības struktūru – rakstura īpašībām, gribas procesiem un motivāciju.

Abrahams Maslovs (*Abraham Maslow*) uzskaita tādas radošas personības īpašības kā neatkarība, prāta atvērtība, tolerance pret nenoteiktām situācijām un pretrunīgu informāciju, attīstītas estētiskās jūtas, pārliecība par savām spējām, īpaši jūtīga uztvere – dzīve realitātē, empātija, tieksme pēc noslēpumainā, baiļu trūkums, pieredzes kulminācija (mistiski pārdzīvojumi), tieksme uz vienpatību, autonomija, cilvēciska brālība, demokrātiska domāšana, humora izjūta, koncentrēšanās uz problēmu (nevis uz sevi), realitātes uztvere un pieņemšana, ētiskums, līdzsvarotība, optimisms, augsts adaptācijas līmenis, emocionāls un sociāls briedums, aizrautība, spontanitāte, gatavība riskēt, pozitīva, apliecinoša dzīves izjūta. Maslovs salīdzina pašaktualizējošas personības radošumu ar spontānu un ekspresīvu laimīga, nesatraukta bērna radošumu, *otro naivitāti* jeb *primāro kreativitāti* (Маслоу, 2003).

Nosakot radošas personības izpausmes darbībā, ir svarīgi analizēt autora attieksmes: pašapziņu, pašprietiekamību, pārliecību, neatlaidību un enerģijas koncentrēšanu, spēcīgu personisku iesaistīšanos (atdošanos, nodošanos), brīvu spēles noteikumu izvēli (Feldhusen, Goh, 1995; Torrance, 2002). Radošai personībai dominē pašizpausmes un personiskās izaugsmes motivācija, bet ne sasniegumu motivācija, faktiski tas ir ārējas un racionālas motivācijas trūkums, galvenā ir pašizpausmes vajadzība (Никифоров, 1990).

Šos kritērijus var grupēt:

- 1) ticība sev, pozitīva pašapziņa, pašpārliecība, pašpieņemšana;
- 2) brīvības izjūta – uzdrīkstēšanās, atļaušanās, risks, neatkarība no stereotipiem un ārēja novērtējuma;

- 3) aizrautība, iejušanās, aktīva iesaistīšanās, “klātbūtne”;
- 4) pašizpaušmes un personiskās izaugsmes motivācija, vērsta vairāk uz procesu nekā uz rezultātu, darbības mērķis ir atvērts, nevis stingri noteikts;
- 5) tolerance pret neskaidro, sarežģīto, pretrunīgo, noslēpumaino.

Pētot radošas personības īpašību attīstību cilvēka dzīves gaitā, pētnieki konstatējuši, ka 2–3 gadu vecumā visi bērni ir radoši, bet pieaugušie – tikai 2%. No tā izriet, ka radošums kā potenciāls piemīt katram cilvēkam (jo bērībā tas ir konstatējams visiem) un ka bērna radošuma attīstība ir saistīta ar noteiktas kultūras uzskatiem un vērtībām. Radošums kā rakstura īpašība spontāni izpaužas 2 gadu vecumā; vēlāk bērns pakāpeniski “ieaug” kultūrā, pieaugušo pasaulē, kurā radošas izpaušmes tiek apzināti ierobežotas sabiedrības interešu vārdā (Raipulis, 2011). Kad sociālie priekšstati, izpaužoties kritikā un paškritikā, dominē pār ticību sev un sevis pieņemšanu, bērna pašizpaušme ir traucēta (Маслоу, 2003; Дружинин, 2000).

Pārlicību par sevi, pašpieņemšanu var interpretēt kā iedomību, augstprātību, nekritisku attieksmi; neatkarību – kā nepaklausību, nepieklājību, necieņu pret skolotājiem un vecākiem, aizrautību – kā bērnišķību. Uzdrīkstēšanās ikdienā var izskatīties kā bezkaunība, izaicinājuma pieņemšana – kā pārgalvība, stabilitātes graušana, tolerance pret pretrunām – kā neizlēmība, sava viedokļa trūkums u. tml. Tātad skolēna radošuma attīstība lielā mērā ir atkarīga no kultūras priekšstatiem. Jaunākais skolas vecumposms ir īpaši sensitīvs, bērnam mācoties saskaņot savas vēlmes ar noteiktā sabiedrībā pieņemtajiem priekšstatiem par to, kas ir labi un pieņemami, kas – slikti un nepieņemami. Skolotāja uzdevums ir apzināties un dinamiski līdzsvarot šos pretstatus.

1.4. Radošais “produkts”

Kas ir raksturīgs radošam “produktam”, un kas radošu “produktu” dara atšķirīgu no citiem, neradošiem produktiem?

Kādās nozarēs ir iespējams radošs “produkts”?

Radošs “produkts” ir radošās darbības objektīvais rezultāts (vārds “produkts” likts pēdiņās, lai uzsvērtu nozīmi ‘tas, kas ir radīts’ un atšķirtu no Latvijā ikdienišķi ierastās nozīmes ‘ražojums’, ‘darinājums’). Jaunu ideju vai interpretāciju, atklājumu, inovatīvu metodi vai problēmas risinājumu, dizainu, tehnoloģiju vai mākslas darbu vai citu taustāmu objektu uzskata par radošu:

- ja tas ir kaut kas nebijis, oriģināls, unikāls un netradicionāls, pārsniedz jau eksistējošu risinājumu atkārtošānu vai kopēšanu;
- ja tas ir funkcionāls, pielietojams, derīgs, piemērots izvirzītās problēmas risināšanai.

Dažos avotos vēl minēta “produkta” piederība noteiktai nozarei, kas piedāvā kritērijus gan derīguma, gan snieguma profesionalitātes izvērtēšanai.

“Produkta” **novitāti** raksturo tā spēja izraisīt pārsteigumu divējādos veidos: atrodot jaunu lietošanas veidu jau esošam “produktam” (pieejai, idejai, izgudrojumam) vai attīstot pavisam jaunus principus (Cropley, Cropley, 2009). Sūzana Besemera (*Susan Bessemer*) un Kārena

Kvinna (*Karen Quinn*) ieteic kā inovācijas pazīmes vērtēt radošā “produkta” spēju iedvesmot, rosināt un pārveidot (Quinn, Bessemer, 2006).

Ikdienā bieži lietojamais apzīmējums “oriģināls” var būt visnotaļ neskaidrs un atkarīgs no vērtētāja subjektīvā sprieduma, tādēļ Marks Ranko (*Mark Runco*) apraksta principus, pēc kuriem iespējams objektīvāk noteikt, vai kaut kas ir jauns, inovatīvs, oriģināls.

Visbiežāk radoša “produkta” novērtēšana saistīta ar sociālo kontekstu:

- individuālais konteksts: “produkts” ir oriģināls tikai attiecībā pret individu, kurš to radījis (piemēram, bērns ir radījis ideju, kura ir pazīstama plašākā sociālā kontekstā, tomēr ir nebijusi viņa paša pieredzē);
- sociālais konteksts: radītais darbs ir oriģināls uz sociālās grupas (klases, organizācijas u. tml.), nozares vai darbības jomas fona, piemēram, pusaudža radītu mākslas darbu var vērtēt viņa klases vai vecumgrupas kontekstā;
- universālais konteksts: “produkts” ir radošs attiecībā pret visu cilvēci (t. i., vēl neviens nekad to nav darījis) (Runco, 1999a; Richards, 2007).

Novitāte ir pašsaprotams radoša “produkta” kritērijs. Taču pēdējā laikā izkristalizējies uzskats, ka novitāte pati par sevi nav pietiekams kritērijs. Bez situācijai atbilstošas efektivitātes un jēdzīguma tas var būt spontāns esošo normu noliegums vai disciplīnas trūkums; bez ētiskuma tas riskē kļūt par postošu un necilvēcisku spēku, piemēram, jaunu ieroču vai cilvēka klonu radīšanas gadījumā. Līdz ar to otrs radoša “produkta” kritērijs ir derīgums (jēdzīgums).

Tas, kas ir jauns, bet nav pielietojams vai jēgpilns, ir oriģināls, bet ne radošs, pretējā gadījumā arī absurdas idejas būtu radošas (Runco, 2009). Piemēram, to varētu attiecināt uz jēgu nesaturošām savdabīgām frāzēm un vārdu spēlēm, kas ir domāšanas traucējumu izpausme psihiatrijas pacientiem. Ir jānodala radošas idejas no tikai dīvainām idejām. Radošai idejai nepieciešams ņemt vērā situācijas prasības un ierobežojumus, kā arī estētiskos un kvalitātes principus u. c. (Cropley, Cropley, 2009). Tiesa, reizēm derīgi jaunrades “produkti” var būt tik neparasti, ka sociālo normu un aizspriedumu rezultātā tiek noraidīti vai ignorēti. Iespējams, tikai pēc laika tie tiek atzīti par ievērojamiem, revolucionāriem atklājumiem.

Derīguma kritērijs paredz radošā “produkta” atbilstību noteiktas profesionālās darbības jomas uzdevumiem un pieņemtajiem kvalitātes un izpildījuma principiem. Te radošas idejas sastopas ar nepieciešamību izšķirt, kuras no oriģinālajām idejām būtu piemērotas tālākai izstrādei un īstenošanai (Runco, 1999b). Saskaņā ar S. Besemeru un Kvinnu radošā “produkta” derīgumu nosaka risinājuma piemērotība vai realizējamība, loģiskums, atbilstība.

Novitātes un derīguma kritēriju savstarpējās proporcijas radošajā “produktā” var mainīties atkarībā no darbības jomas. Tā mākslas nozarē tiek uzsvērtā novitāte un salīdzinoši mazāk – mākslas darbu praktiskā lietderība. Mākslinieciskās darbības joma pieļauj būtiskas transformācijas vai neparastas metaforas par atainojamo realitāti, t. i., māksla pati par sevi kalpo neparastu, vispārpieņemtajam neatbilstošu (ne obligāti pretēju) ideju meklēšanai. Savukārt kreativitātei zinātnes jomā novitātes un derīguma kritēriji varētu būt vienlīdz nozīmīgi, jo objektīvās realitātes principu ievērošana tajā ir neaizstājama (Lubart, Guignard, 2004).

Papildus novitātei un derīgumam kā radoša “produkta” kritērijiem var minēt vēl divus – eleganci un vispārināmību (Cropley, Cropley, 2009). *Elegances* kritērijs raksturo “produkta” stilu vai estētisko kvalitāti – domu un struktūru skaidrību, kompleksitāti, atsevišķu komponentu sintēzi organiskā veselumā, harmoniju, sakārtotību, veselumu. Besemera un Kvinns tiem pievieno arī izstrādātību (angļu val. – *elaboration*) kā perfektu profesionālu izpildījumu. Lai arī visbiežāk elegances kritērijs kreativitātes definīcijās izpaliek, daži pētnieki uzsver tās nozīmi. Alberts Einšteins (*Albert Einstein*) savulaik esot sacījis, ka nav gūti atrast jaunus risinājumus problēmai, grūtākais ir rast risinājumus, kuri ir eleganti jeb kurus atpazīstot novērotājā tiek izraisīta reakcija: “Kā man pašam tas nebija ienācis prātā?” (Becattini u. c., 2015)

Vispārināmība raksturo iespēju attiecināt radošo ideju ne tikai uz to situāciju, kam tā sākotnēji radīta, bet arī uz nesaistītām situācijām, tā paver jaunu pieeju jau esošajām problēmām, parāda agrāk nepamanītas problēmas, kā arī liek pamatus vēlākiem izgudrojumiem. Piemēram, 1605. gadā Frānsiss Bēkons (*Francis Bacon*) iepazīstināja ar jaunizgudrojumu – bināro sistēmu, kurā bija iespējams atspoguļot visas teksta variācijas, izmantojot burtu *a* un *b* kombinācijas. 1689. gadā šo ideju modificēja Gotfrīds Leibnics (*Gottfried Leibniz*), izveidojot bināro ciparu sistēmu, uz kuru balstītas mūsdienu datortehnoloģijas (Cropley, Cropley, 2009).

A. Kroplis piedāvā radošu “produktu” kategorizācijas shēmu, atspoguļojot tajā jau aprakstīto kreativitātes kritēriju kombinācijas un to saistību ar radošuma pakāpi. Tajā “produkti” aprakstīti virzībā no ierastiem (tradicionāliem, bet efektīviem) līdz inovatīviem (jauniem, efektīviem, elegantiem un vispārināmiem). Kreativitāte nav vērtējama sistēmā “visu vai neko”, jo radošu “produktu” kreativitāti raksturo gan dažādi tās līmeņi, gan veidi.

1. tabula. Radoša “produkta” kritēriji un līmeņi (pēc Cropley, Cropley, 2009)

Kritērijs	Radošuma līmenis				
	Ierasts	Oriģināls	Elegants	Inovatīvs	Pseido-kreativitāte
Efektivitāte (derīgums)	+	+	+	+	?
Novitāte	-	+	+	+	?
Elegance	-	-	+	+	?
Vispārināmība	-	-	-	+	?

Džeimss Kaufmans (*James Kaufman*) un Ronalds Begeto (*Ronald Beghetto*) ir definējuši četrus radošuma attīstības līmeņus atkarībā no mēroga, kādā radošums izpaužas: augstais, profesionālais, ikdienas un mini (angļu val. – *big, pro, little, mini*). Pētnieki atklāj, ka radošums ne vien atšķir ģēniju no pārējiem cilvēkiem, bet izpaužas daudz variatīvāk.

Augstā (angļu val. – *big*) kreativitāte attiecas uz nozīmīgu jaunradi nozares vai sabiedrības mērogā, to nereti sauc arī par ģēnija kreativitāti. Pedagoģijā to varētu saistīt ar apdāvinātu bērnu izglītošanu, bet principā ģēnija kreativitāte nepakļaujas pedagoģijai.

Profesionālā (angļu val. – *pro*) kreativitāte tiek saistīta ar inovatīvu risinājumu radīšanu un problēmu risināšanu noteiktā nozarē. Tā var izpausties, ja cilvēkam ir profesionālas zināšanas un prasmes.

Ikdienas (“mazā”, angļu val. – *little*) kreativitāte izpaužas ikdienas domās un darbībās visdažādākajās dzīves jomās un situācijās. Tā neprasa profesionālu pieeju un parasti pat netiek īpaši ievērota.

Mini (angļu val. – *mini*) kreativitāte ir iesaistīta ikreiz, kad cilvēks ko dara vai domā pirmo reizi. Tā izpaužas dinamiskā zināšanu un izpratnes konstruēšanas procesā noteiktā sociālās kultūras kontekstā. Tās rezultāti, iespējams, nav būtiski visai sabiedrībai, bet tie ir personīgi nozīmīgi cilvēkam pašam kā jaunas zināšanas, atklājumi, darbības, notikumi un pieredze.

2. tabulā apkopoti četri radošuma attīstības līmeņi atkarībā no mēroga, kādā radošums izpaužas.

2. tabula. Kreativitātes 4C modelis (pēc Kaufman, Beghetto, 2009)

	Mini	Ikdienas	Profesionālā	Augstā
Jaunās idejas konteksts un pielietojums	Pārveidojošā mācīšanās, personīgi nozīmīga pieredzes interpretācija, darbība un atklājumi	Ikdienas radošās domas un darbības ikvienā dzīves jomā	Ekspertu un profesionāļu grupu radošums nozares, organizācijas vai kopienas ietvaros	Izcils īpašu cilvēku radošums
	↓ <i>letekme uz indivīda izpratni</i>	↓ <i>letekme uz indivīdu un viņa personīgo ietekmes zonu</i>	↓ <i>letekme uz organizāciju, nozari, kopienu, tirgu</i>	↓ <i>letekme uz pasaules kultūru un sabiedrību</i>
Sociālās kultūras nozīmība un ietekme				

Arī radoša “produkta” radīšana pamatskolas mācību procesā var tikt vērtēta pretrunīgi, jo oriģinalitāte, inovatīvs risinājums var neatbilst kultūras un uzvedības normām, iespējams, tiek ignorēta kāda instrukcija vai noteikumi.

Prasība pēc radoša “produkta” derīguma un elegances saduras ar izplatītu priekšstatu, ka “bērnām nopietni nav interesanti” vai arī ka “skolēnam nepietiek pieredzes un zināšanu, lai radītu kaut ko patiešām nozīmīgu”. Savukārt radošā “produkta” kritērijs “profesionalitāte” var likties kā skolēna rotaļīguma un brīvības ierobežošana. Ja orientācija uz profesionalitāti dominēs (jo neprofesionāls radošais “produkts” ir nejēdzīgs), pastāv risks, ka, apgūstot tehniskās prasmes, skolēna radošums tiek nogalināts.

1.5. Radošā darbība

Ja radošais process ir tīri intelektuāla parādība, kura risinās spontāni un kuras rezultāts ir jauna ideja, tad tā arī tiek pieņemta kā tāda. Darbībai, atšķirībā no procesa, ir apzināts mērķis, tās īstenošanai nepieciešami materiāli vai nemateriāli līdzekļi, darbībai ir objektīvs, “taustāms” rezultāts – zināšanas, risinājums, metode, priekšmets, teksts, rīcība, likums, pasākums, mākslas darbs u. c. Darbība ir radoša, ja tās gaitā notiek radošais process un ja tās rezultāts ir inovatīvs, oriģināls, pirmo reizi. Pretstats radošai darbībai ir adaptīva uzvedība (rutīna) un graušana (kas arī ienes izmaiņas pasaulē un cilvēka dzīvē). Radīšanas pretstats ir arī “taisīšana” – mehāniska, reproduktīva nodarbe, kurai cilvēka radošās spējas un personība ir drīzāk kaitīgas nekā noderīgas.

Radoša darbība var izpausties jebkurā dzīves un kultūras nozarē un izglītības jomā kā jaunas informācijas un zināšanu interpretēšana un strukturēšana, situācijas analīze no dažādiem skata punktiem, problēmas risinājums, projekta plānošana, teksta uzdevuma, domraksta, reklāmas saukļa, krustvārdu mīklas, izstrādājuma, ierīces, dizaina vai mākslas darba radīšana, uzdevumam piemērotas metodes vai paņēmiena izgudrošana, spēle, eksperiments.

Radoša darbība kā mērķis pati par sevi ir bezjēdzīga, piemēram, “uzrakstīt dzejoli, lai būtu radoši”, “radoši pārstrukturēt sistēmu”, “radīt dizaina ideju, lai būtu inovatīvi” u. tml. Nozīmīgus un jēgpilnus mērķus un līdzekļus radošai darbībai piedāvā dzīves situācijas un nozares. Piemēram, “sacerēt dzejoli, lai... nokārtotu attiecības, palūgtu piedošanu, izsmietu augstprātību, spēlētos ar vārdu savienojumu nozīmēm”; “pārstrukturēt sistēmu, lai būtu ekonomiskāk, vienkāršāk, taisnīgāk”, “radīt dizaina ideju, lai noteiktā veidā uzlabotu dzīves kvalitāti, uzsāktu savu biznesu, mazinātu piesārņojumu”, “iesaistīties spēlē, lai gūtu jaunu pieredzi, jautri pavadītu laiku” utt. Kultūrā un dzīvē balstīti nozīmīgi mērķi arī palīdz radīt emocionālo impulsu, kas vajadzīgs radošā procesa ierosināšanai.

Vladimirs Družņins secina, ka radošā ideja ir blakusprodukts darbībai ar citu mērķi (Дружинин, 2000); tai piemīt ekspresīvs raksturs, ideja dzimst procesā, jo vislabāk par radošumu būtu spriest kā par procesu attīstībā, kurā labākā sagatavošanās ir pati radošā darbība (Lowenfeld, Lambert, 1975).

TERMINI

Darbība – process, kurā izpaužas cilvēka aktīva attieksme pret apkārtējo vidi, īstenību, mērķtiecīga apkārtējās vides un paša cilvēka pārveidošana.

Inovācija (angļu val. – *innovation*) – jaunas idejas vai metodes pielietojums; kaut kas jauns, kas ir ieviests dzīvē.

Iztēle – psihiska norise – (kā) jauna radīšana apziņā tēla, priekšstata, idejas veidā.

Jaunrade – cilvēka darbība, kuras rezultātā tiek radītas kvalitatīvi jaunas, oriģinālas materiālās un garīgās vērtības vai idejas.

Process – norise, plūsma, ritums, izmaiņu virkne, kas noris dabīgi.

Radoša darbība – mērķtiecīga apkārtējās vides un paša cilvēka pārveidošana atbilstoši radošuma kritērijiem.

Radoša personība – no garīgo spēju viedokļa tā ir persona, kas spēj risināt gan individuālas, gan kultūrai kopīgas problēmas.

Radošais process – mērķtiecīgs iekšējs process, kuru stimulē un regulē robi kultūrās vai to daļās. Radošs process padara kultūru ciešāk saistītu ar cilvēku pašregulāciju.

Radošā domāšana – psihisks cilvēka izziņas darbības process, saistīts ar inovatīviem risinājumiem problēmu risināšanā.

Radošās darbības prasmes – apzināta un kontrolēta spēja veikt kādu darbību atbilstoši radošuma kritērijiem.

Radošās spējas – spēja radīt jaunas materiālās vai garīgās vērtības, izteikt oriģinālas domas, pieejas, arī *radošais potenciāls*.

Radošs “produkts” – inovatīvas idejas, metodes, pieejas, izstrādājums vai ražojums, ko iegūst fiziskā un/vai garīgā radošā darbībā.

UZDEVUMI

1. Mana radošuma pieredze

- Atcerieties 2–5 situācijas, kad dzīvē esat novērojis radošumu (savu vai cita cilvēka, indivīda vai grupas).
- Miniet spilgtus piemērus, kad kāds ir rīkojies kā radoša personība, elastīgi un asprātīgi atrisinājis kādu dzīves problēmu, izjutis atraisītību, atklāsmi, ka idejas rodas viegli, radošu brīvību u. c.
- Aprakstiet situācijas, izmantojot teorētiski pamatotus atslēgvārdus.

Vērtēšanas kritēriji: apraksta autentiskums, iejūtīgums un precizitāte; prasme atpazīt un interpretēt radošuma trīs aspektu izpausmes; profesionālās terminoloģijas lietojums.

2. Radošums kā vērtība skolā un sabiedrībā

- Noskatieties video <https://www.youtube.com/watch?v=Y8l8JpcBLws>.
- Intervējiet piecus dažādu sabiedrības grupu pārstāvjus (piemēram, skolēnus, skolotājus, skolas direktoru, vecākus, pašvaldības pārstāvjus, uzņēmējus), lai noskaidrotu viņu viedokli par radošumu kā vērtību skolā un sabiedrībā.
- Intervija var būt brīva, daļēji strukturēta vai strukturēta.
Strukturētas intervijas jautājumu piemēri: Vai skolēnu radošuma sekmēšana ir izglītības uzdevums? Kādēļ? Kādās ir radoša skolēna rakstura iezīmes? Kādās situācijās skolā vislabāk atklājas skolēnu radošums? Kuri mācību priekšmeti ir piemēroti, lai rosinātu skolēna radošumu? u. c.
- Fiksējiet būtiskāko informāciju par radošu procesu, radošas personības īpašībām un radošu “produktu”.
- Analizējiet respondentu teikto, izmantojot radošuma kritēriju pozitīvo un negatīvo raksturojumu.
- Formulējiet iespējas skolēnu radošuma attīstībai skolā un būtiskākās pretrunas un problēmas, kas potenciāli kavē skolēnu radošuma attīstību mācību procesā.

Vērtēšanas kritēriji

Kritēriji \ Līmeņi	Daļēji atklāti atsevišķi kritēriji	Daļēji atklāti kritēriji	Pilnībā atklāti kritēriji
Interviju autentiskums un viedokļu daudzveidība	Pārstāvēti 1–2 sociālu grupu pieredze un viedokļi	Pārstāvēti 3–4 sociālu grupu pieredze un viedokļi	Pārstāvēti 5–6 sociālu grupu pieredze un viedokļi
Radošuma kritēriju izpratne	Interviju jautājumi vispārināti	Interviju jautājumi atklāj visus radošuma aspektus	Interviju jautājumi atklāj visus radošuma aspektus un pretrunīgus kritērijus
Pedagoģisko ieteikumu pamatotība	leteikumi saistīti ar personīgo pieredzi	leteikumi saistīti ar psiholoģijas un pedagoģijas teoriju	leteikumi pamatoti ar psiholoģijas un pedagoģijas teorijām

3. Skolotāja priekšstatu analīze

Testējiet savus priekšstatus.

Lasot aprakstītās situācijas, pajautājiet sev, kurš no variantiem vislabāk atbilst jūsu pirmajai reakcijai. Ko jūs iedomājaties, ja skolēns minstinās ar atbildi? Vai jums uzreiz ir skaidrs, ka viņš

- 1) *nezina;*
- 2) *nav iemācījies;*
- 3) *nav sekojis skolotāja teiktajam,*

vai arī jūs pieļaujat, ka skolēns

- 1) *intensīvi domā, lai atrastu visprecīzākos vārdus;*
- 2) *baidās izgāzties, kļūdīties;*
- 3) *nesaprot, kā var uzdot tik elementārus jautājumus;*
- 4) *varbūt brīnās, kādēļ pieaugušais jautā, ja jau pats zina atbildi.*

Vai tad, ja skolēns nepārtraukti didās un neiesaistās nodarbībā, jūs esat pārliecināts, ka

- 1) *bērns ir neaudzināts;*
- 2) *bērns ir hiperaktīvs;*
- 3) *bērns vēl ir par mazu, lai ietu skolā,*

vai varbūt jums ienāk prātā, ka

- 1) *bērnā uzdevums šķiet bezjēdzīgs – lieka laika kavēšana;*
- 2) *pamatojums – “tā vajag (tādas ir prasības, visi tā dara)” bērnam ar pašcieņu nav pietiekama motivācija.*

Ja skolēns runā pretī vai uzdod jautājumus, kas neattiecas uz tematu, jūs pieņemat, ka skolēns ir

- 1) *“Iecīgs”;*
- 2) *izlūtināts;*
- 3) *vēlas pievērst sev uzmanību par katru cenu,*

vai arī atzīstat, ka

- 1) *skolēns ir neatkarīga personība ar savu pieredzi un viedokli;*
- 2) *viņam ir plašas zināšanas par šo tēmu ne tikai no skolotāja piedāvātā skata punkta;*
- 3) *skolēnam ir patiesa vēlēšanās risināt problēmu.*

Ja **skolēns neizpilda uzdevuma nosacījumus**, jūs to interpretējat kā

- 1) *priekšzināšanu trūkumu;*
- 2) *“viņš nespēj to izdarīt”;*
- 3) *“viņš laikam nav izlasījis uzdevuma noteikumus līdz galam”;*

vai arī blakus šādai domai ir pieņēmums, ka

- 4) *skolēns nav sapratis jautājuma formulējumu un neuzdrīkstas pārjautāt;*
- 5) *jūsu dotais uzdevums ir pārāk vienkāršots – skolēns ir spējīgs paveikt daudz vairāk;*
- 6) *skolēns neredz jēgu tērēt laiku, lai darītu ko nenozīmīgu.*

Radošas pieejas rezultātā skolēna darbībā iesaistās vairāki konteksti, uzdevums kļūst plašāks, dziļāks un veidojas jauni nosacījumi, kas pārkāpj dotā uzdevuma robežas. Ja jūsu paredzētajā radošajā uzdevumā **skolēna sniegums ir stereotipisks un neprasmīgs**, jūs secināsiet, ka

- 1) *bērns ir netalantīgs,*

vai tomēr pajautāsiet sev:

- 2) *vai esmu piedāvājis bērnam pietiekami daudz informācijas un atbilstošus materiālus un metodes, kas ļauj uzdevumu veikt efektīvi?*

Seciniet, vai esat gatavi atbalstīt skolēnu radošumu!

PAŠPĀRBAUDES JAUTĀJUMI

Kādi aspekti skolotājam jāņem vērā, analizējot radošumu?

Kā konstatēt radošo domāšanu?

Kā izpaužas radošā personība?

Kādas pazīmes nosaka darbības rezultāta radošumu?

Kā radoša darbība izpaužas dažādās izglītības jomās?

Kādi sociāli priekšstati un normas ir pretrunā ar nepieciešamību sekmēt skolēna radošuma attīstību?

2. NODAĻA

Skolēna radošuma sekmēšanas principi un paņēmieni

Ko nozīmē “mācīt” radošumu?

Vai radošumu var “iemācīt”?

Ko skolotājam darīt, lai bērni būtu radoši?

Vai spēlēšanās un radoša izpaušanās ir savienojama ar nopietnām mācībām un tām netraucē?

Ievads

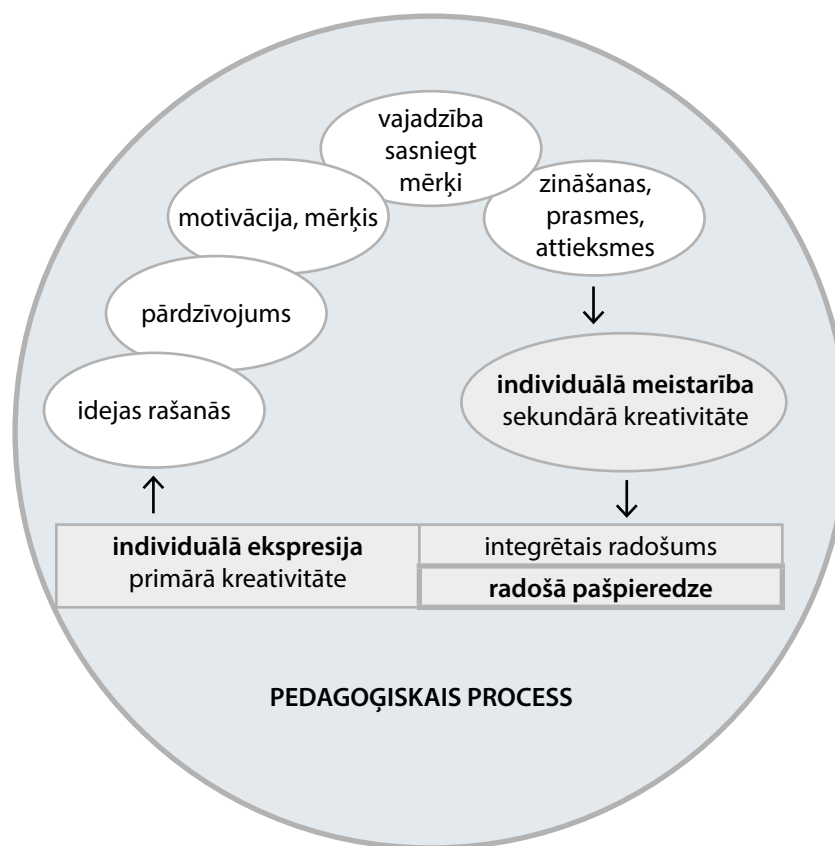
Izglītībā radošuma sekmēšana ir orientēta uz diviem mērķiem. Viens no tiem ir inovatīva, sociāli nozīmīga “produkta” radīšana. Šīs joma attīstās saistībā ar radošajām industrijām, te visas darbības ir mērķtiecīgas, sākot ar sabiedrības vajadzību izzināšanu, pieejamo resursu apzināšanu, idejas radīšanu, īstenošanu un pārbaudi praksē. Otrs virziens ir vērsts uz skolēna iesaistīšanos radošajā procesā un viņa radošās personības īpašību nostiprināšanu, t. i., mērķis ir personības attīstība, nevis radošais “produkts”. Viens virziens orientējas un primāro, otrs – uz sekundāro kreativitāti (Маслоу, 2003).

Primārās kreativitātes rosināšanai tiek izstrādātas metodes, kā izvairīties no sociālajiem stereotipiem, savienojot psihi bezapziņā esošās spējas un orientējoties uz plūstošu, spēlei līdzīgu procesu. Turklāt skolotājam jāņem vērā un jānovērtē plašais skolēnu individuālo interešu un pieredzes spektrs, viņu individuālo radošo spēju kopumu mainīgums un radošo darbību rezultātu iespējamā dažādība. Mihājs Čiksentmihāji (*Mihály Csikszentmihályi*) uzskata, ka visnozīmīgākais faktors ir audzēkņu aizrautīgas intereses veidošanās par saviem priekšmetiem un kopā ar to – izglītojamo mainīgo vajadzību noteikšana (Csikszentmihalyi, 2002). Skolēnu iesaistīšanos radošajā procesā var stimulēt, izvēloties interesantu, aizraujošu, jēgpilnu mācību un aktivitāšu saturu. Ir pieejamas dažādas radošuma tehnikas, kas koncentrējas uz dažādiem radošuma aspektiem – ideju ģenerēšanu, atšķirīgu domāšanu, asociācijām, metamorfozēm, improvizāciju, spontānu izpausmi, problēmu pārfrāzēšanu utt. (Де Боно, 1997; Edwards, 1999; Kagaine, 2006). Skolēna patstāvību un pašefektivitātes sajūtu, kas nepieciešama radošas personības attīstībai, var sasniegt pedagoģiskajā procesā, nodrošinot viņa iniciatīvu un procesa kontroles brīvību, līdzsvaru starp drošības sajūtu un izaicinājumu. Īstenojot šo pieeju, svarīgāks par nozīmīgu rezultātu ir process. Tātad nevis mācīt, stāstīt par, dot, “likt klāt”, bet ļaut, atbrīvot, atraisīt, rosināt atvērties, ļauties tam, kas bērnam jau sākotnēji piemīt.

Savukārt sekundārā kreativitāte ir orientēta uz rezultātu, “produktu”, kas ir inovatīvs un noderīgs kādā dzīves vai kultūras sfērā. Lai radītu šādu “produktu”, skolēnam bez priekšstata

par mērķtiecīgas inovācijas radīšanas gaitu ir nepieciešamas profesionālas zināšanas un prasmes kādā izglītības jomā. Tās, savukārt, ir apzinātas, objektīvas, labi redzamas un novērtējamas.

Skolotāja izaicinājums ir līdzsvarot skolēna primāro un sekundāro kreativitāti. Bez spontanitātes un viegluma radoša ideja nevar dzimt, skolēns nevar atrīsties kā radoša personība, process un rezultāts būs mehānisks, stereotipisks. Savukārt bez nozīmīga un profesionāli izstrādāta “produkta” skolēns neredzēs radošās darbības jēgu un savas izaugsmes iespējas. 2. attēlā redzams, kā, saistoties primārajai un sekundārajai kreativītai, veidojas integrētā kreativīte, kas mācību procesā ir visproduktīvākā.



2. attēls. Primārās un sekundārās kreativitātes mijiedarbības pedagoģiskajā procesā

Piedāvātajā modeli (Kalēja-Gasparoviča, 2012) ir ietverta ideja par procesa un vides nozīmību skolēna radošuma veicināšanā, kura pamatojas uz Maslova kreativitātes trīs kategoriju iedalījumu *primārajā*, *sekundārajā* un *integrētajā* (Маслоу, 2003). Spriedumos par kreativitāti tiek akcentēta improvizācija un iedvesma, prasme piemēroties jaunām situācijām, kur šajā sakarībā tiek šķirta primārā kreativīte no sekundārās, ar primāro saprotot radošo iedvesmu, bet ar sekundāro – radošā “produkta” materializāciju. Primārā kreativīte ir pats ideju ģenerācijas process, kas sakņojas cilvēka psihi dzīlākajos slāņos; nespēja paust kreativitāti saistīta ar emocionālu blokādi (Маслоу, 2003).

Pamatojoties uz teorētisko analīzi un empīrisko pētījumu pieredzi, skolotāja iespējai rosināt skolēna radošumu var apkopot **radošumu sekmējošus pedagoģiskus faktoros**:

- radīt labvēlīgu atmosfēru, pieņemošu **psiholoģisko vidi**;
- piedāvāt skolēnam **personīgi nozīmīgu darbības mērķi**;
- izvēlēties kompleksu, izaicinošu, ar aktuālo dzīvi un kultūru **saistītu mācību saturu**;
- piedāvāt **kreativitātes atraisīšanas tehnikas** (skat. 3. tabulu);
- nodrošināt drošības un izaicinājuma **līdzsvaru**;
- skolotājam **pašam būt** atvērtam, elastīgam, līdzdarbīgam, ieinteresētam.

2.1. Drošības izjūta, izaicinājums un to līdzsvars mācību procesā

Drošības un brīvības izjūtu radošā mācību procesā rada atbalstošas, nekritiskas un iejūtīgas savstarpējās attiecības. Praksē tās ne vienmēr tiek saistītas ar radošo procesu. Skolotāja piedāvātie ārējās motivācijas komponenti – orientēšanās uz sacensību un/vai novērtējumu – rada konkurējošu attiecību spriedzi, jo bailes kļūdoties un būt nesaprastam “aizver” skolēnu radošam procesam, orientē uz iepriekš vispārpieņemtām idejām un pārbaudītiem to risinājumiem.

Relaksācija radošajā procesā ļauj nesteidzīgi izsvērt un pārdomāt, paraudzīties uz lietām, situāciju un problēmu no dažādiem skata punktiem. Mierpilns un nesteidzīgs process ļauj skolēnam sevi iekšēji motivēt jauniem izaicinājumiem un atklājumiem. Skolotājs velta īpašu laiku skolēna ideju izklāstam un identificē ar tēmu nesaistītas idejas. Skolēnam drošības izjūtu rada pārliecība, ka skolotāju interesē viņa idejas un ka skolotājam ir pietiekami daudz laika, lai tās uzklausītu un apspriestu.

Spēle un rotaļas prieks procesā skolēnu/bērnu attālina no iepriekšējās pieredzes kādā konkrētā situācijā, kura ne vienmēr ir pozitīva. Rotaļīgā gaisotne ļauj skolēnam aizmirsties, tā radot pamatu jauniem izaicinājumiem. Spēles gaisotnē cilvēks ir gatavs riskēt un darīt ko neierastu. Šajā sakarā var teikt, ka skolēns tiek rosināts būt drosmīgam, un tiek parādīts, ka rotaļīgums nav vieglprātība un bērnišķība, bet iespēja būt atraisītam un brīvam no spriedzes. No skolotāja puses tā ir atbalstošas emocionālās vides nodrošināšana, neverbāls iedrošinājums un rosinājums nebaidīties kļūdoties, kas sekmē skolēna iekšējo motivāciju.

Skolēna iespēja izvēlēties oriģinālāko risinājumu, neparastāko skata punktu problēmas risinājumam, savdabīgāko variāciju idejas īstenošanai prasa no skolotāja uzticēšanos skolēna lēmumiem, atsakoties no individuālajiem priekšstatiem, kas bieži vien ir balstīti uz sociāliem priekšstatiem, kuri robežojas ar vispārpieņemtiem stereotipiem. Rezultātā tiek traucēta skolēna neatkarība domāšanā un rīcībā.

Skolotāja orientēšanās uz skolēna stiprajām pusēm, nevis trūkumu novēršanu īstenojama nodarbības atgriezeniskajā saiknē un vērtēšanā (skat. 3. nodaļu). Ja skolotājs vērsīs uzmanību uz skolēna trūkumiem un veidiem, kā tos novērst, rezultātā šī kritika un skolēna paškritika dominēs pār pārliecību par savām spējām, būs traucēta sevis kā radoša indivīda pieņemšana. Skolotāja uzdevums ir orientēties uz skolēna individuālo izaugsmi, saskatot viņa radošo

potenciālu, lai skolēns spētu pieņemt sevi ar individuāli radošu izpausmi, radot pozitīvu (adekvātu) pašvērtējumu.

Sadarbībā ar skolēnu skolotājs demonstrē toleranci pret neskaidro, sarežģīto, pretrunīgo un noslēpumaino, kā rezultātā tas kļūst par skolēna dzīves vērtību.

2.2. Radošās darbības motivācija

Kāpēc lai kāds iesaistītos radošajā darbībā?

Skolotāja izvirzīts uzdevums “radīt mākslas darbu” vai “lai būtu interesanti” skolēnam ir vāja motivācija, bet izpildīt noteikumu – “uzzīmēt radošu darbu” – nav iespējams. Tā kā radošums ir blakusprodukts darbībai ar citu individuāli vai sociāli nozīmīgu mērķi, tas ir sasniedzams, koncentrējot uzmanību uz citu darbību, tieši nesaistītu ar “produkta” radīšanu, uzsverot procesa nozīmību. To apstiprina arī divu projektu (*Nordplus* Horizontālā projekta “Radošās skolas kultūras sekmēšana starpnozaru sadarbībā” I un II posms) rezultāti – tika intervēti skolotāji, studenti, bērnu vecāki un skolu administrācijas pārstāvji un vērots mācību process. Secināts, ka radošās darbības pieredze ir gūstama gandrīz jebkurā mācību un/vai ikdienas dzīves norisē. To raksturo: pārsteigums, ļaušanās, brīvība, darbības prieks, aizrautība, risks, uzdrīkstēšanās, izaicinājums, “būt elementā”, “būt uz viļņa”, jēdzīgums, pārliecība par sevi. Radošā darbība nav jāorganizē speciāli, tā iekļaujas katrā darbībā, kas cilvēku aizrauj un sagādā prieku, katrā darbā, kas tiek darīts pirmo reizi, īsti nezinot, kāds būs gala rezultāts. Radīt nav iespējams pēc pasūtījuma vai vēlēšanās, ar varu. Mērķis “radīt” sastindzina cilvēku. Radoša ideja vai risinājums rodas viegli, it kā pats no sevis, kā blakusprodukts citai mērķtiecīgai darbībai, kuras mērķis ir orientēts uz kādu dzīves vai kultūras vērtību – dzīvību, patiesību, brīvību, lietderību, cilvēcību, harmoniju, svētumu utt., kas izraisa pārsteigumu.

Ar radošo darbību saistās risks, nedrošības pārvarēšana, šaubas: *kā tas būs, vai tā drīkst, vai es neizskatīšos smieklīgi, bērnišķīgi, nepieklājīgi, vai bērni/skolēni nekļūs nevaldāmi, vai netiks lieki iztērēts dārgais laiks utt.* Tādēļ ir vajadzīgs iedrošinājums, uzmundrinājums un spēja kļūdu uztvert kā jaunu iespēju, nevis nelaimi.

Radošu izaicinājumu rada mācību satura daudzveidība un kompleksitāte, problēmu uzdevumi, noslēpumi, konflikti, pretrunas, riska uzņemšanās, atbildība par savu izvēli.

Radošās darbības motivācija, jēga un vērtības attiecas uz mākslinieciski radošās darbības “dzīves” komponentu, kur darbība ir personīgi nozīmīga.

Mācību satura daudzveidība paredz dažādot darbības mērķus: attēlot pasauli, stāstīt stāstus, lai būtu saprotami, informatīvi, detalizēti, atpazīstami; pārveidot pasauli un sevi, lai būtu jēdzīgs, lietderīgs, problēmai atbilstošs risinājums, lai būtu citādāk; spēlēties, lai būtu brīvi, viegli, bezrūpīgi; izteikt, izraisīt pārdzīvojumu, lai būtu emocionāli, iejūtīgi, raksturīgi, īpaši, ekspressīvi; apliecināt kultūras vērtības, lai būtu skaisti, dekoratīvi, krāšņi, eleganti, askētiski, barokāli, tautiski utt. Attiecīgus piemērus dažādos mācību priekšmetos atradīsiet šīs nodaļas *ideju katalogā*. Radošās darbības un tās rezultāta vērtēšanas kritēriji ir saskaņojami ar minētajām vērtībām.

2.3. Metodiskie paņēmieni ideju radīšanas sekmēšanai

Problēma tā, ka radošumu nevar *iemācīt* tieši, mehāniski, uzsverot – tagad darīsim radoši! Iepriekš tika parādīts, ka radošums piemīt ikvienam cilvēkam, tikai tas izpaužas dažādā mērā, dažādos, iespējams, arī asociālos veidos vai arī neizpaužas nemaz. No tā izriet, ka radošumu mācīt drīzāk nozīmē “ņemt nost”, nevis “likt klāt” tam, kas bērnam, skolēnam, cilvēkam jau ir. Tātad nevis mācīt un stāstīt un dot zināšanas par radošumu, bet ļaut un rosināt “atvērties” un ļauties, uzdrīkstēties.

Kā radīt izaicinājumu radošā mācību procesā?

Kā brīvību savienot ar noteikumiem?

Kā skolotājam piedāvāt skolēnam spēlējoties mācīties un nepazaudēt nopietnību?

Ko skolotājam darīt, lai bērniem/skolēniem būtu viegli, pārsteidzoši, atbrīvoti, produktīvi (tas pats viegli), aizrautīgi, lai viņi būtu gatavi no sirds ieguldīties?

Spēlējoties cilvēks nododas procesam, atraisās fiziski, relaksējas, atbrīvo emocijas un psihes neapzinātos procesus, bet tai pašā laikā – uzdrīkstas, riskē, ļaujoties jocīgiem, “nepareiziem” noteikumiem. Spēle nav “muļķības”. Radoša brīvība rodas, pateicoties spēles noteikumu ievērošanai.

Spēle kā metode kreativitātes rosināšanai balstīta uz teorētiskajām pamatnostādņēm, kuras sakņojas jau 20. gadsimta otrajā pusē (Выготский, 1991; Guilford, 1967; Де Боно, 1997; Csikszentmihalyi, 2002). To nosaka radošā procesa kognitīvais aspekts, kur uzsvars likts uz “psihes apzināto un neapzināto spēku saspēli, nepieciešamību atteikties no abstraktās, loģiskās domāšanas dominantes, lai procesā iesaistītos visi cilvēka dvēseles spēki – uzmanība, uztvere, atmiņa, iztēle, asociācijas, intuīcija utt. Iztēle valdošo emociju iespaidā rada jaunas pieredzes faktu kombinācijas” (Выготский, 1991). “Diverģentā domāšana rada variatīvus risinājumus.” (Guilford, 1967) “Laterālā domāšana savieno šķietami nesalīdzināmus objektus un attālas asociācijas.” (Де Боно, 1997) Spēles rotaļīgo raksturu pauž atziņa par radošo procesu kā “iekļaušanos “plūdumā”” (Csikszentmihalyi, 2002).

Spēle tiek skaidrota kā “ar īpašiem paņēmieniem un noteikumiem saistīta variatīvi situatīva radoša nodarbe, kurai ir attīstošs stimulējošs raksturs” (Pedagoģijas terminu skaidrojošā vārdnīca, 2000); “Rotaļa ar noteikumiem, kur galvenais īpatsvars pieder sociālajai mijiedarbībai” (Psiholoģijas vārdnīca, 1999); “Darbība, darbību kopums, ko veic, lai sagādātu prieku, kam raksturīga iztēlē radīta situācija” (Latviešu literārās valodas vārdnīca, 1991); “Ar īpašiem noteikumiem, paņēmieniem saistīta nodarbība” (Latviešu valodas vārdnīca, 1987); “Aktivitātes, kurās darbojas ar prieku, kuras ietver noteikumus” (Santrock, 2001). Spēlēm raksturīgs iepriekš izstrādāts saturs, noteikumi, mērķis un organizācija. **Rotaļa** ir “mācīšanās darbība, jūtu, domāšanas un jaunrades skola” (Pedagoģijas terminu skaidrojošā vārdnīca, 2000); “aktivitāte, kas sniedz gandarījumu neatkarīgi no rezultāta” (Psiholoģijas vārdnīca, 1999); “patīkama izklaidējoša aktivitāte, kurā iesaistās pašas darbības dēļ” (Santrock, 2001). Spēle un rotaļa ir daudzfunkcionāla kā kultūras fenomens, kas radošā procesa rosināšanai sasaucas ar **radošā procesa kritērijiem:**

vieglumu, atklāsmi, aizrautību, pārsteigumu, mieru, atbrīvošanos, paļāvību, pārslēgšanos no simboliskās domāšanas uz tēlaino.

Pielietojot spēli kā metodi, pastāv bažas par pretrunu.

Brīvība un noteikumi?

Kā skolotājam sabalansēt skolēna/bērna zināšanas un prasmes vai brīvu izvēli?

Vai skolēnam jādara tas, ko vajag, vai tas, ko viņš vēlas?

Skolotājs, piedāvājot mērķtiecīgus darbības noteikumus, garantē skolēna radošās brīvības izpausmi procesā. Saistībā ar radošās darbības rotaļīgo raksturu tos droši var dēvēt par spēles noteikumiem.

Spēles noteikumi garantē skolēna/bērna drošības izjūtu par to, kas un kā jādara, tas izriet no mērķtiecīgi izvirzīta mācību satura, kas saistīts ar radošās darbības mērķi. Ja cilvēks piedalās spēlē, viņš pieņem tās noteikumus, nevis uzspiež savus (Gadamers, 2002).

Teorijā ir izstrādātas metodes, kā izvairīties no sociālajiem stereotipiem, savienojot psihes bezapziņā esošās spējas. Visās dominē orientācija uz tekošu, spēlei līdzīgu procesu, procesa jēgu un personīgo nozīmību, nevis uz “produktu” kā rezultātu.

Kā rosināt nestandarta ideju rašanos, un kā šīs idejas īstenot?

Katrai normālai psihei piemīt spējas, kas ļauj cilvēkam radīt idejas un tās īstenot. Iespējams, vienam indivīdam šie impulsi ir aktīvāki, citam – lēnāki, bet nav tāda cilvēka, kuram to nebūtu vispār. Kādā mērā šīs spējas izpaužas, ir atkarīgs gan no cilvēka temperamenta, rakstura, ieradumiem, vērtībām, gan no apkārtējās sociālās vides izvirzītām prasībām.

Lai idejas rastos viegli, var pielietot radošuma tehnikas, kas koncentrējas uz dažādiem radošuma aspektiem – ideju ģenerēšanu, atšķirīgu domāšanu, asociācijām, metamorfozēm, improvizāciju, spontānu izpausmi, problēmu pārfrāzēšanu utt. (Де Бонно, 1997; Edwards, 1999; Kagaine, 2006). Ideju radīšanas tehnikas piedāvā spēles noteikumus, kuri mērķtiecīgi “pieslēdz” vienu vai otru domāšanas procesa aspektu, tai pašā laikā ļaujot atbrīvoties psihes neapzinātās daļas komponentiem – tiem, kuri parasti sadzīvē tiek apzināti vai neapzināti kontrolēti.

Kreatoloģijā ir plaši piedāvātas kreativitātes tehnikas, kuras skolotājs kā pedagoģiskus līdzekļus var piedāvāt skolēnam/bērnā, lai radošā mācību procesā sekmētu ideju radīšanu:

- asociāciju plūsma (prāta vētra): fiksēt iespējami daudz variantu un kombinēt tos;
- spontāna ekspresija: ļaut darboties ķermenim;
- tiešās uztveres vingrinājumi, koncentrēšanās;
- uzspiestās asociācijas: savienot nesavienojamo;
- morfoloģiskā sintēze: dažādas kombinācijas no konkrēta skaita figūru, krāsu;
- metamorfoze: pārveidot objektu vai kādu tā daļu saskaņā ar kādiem nosacījumiem;
- skata punkta maiņa;
- problēmu risināšana. Problēmu nevar atrisināt tajā pašā līmenī, kurā tā ir radusies. Radošums palīdz pacelties pāri šim līmenim, t. i., paskatīties plašākā kontekstā, no dažādiem skata punktiem un iztēloties, modelēt, kā izskatīsies risinājumi.

Detalizētāk par kreativitātes tehnikām skat. piedāvātajās vietnēs, kuras minētas literatūras sarakstā.

Skolēna/bērna patstāvību un pašefektivitātes sajūtu, kas nepieciešama radošas personības attīstībai, var sasniegt pedagoģiskajā procesā, nodrošinot skolēna/bērna iniciatīvu un procesa kontroles brīvību, līdzsvaru starp jēgpilnu procesu un tajā īstenoto, radīto “produktu” (rezultātu).

2.4. Radošas idejas īstenošana mācību procesā

Par radošumu kā procesu var teikt, ka tā ir izkāpšana no komforta zonas, jo prasa no indivīda elastības spēju – būt nepārtrauktā mainībā. To nevar īstenot saspringtā, kompleksainā un direktīvā vidē. Radošums pēc savas būtības ir spēle un vieglums, kas rodas viegli kā mērķtiecīgas darbības blakusprodukts. Darbību mērķtiecīgu padara kreativitātes tehnikas, kuras iekļauj spēles noteikumus. Šie noteikumi kļūst skolēnam/bērnā rosinoši, un darbība – mērķtiecīga. Skolēns/bērns domā, ka viņš dara kaut ko pavisam citu, kaut ko vieglu, bet rezultātā rada oriģinālu izstrādājumu, inovatīvu risinājumu vai atrod metodi un pilnveido individuāli radošās spējas.

Radošu mācību procesu nosaka mācību satura atvērtība un elastība, kur skolēniem ir iespēja izvēlēties mācību saturu saskaņā ar savām interesēm un pieredzi. To nodrošina skolotāja individualitāte, radoša brīvība, ieinteresētība skolēna personības attīstībā, kur mācību procesā rada idejas, aizstāv un īsteno tās, eksperimentē, izmēģina aizvien kaut ko jaunu. Mācību procesa diferenciacija un individualizācija sekmē individuālo spēju diagnosticēšanu un attīstību. Ja skolēnam dota iespēja izvēlēties mācīšanās veidu un secību, tas sekmē viņa pašvērtējumu un pašapziņu, pašregulācijas spējas, iekšēju motivāciju. Ja skolotājs uzticēsies skolēna izvēlei, veidos pozitīvu, atbalstošu saskarsmi, tas iedrošinās jaunai pieredzei daudzveidīgā radošā darbībā.

Radošā mācību procesā tiek piedāvāts daudzveidīgs un komplekss saturs, kurā iekļauti noslēpumi, konflikti, pretrunas, izaicinājumi, radošās domāšanas tehniku mērķtiecīga apguve, pētnieciska un mākslinieciska darbība. Radošā mācību procesā skolotājs izvēlas daudzveidīgas pedagoģiskās metodes un darba formas, t. sk. problēmuzdevumus, spēles, pētījumus, eksperimentus, ekskursijas utt.

Integrētā pieeja un jēgpilnas mācības iekļauj mācību saturā plašus dzīves kontekstus un sabiedrības aktualitātes, piedāvā tādas interaktīvas mācību metodes kā diskusijas, projekta metodes un grupu darbs, rosina skolēnu domāt kritiski un daudzpusīgi. Mācību projektu (skolēnu ieceru) realizācija kultūrvidē – skolas un pašvaldības mērogā, kā arī starptautiskos projektos, skolēnu darbības, mācīšanās nozīmība izvērtējama kultūras vērtību kontekstā.

Ja skolotājs pasaka bērnam – “tu izdomā”, bērns visdrīzāk atkārtos to, ko viņš jau prot, darīs, kā viņam ērtāk, un radoši, iespējams, nekas nesanāks. Tādēļ skolotājs savā pedagoģiskajā darbā plaši pielieto **radošās darbības veicināšanas metodiskos paņēmienus**:

- prāta vētra – paņēmieni, kā rezultātā tiek izslēgts kriticismis, bet ideju plūsmai tiek piešķirta bezrūpība; ideju kvantitāte sniedz iespēju šīs idejas kombinēt variatīvi daudz un uzlabot tās atbilstoši mērķim;

- inkubācija – uzdevums, kas nodrošina relaksētu, neapzinātu mentālo darbību;
- uzspiestās asociācijas – uzdevums nosaka savienot nesavienojamo! Idejas tiek radītas, balstoties uz objektiem vai situāciju konkrētajā vidē un laikā, piemēram, savieno eļļu un ūdeni; savieno ziemu ar vasaru; satrakoies jauniešs un mācītājs; meitenes aizsūtīt uz hokeju, puīšus – uz izstādi; kā savienot sēdēšanu viedierīcē ar veselīgu dzīvesveidu;
- lai iepriekš veikta darbība un tās rezultātā radītais taustāmais rezultāts tiktu pielietots citos darbības veidos, tad skolotājs aicina visus ideju pieteikumus, eksperimenta rezultātus, vingrinājumus, pētījumus un to rezultātus ievietot katalogā (portfolio).

Dažādi **skata punkti** nodarbības temata aktualizācijai un **problēmas risinājumam**, piemēram, temati un izzinošie jautājumi:

- **Piedega pankūkas.** Ko par to teiktu saimniece, kaimiņi, saimnieces mīļotais vīrietis, uztura speciālists, pati pankūka vai panna? Kāpēc viņi tā teiktu?
Mācību saturs: sociālās zinības (cilvēku attiecības, lomus spēles), dabaszinības (degšana), dizains un tehnoloģijas (pankūku cepšana).
- **Ja Latvijā nebūtu odu.** Kā to vērtētu tu, atpūtnieki pie upes, putni, kukaiņu atbaidītāju ražotāji, dabas daudzveidības sargātāji?
Mācību saturs: dabaszinības (kukaiņu dzīves cikls, dzīvesveids, to nozīme barības ķēdē), matemātika (cik odu kāpuru vajag putna mazulim katru dienu?), sociālās zinības (sociālā atbildība, ekonomika, ekoloģija).
- **Kā izmērīt zilo vali (ziloni, govi, gulbi u. c.)?** Kā masa ir vienlīdzīga ar zilā vaļa masu? Cik zvirbuļu, zirgu, mikroautobusu, pieaugušu cilvēku utt.? Cik garš ir zilais valis metros, bērna soļos, delfīnos, glābšanas laivās?
Mācību saturs: dabaszinības (informācija par reālajiem izmēriem), matemātika (teksta uzdevumu sastādīšana un risināšana), tehnoloģijas (informācijas meklēšana tīmeklī).
- **Kā uzgleznot portretu** (uzrakstīt vēstuli), lai atklātu cilvēka raksturu, pagodinātu cilvēku, iepriecinātu adresātu, izbaudītu spēles prieku?
Mācību saturs: vizuālā māksla (portreta gleznošana), dzimtā valoda (apraksta, vēstules, uzrunas forma, vārdu un vārdu salikumu nozīmes), sociālās zinības (rakstura īpašības, attiecības).
- **Sastādīt teksta uzdevumu** kā reālas vai fantāzijā radītas problēmas risinājumu matemātikā:
 - **Cik daudz ir 100 EUR?** Griķu pārslās, saldējumā, skolas pusdienās, lidmašīnas biļetēs, prezidenta darba stundās?
Mācību saturs: matemātika (teksta uzdevumu sastādīšana un risināšana), sociālās zinības (darbs, preces un pakalpojumi), informātika (informācijas meklēšana tīmeklī).
 - **Kā tērēt 100 EUR**, lai būtu ekonomiski, sociāli atbildīgi, veselīgi, visiem jautri?
Mācību saturs: sociālās zinības (vēlmes un vajadzības, ekonomiskas, sociālas un estētiskas vērtības), matemātika (teksta uzdevumu sastādīšana un risināšana).

Radošās darbības sekmēšanai skolotājs piedāvā spēles noteikumus, kas saistīti ar kādu no **kreativitātes tehnikām**:

- atsevišķu daļu vai detaļu pilnveidošana;
- morfoloģiskā sintēze – dažādas kombinācijas no konkrēta skaita elementiem: to izmantot modelēšanā – modelējot situācijas. Ir zināmi komponenti, tie tiek dažādi savienoti savā starpā, piemēram, teikums no pieciem vārdiem visdažādākajās kombinācijās. Daži avoti to sauc par kombinatoriku;
- nostādņu treniņš – lai izveidotu pozitīvu attieksmi pret kreativitāti;
- sinektika – savienot dažādus elementus, svešu padarīt pazīstamu;
- eksperiments.

Lai radītu skolotājiem priekšstatu, ka radošs mācību process ir rotaļīgi viegls un jēgpilns, piedāvājam idejas, kā katru no kreativitātes tehnikām ir iespējams pielietot dažādos mācību priekšmetu saturos.

3. tabula. Kreativitātes tehniku pielietojums dažādos mācību priekšmetu saturos

<p>"Aizvieto!"</p>	<p>Aizvietot vienu lietu ar citu vai vienu kāda objekta daļu ar citu.</p> <p>Ierosinošais jautājums: kas notiktu, ja vienu lietu aizvietotu ar citu? Ko varētu izmantot tā vietā?</p>	<p><i>Kas notiktu, ja:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • literārajā darbā Antiņa vietā būtu robots? • teikumā punkta vietā būtu jautājuma zīme? • reizināšanas vietā būtu saskaitīšana? • pļavas vietā būtu tuksnesis? • skolas direktora vietā būtu armijas virsnieks? • šūpuļdziesmu izpildītu roka ritmā? • adatas vietā būtu ota?
<p>"Kombinē!" "Savieno!"</p>	<p>Savienot vairākas nesavienojamas lietas kopā.</p> <p>Ierosinošais jautājums: kā var savienot dažādas lietas, lai izveidotos kaut kas jēdzīgs?</p>	<p><i>Kas notiktu, ja:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • saliktu kopā tēlus no dažādiem stāstiem? • savienotu rakstību ar muzicēšanu? • savienotu matemātiku ar fizikultūru? • saliktu kopā psiholoģiju ar ķīmiju? • savienotu atpūtu piknikā ar dabas aizsardzības aizstāvjiem? • savienotu diskotēku ar kamerorķestri? • savienotu kastīti ar sūkli? • savienotu trauka formu ar cilvēka figūru?
<p>"Piemēro!"</p>	<p>Piemērot kādu lietu citai vajadzībai, funkcijai.</p> <p>Ierosinošais jautājums: kas notiks, ja to lietos citā situācijā?</p>	<p><i>Kas notiktu, ja:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • raganai būtu citi nolūki? • kuba vietā būtu lode? • upēs tecētu piens? • stabules vietā būtu pudele? • šūtu ar līmi un līmētu ar diegu? • gleznotu ar papīru?

<p>“Izmaini!”</p>	<p>Izmainīt izskatu, kvalitāti. Padarīt lietu lielāku, smagāku, ātrāku vai biežāk sastopamu.</p> <p>Ierosināšanai: Padari to lielāku, stiprāku utt.! Padari to trauslāku, smalkāku utt.!</p>	<p><i>Kas notiktu, ja:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>princese būtu neglīta?</i> • <i>teikumā būtu tikai darbības vārdi?</i> • <i>izmainītu apgaismojuma stiprumu?</i> • <i>bokseris kļūtu par balerīnu?</i> • <i>mainītu balss toni pretēji kustības un mīmikas raksturam?</i> • <i>radītu mazai kastītei lielu vāku?</i> • <i>kompozīcijas tēls (kaķis, putekļu sūcējs, ūdenstornis, Sprīdītis) būtu milzīgi liels? Kas – ja ļoti mazs?</i>
<p>“Pielieto citiem nolūkiem!”</p>	<p>Izmantot šo lietu citos veidos. Kā vienu lietu var izmantot citai vajadzībai?</p>	<p><i>Kas notiktu, ja:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>raganai būtu citi nolūki?</i> • <i>upes tecētu pret kalnu?</i> • <i>bungas būtu pūšamais instruments?</i> <p><i>Kā vēl var lietot lietussargu, otu, lupu, burvju spējas, armiju utt.?</i></p> <p><i>Kā ar laipniem vārdiem var izteikt kritiku?</i></p>
<p>“Izslēdz!”</p>	<p>Izslēgt kādu īpašību, daļu vai visu lietu vai parādību kopumā.</p> <p>Ierosinošais jautājums: kas mainīsies, ja nebūs...? Kas ir jāizslēdz (jālikvidē), lai labāk sasniegtu mērķi?</p>	<p><i>Kas notiktu, ja:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>raganai būtu citi nolūki?</i> • <i>no teksta izņemtu pieturzīmes?</i> • <i>no Latvijas ainavas “izgaistu” jūra?</i> • <i>uzadīsi rišas bez jakas?</i> • <i>uzzīmēsi portretu no mugurpuses?</i>
<p>“Apvērs otrādi!” vai “Pārkārto!”</p>	<p>Apgriez visu kājām gaisā. Padarīt par pretējo. Izmainīt lietu kārtību.</p> <p>Ierosināšanai: Izdari pretēji! Izmani kārtību, secību!</p>	<p><i>Kas notiktu, ja:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>notikumi risinātos citā secībā?</i> • <i>komatus liktu ne tā, kā nosaka likums?</i> • <i>cilindra vietā būtu kubs?</i> • <i>mākoņi peldētu zemu virs zemes?</i> • <i>samainītu lomas klasē (skolēns, skolotājs)?</i> • <i>nospēlētu melodiju no beigām?</i> • <i>uztaisītu šķību kastīti?</i> • <i>radītu kompozīciju, kur lidoņi peld un peldētāji lido?</i>

No iepriekš minētā var secināt, ka radošums kā vērtība mācību procesā ir saistīts ar atvērtību jaunajam, daudzveidībai, kompleksitātei un mainībai; ar individuālo spēju un interešu attīstību, uzticēšanos skolēnu lēmumiem; ar problēmorientētu, personīgi nozīmīgu, pašvadītu mācīšanos. Konflikti, neskaidrība un pretrunas tiek uztvertas kā attīstības iespēja, nevis šķērslis sekmīgai skolēna attīstībai un skolotāja profesionālajai darbībai.

2.5. Ideju katalogs: skolēna radošās darbības iespējas dažādās izglītības jomās

Dzimtā valoda kā viens no galvenajiem mācību priekšmetiem skolā tiek uztverta ar dziļu nopietnību. Pārliecība, ka skolēniem ir jāzina un jālieto pareiza, tīra un skaidra valoda, nereti izslēdz no literatūras un gramatikas stundām rotaļīgumu un individuālus atklājumus. Bet dzimtās valodas saturs var būt arī radošs. Piemēram, jaunu vārdu darināšana, jaunradīto vārdu nozīmju skaidrošana, vārdu spēles, “pareizi” un “nepareizi” vārdi un gramatiskas konstrukcijas, domraksta, dzejoļa, pasakas utt. sacerēšana ar dažādiem nolūkiem, dažādos kontekstos, dažādās noskaņās. “Nepareizā” radīšana no mācīšanās viedokļa nebūt nav vieglprātīga un muļķīga, jo “nepareizo” var izveidot tikai tad, ja ir zināms “pareizais” (Rodari, 2009).

Matemātika atklāj jaunas sakarības un rada matemātiskus modeļus dažādu dzīves norišu attēlošanai. Matemātisko formulu daudzveidība dažādām dzīves problēmām piedāvā matemātiskus risinājumus. Skolēns matemātiskām darbībām meklē piemērus no dzīves, matemātiski analizē un risina atvērtas problēmas, ar aprēķinu vai ģeometrisku shēmu palīdzību modelē risinājumus, lai izvēlētos noderīgāko. Cita skolēna radošas izpausmes iespēja ir radīt matemātiskas spēles, teksta uzdevumus vai piemeklēt visatbilstošāko metodi kāda uzdevuma risināšanai.

Dabaszinībās būtiski ir pētīt apkārtējo pasauli, brīnīties, eksperimentēt, atklāt, ieraudzīt vēl neredzētus objektus un likumsakarības – radīt jaunas zināšanas. Tā vietā, lai piedāvātu skolēniem jautājumus un eksperimentus un prasītu atkārtot to, kas rakstīts grāmatā, skolotājs var rosināt uzdot pašiem savus jautājumus, izvirzīt savas hipotēzes, veikt pašiem savus eksperimentus un formulēt jauniegūtās atziņas. Skolēni var radīt dažādus organiskās un neorganiskās dabas modeļus – Saules sistēmas, auga šūnas, upes baseina, barības ķēdes, putna spalvas modeli – un citādi eksperimentēt: kas spēj lidot, locīties, saglabāt līdzsvaru, skanēt u. c.

Sociālajās zinībās būtiska ir cilvēku un sociālo grupu un to attiecību izpēte, indivīda un sabiedrības problēmu risināšana. Skolēns, protams, var mācīties no galvas vēsturisku personu vārdus, gadskaitļus, normas, kā ir labi vai pareizi rīkoties attiecīgās situācijās. Tādā gadījumā sociālo zinību mācīšanās ir reproduktīva. Bet, ja skolotājs rosinās saskatīt normu pretrunīgumu, saprast, ka ikviena dzīves situācija ir unikāla, ka ir svarīgi mācīties pieņemt pašam savus lēmumus, skolēns būs radošs un, iespējams, radīs sociāli nozīmīgus risinājumus konkrētai dzīves situācijai. Skolotāja iespēja atraisīt skolēnu radošumu ir piedāvāt skatījumu uz konkrētu situāciju vai faktu no dažādu vecumu, sociālo grupu, profesiju cilvēku, dažādu kultūras vērtību skata punktiem, iztēloties, kā būtu, ja būtu: kāda būtu dzīve, ja vēsture būtu notikusi citādāk, ja būtu pieņemti citādāki lēmumi, ja cilvēki būtu viens otram uzsmaidījuši, ja man būtu miljons eiro u. c. Skolēns var izvēlēties, kā prezentēt savas idejas un atklājumus, piemēram, radot plakātu, prezentāciju, video, instalāciju, pētniecisku darbu, izspēlējot lomu spēles.

Dizains un tehnoloģijas. Piedāvāt bērniem instrumentus un materiālus, definēt problēmu un ļaut pašiem eksperimentēt, kļūdīties un izvēlēties vislabāko variantu.

Darināt izstrādājumu noteiktam nolūkam vai noteiktam personāžam. Nevis vienkārši savērt krellītes, kā parādīts instrukcijā, bet savērt krellītes Šrekam, Saules meitai vai vecmāmiņai (problēmsituācija – ir jāreķinās ar adresāta rakstura īpašībām un gaumi).

Vērot neregulāras formas dabas materiālus (koka mizas gabaliņus, uz līmes kārtas uzkaisītas smiltis, augu saknes vai koka lapas), ļaut iztēlei ieraudzīt siluetā vai faktūrā cilvēku vai dzīvnieku figūras vai citus tēlus. Papildināt saskatītos tēlus ar detaļām tā, lai rodas saprotams stāstījums.

Mūzikas klausīšanās ir radoša, ja cilvēks, klausoties mūziku, ieiet citā pasaulē, kas atšķiras no ikdienas, atbrīvojas, ļauj darboties iztēlei (viegli, paši no sevis prātā nāk tēli, kuri saistīti ar personīgi nozīmīgām asociācijām un individuālām atmiņām), izjūt līdzpārdzīvojumu.

Muzicēšana ir radoša tehniskā nozīmē, jo dziedot vai muzicējot tiek radīta skaņa, akords, melodija. Muzicēšana prasa augsta līmeņa speciālās prasmes, taču, ja svarīgāka par nošu lasīšanu ir koncentrēta ieklausīšanās radītajās skaņās, tad arī vienkāršu melodiju vai harmoniju atskaņošana vai radīšana, kā arī mūzikas instrumentu darināšana var nodrošināt atklājuma prieku, iztēli un gandarījumu.

Mūzikas saistīšana ar videosižetu, dažādu mūzikas žanru savienošana ar atšķirīgiem nolūkiem un spēles noteikumiem (piemēram, lai tie atbilstu cits citam vai arī būtu pretstatā) rada bezgalīgas variāciju iespējas un ir viegli saprotama mūsdienu datorpaaudzei.

Vizuālā māksla – zīmēšana, gleznošana, veidošana, aplicēšana un citas vizuālās izpausmes pašas par sevi nav radošas. Normatīvi īstenota vizuālā māksla var ievērojami slāpēt bērnu kreativitāti. Mākslinieciskajā jaunradē visi radošuma aspekti iesaistās tad, ja skolotājs piedāvā paradoksālus uzdevumus, izaicinājumus, emocionālu ekspresiju, spēli, ar dzīvi saistītas lietas, jautājumus un skatījumus, augstu vērtē skolēnu patstāvīgo izvēli un interpretācijas brīvību. Vizuālās mākslas priekšrocība radošuma sekmēšanā ir tā, ka, atšķirībā no reālās dzīves, mākslas darbā skolēns var atļauties neierobežotu brīvību, izpaužoties spontāni, individuāli atšķirīgi un oriģināli.

Veselība un fiziskās aktivitātes iesaista radošajā procesā skolēna ķermeni. Skolēna iespēja būt radošam ir kustību improvizācija vai pantomīma (attēlojot, piemēram, raksturīgu cilvēka tipu, sociālu situāciju, kādu dzīvnieku vai dabas parādību, mākslas darba kompozīciju). Izdomāt iespējami daudz variantu, kā var aizstāt aplausus, u. c.

Jebkura **integrēta nodarbība** dod iespēju veidot daudzveidīgas sakarības starp dažādu izglītības jomu radošajiem uzdevumiem, elastīgi iesaistot skolēnu kritisko domāšanu, problēmu risināšanas prasmes, jaunradi, uzņēmējspēju, sadarbību un pašvadītu mācīšanos.

Nordplus Horizontālā projekta “Radošas skolas kultūras sekmēšana starpnozaru sadarbībā” I un II posma rezultātā apkopotas idejas, kuras iecerējuši un īstenojuši projekta dalībnieki no Latvijas (Rīgas Pedagoģijas un izglītības vadības akadēmija, skolas Rīgā un reģionos), Igaunijas (Tallinas Universitātes Tēlotājas mākslas institūts, skolas Tallinā un reģionos), Lietuvas (Šauļu Universitāte un Krūku pamatskola Jonišķu rajonā). Projekta dalībnieces no Latvijas piedāvā savu redzējumu par radošuma izpausmes iespējām dažādās mācību jomās: Anita Petere (integrētā mācība), Elita Volāne (dizains un tehnoloģijas), Irina Direktorenko (mūzika), Ineta Helmane

(matemātika), Gunta Siliņa-Jasjukēviča (latviešu valoda), Rūta Vociša (dabaszinības), Aija Kalve (sociālās zinības), Ilze Briška un Daiga Kalēja-Gasparoviča (vizuālā māksla).

Projekta dalībniekus vieno pārliecība, ka skolēnu/bērnu radošums sekmējams holistiski, pamatojoties uz radošas skolas kultūru, kur tās resurss ir uzskatu un vērtību komplekss, kas nosaka visas attieksmes, priekšstatus par vēlamo uzvedību un darbību, tradīcijas, simbolus, rituālus un cilvēku attiecības skolā. Tas neprasa īpašus materiālus ieguldījumus. Šī projekta ietvaros tapis ideju katalogs, kurā apkopoti dalībnieku radīto nodarbību pieteikumi.

Ideju katalogā aprakstīts katras idejas process, norise, uzsverot radošā procesa, personības un radošā "produkta" pazīmes, kā arī atzīmēts, ko radošā darbība ir palīdzējusi iemācīties.

Jauna valoda

Process

1. Skolēni iepazīstas ar vārdiem, kuriem vajag citus, jaunus skanīgus apzīmējumus (*spēles noteikumi*).
2. Katrs nosauc izdomātu, nebijušu vārdu, un visi kopīgi izvēlas, kurš variants ir skanīgāks un labāk paliek atmiņā (*risks, uzdrīkstēšanās*).
3. Skolotāja uzraksta teikumus, kas jāiztulko jaunajā valodā (*vienkārši – parasta dzīves situācija*).
4. Skolēni veido teikumus (*vieglums, pārsteigums, jautrība*).

Ko iemācījās / kas ir nopietni: *valoda* – vārdiem ir nozīme, vārdi raisa asociācijas, valodai ir struktūra; *sociālās zinības* – valoda palīdz sazināties, valoda vieno cilvēku grupas.

Filma par dzīvi

Process

1. Skolēni kopīgi skatās mēmās filmas (*kultūršoks, izbrīns, jautrība*).
2. Izveido scenāriju vai stāsta shēmu (*spēles noteikumi*).
3. Izvēlas aktierus atbilstoši individuālajiem raksturiem un tēlu raksturiem, fiziskajai plastikai (*pašizziņa un spēles noteikumi*).
4. Piemeklē tērpus un filmēšanas vietas, scenogrāfiju, rekvizītus (*jautri un praktiski – at-rast vienkāršus, asprātīgus un idejai atbilstošus risinājumus*).
5. Izmēģina etīdes (*kustības, mīmika, kadra kompozīcija – jautri un informatīvi*).
6. Filmē, montē, pieraksta un noformē tekstus (*radoši un tēlaini domā*).
7. Piemeklē mūziku (*kritiski domā*).
8. Demonstrē filmu (*pārsteidzoši un smieklīgi*).

Ko iemācījās / kas ir nopietni: *valoda* – kā pateikt galveno, izteikt pārdzīvojumu un vērtības; stāsta uzbūve (ievads, kulminācija, nobeigums); *sociālās zinības* – kas ir smieklīgs un kas traģisks dažādās kultūrās, savu spēju atklāšana, sadarbība, prezentācija plašai publikai; *vizuālā*

māksla, dizains un tehnoloģijas – filmas veidošanas principi un norise, tērps un scenogrāfija atklāj raksturus; *mūzika* – mūzika rada noskaņu.

Ceļa garums

Process

1. Skolēni izvēlas instrumentus mērīšanai (*pārsteigums, jo iespējams izmantot visdažādākos priekšmetus – slotas kātu, zīmuli, auklas vai vada gabalu utt.*).
2. Skolotājs norāda maršruta sākuma un beigu punktus (*spēles noteikumi*).
3. Katrs skolēns izmēra maršrutu ar savu izvēlēto instrumentu (*viegli, ja ievēro noteikumus*).
4. Salīdzina mērījumus (*pārsteigums par rezultātu daudzveidību un izaicinājums atklāt, kā noteikt patieso ceļa garumu neordināros apstākļos*).

Ko iemācījās / kas ir nopietni: *matemātika* – mērvienības, aptuvena un precīza mērīšana; *sociālās zinības* – nepastāv vienīgais pareizais variants.

Ko un kā sajūtu?

Process

1. Skolēni cienājas ar konfektēm (*pārsteigums*).
2. Aizver acis, aptausta, sver, pasmaržo, pagrabina, pagaršo, apēd – izbaudot lēni, ilgi (*spēles noteikumi*).
3. Atver acis, izstāsta, ko izjuta un sajuta.

Ko iemācījās / kas ir nopietni: *dabaszinības* – cilvēka maņas; *sociālās zinības* – kāda jēga ēst konfektes: bauda – kā vislabāk izbaudīt, cik labi ir to darīt lēnām; draudzība – kādēļ dāvināt konfektes; katram garšo citādāk; *valoda* – kā nosaukt vārdā sajūtas un izjūtas.

Vainagi

Process

1. Skolēni sarunājas par vasaras saulgriežu tradīcijām (*kultūras konteksts, jaunas zināšanas, priekšstats par sabiedrības dzīves saistību ar dabas norisēm*).
2. Vāc augus (*pārsteigums, cik tie dažādi, veselīgi pavadīts laiks dabā*).
3. Nosaka augu nosaukumus, izmantojot enciklopēdiju (*meklējumi un atklājumi*).
4. Kopīgi vij vainagus (*vienkārša darbība – skolotāja instrukcija, noteikumi; neskaitāmas izvēles – kādā secībā, paņēmienā, krāsā, biežumā, formā vainagu veidot; daļēji mehānisks process, ritmisks process, katrs solis nosaka nākamo soli*).
5. Demonstrē darba rezultātu, liekot vainagu galvā (*gandarījums par procesu un rezultātu un pārsteigums par to, cik dažādas augu formas, faktūras un krāsu nianses; vainagu dažādie raksturi; prieks, redzot, kā cilvēks mainās, uzliekot vainagu galvā*).

Ko iemācījās / kas ir nopietni: *dabaszinības* – Latvijas augi; *dizains un tehnoloģijas* – vainagu vīšanas paņēmieni, mērīšana, materiāla stiprība, plastiskums, atbilstošs izmērs; *sociālās zinības* – tradīcijas un to mūsdienu konteksts.

Sociālās vides objekts

Process

1. Skolēni vienojas ar īpašnieku par iespēju apgleznot pieturu un gūt finansiālu atbalstu.
2. Projekta grupas iecere – apgleznot sienu vietējā autobusa pieturvietā, pie skolas ēkas pieguļošu kaimiņa garāžu utt.
3. Kopīgi diskutē, kas mums ir raksturīgi, kādi ir mūsu sapņi, ko vēlamies redzēt katru dienu: lai gleznojums būtu pacilājošs, jautrs, nopietns vai pamācošs? Sarunas un zīmējumi, uzmetumi (*aizrautība, informācijas atlase, pozitīvi pārdzīvojumi, rosība*).
4. Fotografē objektu no dažādiem skata punktiem, izmēra tā virsmas, secina, kur ir kompozīcijas centri, kuras vietas ir vislabāk saskatāmas (*viegli, ja ir skaidra darbības instrukcija un darba rīki*).
5. Zīmē kompozīcijas metus un izvēlas krāsu salikumu (*viegli, ja skolotājs piedāvā visdažādākās kreativitātes tehnikas un krāsu emocionālās iedarbības analīzi*).
6. Apspriež skices un izvēlas, kuras ir atbilstošākās sākotnējai iecerei (*problēmas risinājums – pretrunīgu viedokļu saskaņošana*).
7. Organizē darbus – sadala pienākumus, plāno laiku, sagādā materiālus utt.
8. Pārnes kompozīcijas zīmējumu uz sienas (*viegli, ja ir skaidri noteikumi*).
9. Glezno (*aizrautība, jo lielie mērogi iedvesmo*).
10. Prezentē gala rezultātu sabiedrībai.

Ko iemācījās / kas ir nopietni: *sociālās zinības* – ceļu satiksmes noteikumi, kopā iespējams veikt lielas lietas: izmainīt apkārtējo vidi, dzīves telpu, iepriecināt, radīt estētisku vidi utt.; mūsu novads / pilsēta / skola / ģimene ir kas īpašs; komunikācija ar pašvaldību / skolas direktoru / vecākiem / mājas saimnieku; likuma ievērošana; *valoda* – oficiālā sarakste, iesniegums, pateicība utt.; *matemātika* – tāme, mērīšana, proporcijas, mērogi; *vizuālā māksla* – idejas radīšana un īstenošana materiālā, vizuālo līdzekļu izteiktās noskaņas, vērtības un tehnika; *dizains un tehnoloģijas* – materiāli, darba drošība, laika un resursu plānošana.

Spēle ar balto

Process

1. Skolēni saplēš baltu papīra lapu 4–5 elementos (*izaicinājums – vai tā drīkst? – nedomāt un ļauties it kā bezjēdzīgai darbībai*).
2. Pārveido katru papīra elementu un fakturē atšķirīgi: burza, precīzi loka (*locījums kā vēdeklim*), neprecīzi loka, dursta (*viegli, jo ir spēles noteikumi*).
3. Rada kompozīciju, brīvi sasviežot elementus uz baltas papīra pamatnes (*viegli, jo ir spēles noteikumi, kompozīcija rodas it kā pati no sevis*).
4. Pielīmē elementus (*viegli, jo ļaujas situācijai*).
5. Vērtē un analizē kompozīciju – kādi raksturi parādās kompozīcijā, kāds stāsts vai notikums nolasāms, kādu noskaņu kompozīcija izsaka, kuram cilvēkam un dzīves situācijai atbilst (*pārsteigums, jo rezultāts ir mākslinieciski izteiksmīgs, bagātīgs*).

Ko iemācījās / kas ir nopietni: *sociālās zinības* – vienkāršība nav garlaicība; *dizains un tehnoloģijas* – papīra darbi var būt viegli un atraktīvi; *vizuālā māksla* – baltā daudzveidība un niansētība, faktūras nozīmība; *valoda* – kā nosaukt vārdā esošās sajūtas un izjūtas.

Samainītās īpašības

Process

1. Skolēni izvēlas trīs objektus: vienu – dabas radītu, vienu – cilvēka roku radītu, vienu – tehniski ražotu.
2. Apraksta izvēlēto lietu īpašības (*viegli, jo visi objekti ir pazīstami*).
3. Skolēni sadalās grupās. Katras grupas dalībnieki zīmē vienu objektu ar otra objekta īpašībām (*izaicinājums, jo nav paraugu*).
4. Grupā apspriež jaunradīto ideju funkcionalitāti un izveido reklāmu (*izaicinājums, jo jāatsakās no stereotipiem*).
5. Prezētē pārējām grupām idejas – izstāsta savējo, apstrīd un analizē citu grupu priekšlikumus, konstruktīvi pamato savu ideju, viedokli.

Ko iemācījās / kas ir nopietni: *vizuālā māksla* – savienot nesavienojamo, attēlot saprotamā formā, vizuālie līdzekļi: forma un faktūra kā priekšmeta funkcionalitātes un rakstura izteicējs; *sociālās zinības* – atrast uz kultūras vērtībām orientētus skata punktus, vienošanās grupas iekšienē, reklāmas veidošana, diskusija, konstruktīva atbildes reakcija uz kritiku; *valoda* – skaidra, lakoniska un asprātīga domas izteikšana.

Attiecības sabiedrībā

Process

1. Skolēni izvēlas vienu 3–4 minūšu ilgu video fragmentu no spēlfilmas, dokumentālās vai animācijas filmas vai personīgā arhīva, kas atspoguļo cilvēku attiecības (*viegli, jo plaša izvēle*).
2. Pievieno video fragmentam savu muzikālo fonu divos variantos – vienu, kas atbilst fragmenta saturam, otru – kas ir pretrunā ar redzamo (*izaicinājums, apiet stereotipi “pareizi – nepareizi”, analīze un lēmumu pieņemšana*).
3. Izveido video prezentāciju (*izaicinājums – uzstāšanās auditorijas priekšā*).
4. Refleksija (*pārsteigums, kā, mainoties mūzikai, rodas jauns saturs*).

Ko iemācījās / kas ir nopietni: *kinomāksla* – mākslinieciskais tēls un izteiksmes līdzekļi; *mūzika* – mūzikas stili, mūzikas izteiksmes līdzekļu izpratne un analīze, emocionālais pārdzīvojums; *sociālās zinības* – cilvēku attiecības, zīme un nozīme.

Melnais kvadrāts

Process

1. Uz grīdas izklāts melns materiāls kvadrāta formā (*pietiekami liels, lai uz tā varētu satilpt vismaz seši cilvēki*).
2. Digitālā kamera iestrādāta skatpunktā no augšas, kvadrāta centrā (*skatpunkts izvēlēts apzināti, ja kāds no dalībniekiem nevēlas būt atpazīts*).
3. Pēc izvēles divi skolēni uzkāpj uz melnā kvadrāta.
4. Skatot mūzikai (līdz 2 min.), skolēni pārvietojas pa melno pamatu, ieklausoties savās izjūtās un mūzikas ritmā (*viegli, ja ļaujas mūzikai, izaicinājums – kā vajag? kā tas izskatās no malas? ko citi padomās?*).
5. Darbība tiek filmēta.
6. Darbība tiek atkārtota, mainoties mūzikai, sadarbības partneriem un to skaitam.
7. Visi kopīgi skatās uzfilmētās etiķes.
8. Reflektē pārdzīvotās izjūtas un vizuālā tēla izteiksmību – noskaņas, raksturus, attiecības (*pārsteigums, prieks, aizrautība, atklājumi*).

Ko iemācījās / kas ir nopietni: *sociālās zinības* – vienkāršība attiecībās, neverbālā saskarsme; *valoda* – kā nosaukt vārdā sajūtas un izjūtas; *vizuālā māksla* – kustības un ritma izteiksmība; *mūzika* – ritms un kustība vizuālā tēla radīšanai.

Matemātika un kubisms

Process

1. Skolēni sameklē informāciju par mākslas virziena “kubisms” raksturojumu (*jauna informācija, pārsteigums*).
2. Grupās pārrunā atrasto informāciju un noskaidro, kāda ir tās saistība ar matemātiku (*elastība, pārsteigums, ka mākslas darbā var saskatīt matemātiku*).
3. Zīmē skices lielformāta darbam atbilstīgi kubisma stilam. Izvēlas raksturīgāko un veiksmīgāko variantu un rada izvērstu kompozīciju (*idejas radīšana un attīstība, sakarību atklāšana, transformācija un uzdrīkstēšanās*).
4. Atrod savos darbos iepriekš jau zināmas un jaunas matemātikas figūras un noskaidro, ko un kā varētu aprēķināt, veic variatīvi daudz aprēķinu (*kritiskā domāšana, problēmu risināšana un radošā domāšana, daudzveidība kā vērtība, elastība, pārsteigums*).
5. Prezentē savus atklājumus klasesbiedriem (*uzdrīkstēšanās savu individuālo skatījumu atklāt publiski*).
6. Kopīgi izveido darbu izstādi (*pašapziņa, pašpieņemšana, paškritika, gandarījums*).

Ko iemācījās / kas ir nopietni: *vizuālā māksla* – mākslas virziens, idejas radīšana un īstenošana, formas stilizācija; *matemātika* – ģeometriskas figūras un matemātikas valodas lietošana to raksturošanai – perimetrs, laukums, leņķi u. c.; *dizains un tehnoloģijas* – radošā darba noformēšana un eksponēšana; *dzimtā valoda* – skaidri un lakoniski pausts viedoklis; *sociālās*

zinības – uz rezultātu vērsta pozitīva sadarbība ar klasesbiedriem un skolotāju, pilnveidota prezentācijas prasme.

Kuba dažādie izklājumi

Process

1. Skolēni izpēta kuba modeli, nosauc visus elementus un īpašības, kas tam piemīt (*jauna informācija, pārsteigums*).
2. Konstruē kuba izklājumu, katru skaldni piespiežot papīra pamatnei un apvelkot to (*koncentrēšanās*).
3. Uzzīmē un izgriež trīs vienādus izklājumus. Vienu no tiem saloka un salīmē, izveidojot kuba modeli (*izaicinājums, problēmu risināšana, gandarījums*).
4. Noskaidro, kādi lielumi nepieciešami, lai aprēķinātu virsmas laukumu un tilpumu, kā tos aprēķināt (*jauna informācija, pārsteigums*).
5. Veic nepieciešamos mērījumus un aprēķina izveidotā kuba virsmas laukumu (*izaicinājums, zināšanu lietošana jaunā kontekstā*).
6. Veido atšķirīgas formas izklājumu, no otrā un trešā izklājuma skaldnēm izgriežot dažādus laukumus un izpētot, kurai skaldnei šis laukums jāpielīmē (*telpiskā domāšana, iztēle, problēmu risināšana, radošā domāšana*).
7. Pārbauda savas idejas, salokot izgrieztos izklājumus un izveidojot kuba modeļus (*pārsteigums, kritiska analīze, pašapziņa, gandarījums*).
8. Izveido komplektus, kas sastāv no kuba izgriezta izklājuma un modeļa (*gandarījums*).

Ko iemācījās / kas ir nopietni: *vizuālā māksla* – trīsdimensionāls objekts, formas konstrukcija, formas transformācija; *matemātika* – kuba izklājums, virsmas laukuma un tilpuma aprēķināšana; *dizains un tehnoloģijas* – precīza mērīšana, griešana, locīšana un līmēšana.

Spalviņas lidojums

Process

1. Skolēni izvēlas putna spalviņu (*izvēle*).
2. Iztēlojas, ka spalviņa ir katrs pats, viegla, trausla, brīva, lidot spējīga (*iztēle, iejušanās*).
3. Pūšot ļauj spalviņai lidot, cik vien augstu un tālu iespējams. Uzmaniģi seko tās lidojumam un pasargā to no nokrišanas zemē (*koncentrēšanās, uzmanība, iejūtība, uzdrīkstēšanās*).
4. Izmēģina lielāku lidojuma ātrumu, augstumu un ilgumu (*eksperiments, izaicinājums, risks*).

Ko iemācījās / kas ir nopietni: *sociālās zinības* – brīvība, saudzība kā vērtība; *drāma* – elpošanas un kustību saskaņošana, orientēšanās telpā; *dabaszinības* – smaguma spēka un cēlējspēka attiecības.

Projekts “Kā uzņemt ciemiņus no Igaunijas”

Projektu nedēļas temats ir iepazīšanās ar Latvijas kaimiņvalstīm. Tālākais apakštematu sadalījums, kas prasa konkrētas valsts izvēli (no skolotāja piedāvājuma), jau ietver aktīvu pašu skolēnu radošu darbību un kritiskās domāšanas prasmju attīstību, mācoties izvērtēt piedāvātās idejas no sava interešu, pieredzes un spēju viedokļa.

Veidojot sakarības ar skolēnu dzīves pieredzi un aktuālām sabiedrības dzīves norisēm, tiek formulēts problēmjaudājums: kā uzņemt viesus no Igaunijas? Pārrunājot, kas ir svarīgi, uzņemot viesus, un ar ko atšķiras ārzemju viesi no, piemēram, tuviem radniekiem, kopīgi tiek noskaidrota problēmas struktūra – sadzīves jautājumi, iepazīstināšana ar Latviju, draudzības veidošanās utt.

Īstenojot **sociālo zinību** saturu, skolēni piedāvā savu **radošu redzējumu** pasākuma scenārijam, izvēlas un atrod pasākumus un objektus, ko ciemiņi var apmeklēt, un organizē draudzības pasākumu skolā. Prāta vētra palīdz apkopot atsevišķu skolēnu pieredzi un iztēloties vēlamo, ideju izvērtēšana sekmē pamatotu galīgā risinājuma izvēli.

Lai iepazīstinātu viesus ar latviešu kultūru, skolēni veido prezentāciju “Mūsu Latvija”. Skolēni iepazīst un **radoši atlasa** dažādu informatīvu un literāru darbu un skaņdarbu fragmentus, kā arī **veido paši savu stāstījumu**, izvērtējot, vai izvēlēta informācija ir skolēniem **personīgi nozīmīga** un kā tā atklāj kaut ko būtisku vai pārsteidzošu par Latviju.

Pārdomājot svētku noskaņas radīšanu, ir **jāizvēlas** (vai jārada) mutvārdu vai rakstiska apsveikuma teksts un muzikālais fons. Tiek iepazīti dažādi mūzikas jēdzieni, žanri, mūzikas instrumenti.

Arī notikuma saimnieciskā puse prasa **radošu pieeju** un pamatotu **lēmumu pieņemšanu** dažādās situācijās. Matemātiski aprēķini (summa, starpība, reizināšana) palīdzēs izvērtēt aktīvitāšu reālās izmaksas un **izvēlēties** radošus risinājumus racionālai naudas līdzekļu izlietošanai. Piemēram, aprēķināt izmaksas, ja viesi dzīvotu viesnīcā vai tiktu izguldināti pie klasesbiedriem, izmaksas dažādam cilvēku skaitam, dažādu veidu cienastiem.

Skolēni var **sagatavot** cienastu – kokteiļus, kanapē maizītes, salātus –, uzklāt estētisku galdu, iekārtot un dekorēt telpas.

Tā kā visi lēmumi tiek pieņemti noteiktas problēmas risināšanai, ir vērts apzināties, kādas sociālas un personīgas vērtības nosaka izvēli katrā situācijā, tādējādi ierosinot vērtējumu no dažādiem skata punktiem un **kritisko domāšanu**.

Kā kulminācija paveiktajam ir skolēnu pašu iniciēta pilsētas un skolas sameklēšana Igaunijā: oficiālas vēstules sastādīšana un korekta vēstules nosūtīšana. Šādi sākas arī reāla sarakste un dažādu materiālu gatavošana kādai kaimiņvalsts skolai.

Šāda veida nodarbības mudina skolēnus turpināt mājās strādāt un radoši meklēt vai izveidot pašiem iespējamo plānu viesu uzņemšanai.

Minētā mācību satura integrācija rosina skolēnu *izvēles iespējas, pārlicību par sevi, uzdrīkstēšanos pieņemt izaicinājumu, atvērtību nezināmajam, elastību, izbrīnu, atklājumu, iztēli, koncentrēšanās spējas un kritisko domāšanu*.

Savukārt skolotājam ir iespēja mērķtiecīgi un apzināti semēt skolēnu spēju, prasmju un attieksmju pilnveidi.

TERMINI

Asociāciju plūsma (*prāta vētra*) – fiksē iespējami daudz variantu un kombinē tos.

Diverģentā domāšana – rada variatīvus risinājumus (Guilford, 1967).

Kreatoloģija – jauna starpdisciplināra zinātnes nozare, kuras pamatstruktūra ir kreatoloģijas matrica un citas pētniecības pieejas.

Laterālā domāšana – savieno šķietami nesalīdzināmus objektus un attālas asociācijas (Де Бонно, 1997).

Metamorfoze – pārveido objektu vai kādu tā daļu saskaņā ar kādiem nosacījumiem.

Morfoloģiskā sintēze – rada dažādas kombinācijas no konkrēta skaita elementiem: to izmanto modelēšanā – modelējot situācijas (dažos avotos tā minēta kā kombinatorika).

Sinektika – savieno dažādus elementus, svešu padarot pazīstamu.

Spontāna ekspresija – ļauj darboties ķermenim.

UZDEVUMI

1. Ideju radīšana

Procedūra

- Iepazīstieties ar ideju radīšanas tehniku piemēriem.
- Izvēlieties piecus no aprakstītajiem uzdevumiem ar dažādām mērķievīzēm un īstenojiet tos.
- Izvērtējiet radītās idejas un radošo procesu pēc kritērijiem: risks, uzdrīkstēšanās, izkāpšana no komforta zonas, atraisīšanās, utt., spēles noteikumu ievērošana, individuālā izaugsme, precīzs terminoloģijas lietojums.

2. Metodisko ideju kataloga veidošana, lai rosinātu skolēnu radošumu

- Izveidojiet domu karti par kādu aktuālu tematu.
- Izpētiet nodaļas tekstu un tajā minētās interneta vietnes, izvēlieties trīs tajās minētos radošuma sekmēšanas metodiskos paņēmienus.
- Izdomājiet (vai sameklējiet prezentācijās u. c. avotos), kā šos paņēmienus var īstenot 4–5 mācību priekšmetos.
- Veidojiet metodisko ideju katalogu, aprakstot procesu (kādus noteikumus skolēniem piedāvāsit) un to, kā skolēnu darbībā izpaudīsies radošuma kritēriji.

Vērtēšanas kritēriji

Kritēriji	Līmeņi	Daļēji atklāti atsevišķi kritēriji	Daļēji atklāti kritēriji	Pilnībā atklāti kritēriji
	Radošums		Tipiski uzdevumi	Pārsvārā tipiski uzdevumi, daži oriģināli pieteikumi
Izpratne par iespēju iesaistīt radošo darbību dažādos mācību priekšmetos		Idejas aptver galvenokārt dažādas mākslas nozares	Idejas aptver galvenokārt sociālās zinības un mākslu	Idejas aptver gan dabaszinības, sociālās un humanitārās zinības, gan mākslu

3. Pētnieciskais darbs: *Skolēnu radošuma attīstības iespējas un šķēršļi skolas praksē*

- Intervējiet trīs dažādus prakses skolas pedagogus vai vadītājus, lai noskaidrotu viņu pieredzi un viedokli par pedagoģiskajiem līdzekļiem skolēnu radošuma sekmēšanai.
- Ierakstiet tabulā būtiskāko informāciju.

	Iespējas	Šķēršļi
Mācību saturs		
Mācību metodes		
Vērtēšana		
Saskarsme		
Priekšmetiskā vide		
Tradīcijas		
Skolotāja darba stils		
Skolotāju sadarbība		
Sadarbība ar vecākiem		

- Seciniet:
 - Kuru skolēna radošuma aspektu rosināšanai respondenti pievērš uzmanību?
 - Kurus radošuma aspektus respondenti ignorē?
 - Kuri no skolotāju piedāvātajiem pedagoģiskajiem līdzekļiem sekmē radošas domāšanas, kuri – radošas personības īpašību, kuri – oriģināla, derīga un eleganta produkta tapšanu?
 - Kuriem respondentu ieteikumiem un idejām jūs piekrītat, kuriem ne?
 - Kur jūs redzat neizmantotas rezerves respondentu praksē? Pamatojiet, kāpēc jūs tā domājat.

Vērtēšanas kritēriji: problēmas vai pretrunu formulējuma loģika; informācijas personiskā un pedagoģiskā nozīmība (pretstats formālismam); argumentācijas pamatotība.

PAŠPĀRBAUDES JAUTĀJUMI

Kā skolotājs var rosināt skolēnu radošuma attīstību?

Kā radīt klasē drošības izjūtu?

Kā iedrošināt radošo personību?

Kā padarīt uzdevumu izaicinošu (*Ta-teacher*)?

Kā rosināt radošas darbības motivāciju?

Kādas radošās domāšanas tehnikas esat gatava/-s skolēniem piedāvāt?

Kā padarīt uzdevumu jēgpilnu (lai risinājums ir ne tikai oriģināls, bet arī kvalitatīvs)?

Sniedziet konkrētus risinājumus dažādos mācību priekšmetos – kā atbrīvoties, kā risināt problēmas, kā pētīt, kā kritiski domāt (skatīties no dažādiem skata punktiem)...

Kurus radošuma rosināšanas pedagoģiskos principus jūs īstenotu savā pedagoģiskajā praksē?

Kurus esat gatava/-s izmēģināt?

3. NODAĻA

Radošuma vērtēšana mācību procesā

Kādēļ skolēna radošums jāvērtē?

Vai radošumu vispār var novērtēt (jo tas ir tik netverams, subjektīvs, individuāls)?

Vai skolēna radošumu vispār drīkst vērtēt (lai viņu neaizskartu, nepazemotu, nesabojātu viņa raksturu)?

Kā vērtēt skolēna radošumu (jaunradi, uzņēmējspēju, problēmrisināšanu, iniciatīvu, pašizziņu u. c. caurviju prasmes) kā mācīšanās rezultātu – objektīvi, ticami, labvēlīgi un regulāri?

Kā novērtēt skolēna radošumu ar atzīmi?

3.1. Radošuma vērtēšanas mērķi un principi

Vērtēšana ir nepieciešams mācīšanās procesa posms, bez izvērtēšanas nevar uzskatīt, ka mācīšanās ir notikusi (Kolb, 1980). Ja pieņem, ka skolēna radošumu ir iespējams ietekmēt, t. i., ka skolotājs var mērķtiecīgi sekmēt tā attīstību, ir vajadzīga atskaites sistēma, kas parāda skolēna izaugsmi. Bez tam vērtēšana nodrošina skolēna darbībai simbolisku svarīgumu – darbs skolēna acīs kļūst vērtīgāks, ja tam tiek pievērsta uzmanība. Ja radošums netiek pamanīts un izvērtēts, skolēns gūst pārliecību, ka viņa radošajām spējām, izpausmēm un attīstībai nav būtiskas nozīmes.

Prasmīgi izvērtējot savu radošo darbību, skolēns

- gūst pašpaļāvību un motivāciju turpmākām mācībām un jaunradei;
- apzinās savas individuālās spējas, iepazīst, ar ko ir īpašs, noformulē, kādas ir viņa spējas un iespējas (*diagnostika*);
- apjēdz savu mācīšanos un izaugsmi – ko ir darījis, kāds ir rezultāts, ko ir iemācījies, ko zina, prot, kur ir kompetents, un nosaka mērķus turpmākajām mācībām (*mācīšanās*);
- izprot radošuma nozīmību *pieaugušo* pasaulē – dzīves, sabiedrības un kultūras kontekstā – un to, kā radošums palīdz risināt zinātnes, sociālās un personīgās dzīves problēmas; mācās, ka radošums – tas ir svarīgi (*vērtību attīstība*).

Izvērtējot skolēna sniegumu, skolotājs novērtē arī sava darba efektivitāti.

Ko nozīmē – vērtēt radošumu?

Tradicionāli izglītībā ir pieņemts, ka vērtēšana nosaka kādas skolēna zināšanas, prasmes, attieksmes vai kompetences līmeni. Augstākais līmenis tiek izteikts kā maksimālais punktu vai procentu skaits, 10 balles, t. i., **kvantitatīvi**. Par ideālu sniegumu skolēns saņem maksimālu vērtējumu; par katru atkāpi no ideāla vai kļūdu vērtējums attiecīgi samazinās. Mācīšanās rezultātu

kvantitatīva vērtēšana nozīmē, ka ir pieņemts kāds etalons, t. i., augstākais līmenis, un izglītības mērķis ir iespējami tuvināt skolēna sniegumu tam. Vērtēšana šajā gadījumā ir skolēna snieguma salīdzināšana ar šo etalonu, meklējot skolēna darbā to, kā vēl pietrūkst līdz augstākajam līmenim, un vērtējums parāda, **kādā mērā** skolēns ir sasniedzis ideālu. Vērtēšana ir notikusi, kad ir zināms skolēna snieguma līmenis salīdzinājumā ar citiem skolēniem un ideālu.

Vērtējot radošumu, problēma ir tā, ka nav etalona, kas norādītu, kāds ir ideāls radošums. Priekšstats par augstu radošuma līmeni atšķiras atkarībā no situācijas, kurā radošā darbība notiek, no tās mērķa un skolēna individuālajām spējām, vajadzībām un dzīves pieredzes. Šajā situācijā lietderīgs ir **kvalitatīvs** vērtējums, kura uzdevums ir nosaukt, kādas vērtības piemīt vienā vai otrā radošajā darbā vai darba procesā, un analizēt skolēna snieguma vērtības un jēgu. Vērtējot snieguma kvalitāti, katrs sniegums tiek uztverts kā unikāls (jo neviens nezina, kāds ir ideāls) un neatkārtojams, nesalīdzinot savā starpā to līmeni. Kvalitatīvs vērtējums ir noderīgs, vērtējot radošā procesa un radošas personības izpausmes, jo ne personības īpašības, ne atklāsni vai darbības prieku principā nevar vērtēt kā augstu vai zemu līmeni. Var tikai konstatēt to klātbūtni un tad spriest, kurš radošuma kritērijs skolēna sniegumā ir izpaudies.

Ja mērķis ir skolēna mācīšanās, t. i., radošuma, mērķtiecīga pilnveide, tad vērtēšana nozīmē pirmām kārtām radošuma kritēriju apzināšanos. Tādēļ lielu nozīmi iegūst refleksija, pievēršanās savas darbības procesam, daudzpusīgi analizējot savu rīcību, motivāciju, pieņemtos lēmumus un to mījsakarības ar darbības rezultātu. Zinot radošuma kritērijus, skolēns kopā ar skolotāju var analizēt, kas skolēna uzskatos, izvēlēs un rīcībā ir rosinājis radošumu vai atsevišķus tā aspektus un kas to ir kavējis, lai izdarītu secinājumus, ko citreiz darīt citādāk.

3.2. Radošas darbības vērtēšanas kritēriji un rādītāji

Vērtēšanas kritēriji ir vērtības, kas nosaka skolēna darba vai tā tapšanas procesa nozīmību. Kritēriji izriet no mācību mērķiem un kā mācību uzdevumi vai sasniedzamie rezultāti (prasības) ir formulēti standartos un mācību programmās. Rādītāji ir redzamas, uztveramas pazīmes, kas liecina par noteikta kritērija klātbūtni vai tā trūkumu.

Radošums ir kompleksa parādība, to var saprast ļoti dažādi, tādēļ ar vienu vērtēšanas kritēriju “radošs” vien nepietiek. Radošums arī jāvērtē kompleksi, nosakot gan radošas personības īpašību izpausmes, gan kognitīvos procesus, motivāciju, intereses, attieksmes, radošās darbības stilu, vides ietekmes faktoros, gan radošā “produkta” kvalitāti un kvantitāti (Feldhusen, Goh, 1995; Copley, 2000; El-Murad, West, 2004). Pie tam jāņem vērā, ka ikkatrā skolēna darbā dažādi radošuma aspekti var izpausties dažādā mērā un daudzveidīgās kombinācijās atkarībā no skolēna individuālajām spējām, pieredzes un konkrētās situācijas.

Vērtēšanas kritēriji visu skolēna radošās darbības aspektu vērtēšanai ir strukturēti 4. tabulā kopā ar negatīvajiem kritērijiem, kas ļauj precīzāk izprast katra kritērija būtību. Tabulā minēti subjektīvie radošās darbības kritēriji skolēna pieredzes kategorijās.

4. tabula. Skolēnu radošās darbības vērtēšanas kritēriji

Radošuma aspekts	Pozitīvs vērtējums	Negatīvs vērtējums
Radošais process	<i>Vieglums</i>	<i>Grūtums, pūles, mokas</i>
	<i>Elastība</i>	<i>Vienvēidība, shematisms</i>
	<i>Izstrādātība</i>	<i>Paviršība, neskaidrība</i>
	<i>Oriģinalitāte</i>	<i>Stereotipiskums</i>
	<i>Pārsteigums, atklāsme</i>	<i>Garlaicība, iepriekšparedzamība</i>
	<i>Atteikšanās no kontroles, ļaušanās tēlu plūsmam, procesam, atbrīvotība, rotaļīgums</i>	<i>Sasprindzinājums, disciplīna, kontrole, mērķtiecība</i>
	<i>Koncentrēšanās, uzmanības noturība</i>	<i>Steiga, trauksme</i>
	<i>Ikdienu aizmiršana, ieiešana citā pasaulē</i>	<i>Ikdienība, realitātes izjūta</i>
Radošā personība	<i>Autora personības izpausmes, produkta oriģinalitāte, unikalitāte</i>	<i>Bezpersoniskums</i>
	<i>Aizrautība, iejušanās, aktīva dzīve realitātē</i>	<i>Atsvešinātība</i>
	<i>Brīva, patstāvīga izvēle, risks, uzdrīkstēšanās, nepakļāvība</i>	<i>Nedrošība, piesardzība, konservatīvisms</i>
	<i>Pašapziņa, pārliecība par savām spējām, varas un spēka izjūta</i>	<i>Orientēšanās uz sociālu atbalstu</i>
	<i>Pašpieņemšana, pašpietiekamība, prieks un gandarījums par savu darbu</i>	<i>Paškritika, neapmierinātība, noliegums</i>
	<i>Uz procesu vērsta, pašizpausmes un personiskās izaugsmes motivācija</i>	<i>Uz rezultātu vērsta, sasniegumu motivācija</i>
Radošais "produkts"	<i>Novitāte</i>	<i>Mehāniska iepriekš zināmu risinājumu kompilācija</i>
	<i>Efektivitāte, derīgums, nozīmība</i>	<i>Nelietderība</i>
	<i>Elegance</i>	<i>Smagnējība, harmonijas trūkums</i>
	<i>Gandarījums, lepnums par paveikto</i>	<i>Vilšanās</i>
	<i>Profesionālo prasmju apzināšana un mērķtiecīga pilnveide</i>	<i>Paviršība</i>

Minētie kritēriji – pozitīvi vai negatīvi – izpaužas katrā skolēna darbībā, pat ja atkarībā no nodarbības mērķa viens vai otrs radošās darbības aspekts dominē.

Visi šie kritēriji ir izmantojami arī skolēna caurviju prasmju vērtēšanai. **Jaunrade** jebkurā izglītības jomā ir saistīta ar skolēna brīvības un radošās domāšanas kopšanu. **Uzņēmējspēja** nav iedomājama bez cilvēka pārliecības par sevi, uzdrīkstēšanās, izaicinājuma pieņemšanas. **Kritiskajai domāšanai** ir nepieciešams vērīgums un elastība, lai ņemtu vērā dažādus skata punktus, kuri ir atšķirīgi no skolēnam ierastajiem domāšanas un vērtēšanas modeļiem. **Problēmu**

risināšana tieši tādēļ ir problēmu risināšana, ka esošie darbības un uzvedības modeļi nav derīgi – ir jārada jauni. Savukārt **pašvadīta mācīšanās** ietver skolēna individuālo spēju un interešu apzināšanos un mērķtiecīgu attīstību.

Tā kā kompetence izpaužas patstāvīgā, atbildīgā un **radošā** darbībā, arī vērtējot skolēna kompetenci, radošuma aspekts ir jāņem vērā, pievēršot uzmanību zināšanu un prasmju lietojumam nestandarta situācijā, veikto darbību kompleksumam, skolēna individuālo spēju un pieredzes apzināšanai un personīgajai nozīmībai.

Kritēriju izvirzīšana. Sākotnējie skolēnu radošā darba vērtēšanas kritēriji ir iekļauti skolo-tāja piedāvātajos uzdevuma nosacījumos, ieskaitot darbības mērķi: lai būtu neparasti, saprotami, jūtīgi, skaisti, reālistiski, izteismīgi, lakoniski utt. Sekmējot skolēnu patstāvību un atbildību par savām mācībām, skolotājs var rosināt skolēnu pašu izvirzīt vēlamos mācību rezultātus un saskaņot tos ar skolotāju. Taču paradokss ir tāds, ka radošāks cilvēks ir nevis tas, kurš ievēro dotos noteikumus un prasības, bet gan tas, kurš šīs prasības pārkāpj un rada pats sev jaunus noteikumus. Radoša darbība vienmēr kaut kādā veidā ir noliegusi esošos likumus un noteikumus, ievērojot iepriekš nepamanītas iespējas, izvirzot jaunas problēmas un izspēlējot dažādus to risinājuma variantus. Tas nozīmē, ka vērtēšanas kritēriji bieži vien rodas radošās darbības gaitā. Īsta radošā darbība, ja skolēns tajā ir patiesi aizrāvis, sāk diktēt savus noteikumus, radītais tēls vai ideja sāk dzīvot pats savu dzīvi, iespējams, izveidojoties citādi, nekā skolotājs vai autors sākotnēji iecerējis. Tādā gadījumā skolotāja izvirzītajiem kritērijiem skolēns pievieno vēl kādu savu kritēriju, un nav taisnīgi, ja, darbu vērtējot, tie netiek ņemti vērā. No tā izriet viens vērtēšanas noteikums: pirmajam ir jābūt skolēna teiktajam: ko es gribēju sasniegt, kas man bija svarīgi, kāpēc es izvēlējos tā.

Jebkuras nozares profesionālās darbības kvalitāte tiek vērtēta pēc cilvēka (vai kolektīva) radošās darbības gala rezultāta, cik oriģināls ir mākslas darbs, cik piemērots situācijai ir problēmas risinājums, cik inovatīvs ir jaunais produkts vai zinātnisks atklājums, kā tas paver jaunas pētniecības un dzīves kvalitātes uzlabošanas perspektīvas.

Savukārt mācību procesā tikpat svarīgi, kā novērtēt skolēna radīto “produktu” – atbildēto jautājumu, atrisināto (vai neatrisināto) teksta uzdevumu, uzgleznoto kluso dabu, aizpildīto testu u. c., ir apzināties un izvērtēt procesu – kā skolēns nonāca vai nenonāca līdz vēlamajam rezultātam.

Lai izvērtētu skolēna radošo darbību, ir jāņem vērā gan tās objektīvais, gan subjektīvais rezultāts. Par objektīvo rezultātu šeit saucim to, kas ir redzams ārēji – skolēna uzvedību, rīcību, darbības “produktu”, t. i., to, ko var redzēt un novērtēt skolotājs vai eksperts. Objektīvi kritēriji un rādītāji tiek izmantoti kreativitātes pētījumos, lai noteiktu respondentu radošuma līmeni. Radošās darbības subjektīvais rezultāts – skolēna pārdzīvojuma pieredze, pārdomas un mācīšanās – uzmanīgam vērotājam daļēji ir redzams darbības procesā, bet ar vislielāko pārliecību to var vērtēt tikai skolēns pats. Turklāt skolēna radošuma attīstības kontekstā tas ir, iespējams, daudz nozīmīgāks nekā objektīvie rezultāti.

5. tabula. Radošuma objektīvie un subjektīvie rādītāji

Radošuma aspekts	Objektīvie rādītāji – skolēna uzvedība, rīcība, runa, darba rezultāts	Subjektīvie rādītāji – skolēna pieredze, pārdomas un mācīšanās
Radoša personība	Skolēns dara patstāvīgi, pieņem izaicinājumu, izmēģina jaunas darbības, instrumentus, metodes, iesaistās spēlē, rotaļā, eksperimentā, pieņem lēmumus, izvēlas, pamato izvēli	Pašizpaušmes pieredze: neatkarība, brīvība, vara, uzdrīkstēšanās, risks, pārliecība par sevi, pašapziņa, pašcieņa, pašpieņemšana, gandarījums par sasniegto
Radošs process	Skolēns rada daudz ideju un risinājuma variantu, tie ir daudzveidīgi un savstarpēji atšķirīgi, izstrādāti, konkrēti, kompleksi	Radošā procesa pieredze: interese, aizrautība, iekļaušanās plūdumā, darbības prieks, pārsteigums, izbrīns, atklāsme, pašjāvība, ļaušanās, miers, atteikšanās no ego, tolerance pret jauno, citādo, nesaprotamo
Radošs "produkts" (skolēna darba rezultāts)	Skolēna radītais "produkts" ir oriģināls, neparasts, inovatīvs, prasmīgs, nozīmīgs konkrētas situācijas un izglītības jomas kontekstā	Pētniecības (<i>vērošana, atklājums</i>), problēmu risināšanas (<i>atdeve, efektivitāte, cīņa, atbildība</i>), saziņas (<i>sapratne</i>), saskarsmes, sadarbības un līdzdarbības (<i>piederība, draudzība, laipnība, cilvēciskums</i>), estētiskā pārdzīvojuma (<i>estētiska bauda – prieks, patika, apmierinājums, daudzveidīgas sajūtas un emocijas, aizkustinājums, līdzpārdzīvojums</i>) pieredze

Skolotājs, uzmanīgi vērojot skolēna uzvedību un analizējot viņa radošās darbības "produktu", par skolēna radošumu spriež pēc ārēji redzamām pazīmēm, t. i., skolotājs ticami var novērtēt vienīgi radošuma objektīvās izpaušmes. Radošās darbības subjektīvos rezultātus konstatēt var tikai pats skolēns. Lai izvērtētu radošuma subjektīvos aspektus, ir vajadzīga pašvērtēšana. Tādēļ, lai pilnībā izvērtētu radošā procesa kvalitāti un radošās personības izpaušmes, ieskaitot skolēna vēlmes, izjūtas, attieksmes, uzdrīkstēšanos un izvēli, ir nepieciešams skolēna **pašvērtējums**.

Ikvienas darbības laikā un pēc tās katram skolēnam dabīgi rodas viedoklis par to, kas viņam ir izdevies, kas nav, kas ir bijis viegli vai grūti, interesanti vai garlaicīgi un tamlīdzīgi, neatkarīgi no tā, vai skolotājs ko jautā, vai ne; pašvērtējums notiek it kā pats no sevis. Taču skolotāja uzdevums ir palīdzēt strukturēt šo spontāno pašvērtējumu, demonstrējot, cik vērtīgi ir skolēna pārdzīvojumi, atklājumi un šaubas, kā arī palīdzot skolēnam labāk saprast, ko viņš ir iemācījies.

3.3. Skolēna pašvērtējuma rosināšana

Teorijā vispusīgu un dziļu izvērtēšanas gaitu palīdz izskaidrot trīs refleksijas līmeņi – aprakstoša, analītiska un kritiska refleksija. Aprakstoša refleksija rosina skolēnu pārdomāt darbības

Šajā tabulā ir ietvertas pretējas radošās darbības iezīmes. No vienas puses, radošums ir saistīts ar vieglumu, atraisīšanos, ļaušanos, no otras puses – ar izaicinājumu, spriegumu, drosmi, robežu pārkāpšanu. Nav iespējams pateikt, kurā situācijā kurš radošuma raksturojums ir būtiskāks, svarīgāks, labāks, augstākā līmenī (bet to noteikt arī nav šīs refleksijas uzdevums). Iespējams, ka dažādos radošās darbības posmos skolēna izjūtas un situācijas vērtējums ir atšķirīgs. Tādēļ, ievelkot savu simbolu tuvāk vienam vai otram skalas galam, skolēns secina, kā var raksturot tieši šīs dienas radošo darbību. Vai arī – kas raksturīgs tieši manam radošajam potenciālam – vai man labāk palīdz radīt relaksācija vai sasprindzinājums, izaicinājums vai spēle.

7. tabulā redzami atslēgvārdu piemēri skolēna emocionālā pārdzīvojuma apzināšanai. Skolēns izlasa abu pretējo pārdzīvojumu nosaukumus, izdomā, kurš no tiem vairāk atbilst viņa pieredzei, un ievelk simbolu attiecīgajā rūtiņā.

7. tabula. Skolēna pārdzīvojuma pieredzes apzināšanas piemērs

Darba gaitā es jutu						
Fizisku enerģiju						Mieru un apceri
Disciplinētību un kārtību						Rotaļģumu un neobligātumu
Naivitāti						Veiklību un viltību (asprātību)
Aizrautību						Atsvešinātību
Introversiju						Ekstraversiju
Lepnumu						Pazemību
Sadarbību						Konkurenci
Iztēles lidojumu						Realitātes izjūtu
Tradicionālātāti un konservatīvismu						Dumpīgumu, nepakļāvību
Prieku						Mokas
Orientēšanos uz noteiktu rezultātu						Orientēšanos uz procesu

Arī šajā gadījumā nav ne pareizu, ne nepareizu variantu. Nav pat svarīgi, cik lielā mērā skolēna pašvērtējums atbilst realitātei. Svarīgi ir, ka skolēns mācās pievērst uzmanību šiem jēdzieniem un pieņemt, ka tie ir nozīmīgi, lai raksturotu kādas darbības radošumu.

Informatīvāks un izaicinošāks aprakstošās refleksijas veids ir jautājumi vai nepabeigtie teikumi.

Lai palīdzētu skolēnam reflektēt **radošo procesu**, jāpiedāvā atslēgvārdi, kas raksturo psihes neapzinātās un apzinātās daļas aktīvu mijdarbību, atvērtību, elastību, atklājumus, iztēli, aizrautību, koncentrēšanos, darbības prieku reizē ar relaksāciju, paļāvību, atraisīšanos, iekļaušanos plūdmā, atteikšanos no kontroles. Tie tiek iekļauti jautājumos vai nepabeigtajos teikumos (skat. 8. tabulu).

8. tabula. Jautājumu un nepabeigto teikumu piemēri radošā procesa pašvērtēšanai

Jautājumi	Nepabeigtie teikumi
Ko darīji pirmo reizi / citādāk nekā parasti?	Pirmo reizi / citādāk darīju...
Kas tevi pārsteidza / par ko brīnījies?	Mani pārsteidza / brīnījos par...
Ko atklāji?	Es atklāju...
Kas radās viegli, pats no sevis?	Pats no sevis radās...
Kur pūlējies?	Pūlējos...
Kas notika / ko darīji ātri / lēni?	Ātri / lēni notika / darīju...
Kad sasprindzinājies / atbrīvojies?	Sasprindzinājos / atbrīvojos, kad...
Kad biji apdomīgs / bezrūpīgs?	Apdomīgs / bezrūpīgs biju, kad...
Kad / kā radās ideja?	Ideja radās, kad...

Lai ievērotu **radošas personības izpausmes** – uzdrīkstēšanos (riska, izaicinājuma pieņemšana, izkāpšana ko komforta zonas), neatkarību, brīvu izvēli, pārliecību par sevi, pašpieņemšanu, toleranci pret neskaidro, sarežģīto, pretrunīgo, noslēpumaino –, jautājumā tiek iekļauts atslēgvārds, kas rosina skolēnu sniegt paplašinātu atbildi, pārdomājot savu radošās darbības pieredzi. Pie tam labāk jautāt nevis *vai*, bet *kad, kurā brīdī*.

9. tabula. Jautājumi un nepabeigtie teikumi radošas personības izpausmju izvērtēšanai

Jautājumi	Nepabeigtie teikumi
Kur tu riskēji / uzdrīkstējies / izdarīji citādāk nekā ierasts?	Es riskēju / uzdrīkstējos / izdarīju citādāk nekā ierasts...
Ko tu izvēlējies?	Es izvēlējos...
Ko tu izdarīji pats?	Es pats...
Kas bija no tevis atkarīgs?	No manis bija atkarīgs...
Kurā brīdī tu juties brīvi?	Es brīvi juties, kad...
Kas tevi sajūsmināja / mulsināja / biedēja / kaitināja / iedrošināja / nogurdināja?	Mani sajūsmināja / mulsināja / biedēja / kaitināja / iedrošināja / nogurdināja...
Par ko esi pārliecināts?	Esmu pārliecināts...
Par ko šaubījies?	Es šaubījos...
Par ko esi lepns?	Es lepojos...
Kas tev izdevās īpaši labi?	Man īpaši labi izdevās...

Šādi reflektējot savu pieredzi, nav svarīgi, cik lielā mērā viena vai otra radošas personības pazīme ir izpaudusies. Svarīgi, ka tā tiek pamanīta. Piemēram, ja skolēns saka: *vispār es juties ļoti nedroši, bet tomēr esmu pārliecināts, ka šī vārda tulkojums ir pareizs*, tātad viņš novērtē, ka vispār ir iespējams būt par sevi pārliecinātam. Ar citu jautājumu palīdzību tiek gūts apstiprinājums, ka cilvēks ir uzdrīkstējies izdarīt ko citādi nekā ierasts, pārkāpis sev pāri, uzņēmies atbildību, riskējis, pieņēmis savas rakstura iezīmes, individuālās spējas, guvis gandarījumu par paša paveikto u. tml.

Vērtējot **radošo “produktu”**, tiek konstatēta skolēna radītā izstrādājuma, idejas vai risinājuma oriģinalitāte, nozīmība, derīgums un elegances. Lai novērtētu oriģinalitāti, refleksijā ir iekļaujami tādi atslēgvārdi kā neparastais, fantastiskais, pārsteidzošais, inovatīvais, atšķirīgais, īpašais. Lai novērtētu derīgumu, ir jāpasaka, kādēļ jaunā ideja, risinājums vai objekts ir vērtīgs un ar ko tas ir vērtīgāks par iepriekšējiem, ierastajiem risinājumiem. Savukārt eleganci raksturo šādi jēdzieni kā sakārtotība, vienkāršība, skaidrība, stils u. c. (skat. 10. tabulu).

10. tabula. Jautājumu un nepabeigto teikumu piemēri radoša “produkta” aprakstošai izvērtēšanai

Jautājumi	Nepabeigtie teikumi
Ko izveidoji / radīji?	Izveidoju / radīju...
Kas ir neparasts / oriģināls / inovatīvs tavā darbā / risinājumā?	Manā darbā / risinājumā neparasts / oriģināls / inovatīvs ir...
Ko tu gribēji sasniegt?	Gribēju panākt / sasniegt...
Kas tev bija svarīgi?	Man bija svarīgi...
Kādēļ izvēlējies tā?	Izvēlējos..., jo...
Kāda jēga padarītajam / atklātajam?	Padarītajam / atklātajam ir jēga...
Kā tas var noderēt?	Tas noderēs...
Ko tu zini / proti / iemācījies?	Zinu / protu / iemācījos...

Analītiskas (arī dialogiskas) refleksijas mērķis ir saskatīt likumsakarības. Analīze ir racionāla, šajā refleksijas fāzē skolēns nevērtē, kas ir labi, pareizi, vēlamī, bet konstatē, kādi viņa nolūki, izjūtas, uzvedība, darbības, pieņemtie lēmumi kādas sekas ir izraisījuši (piemēram, *ja izmanto četrus dažādus informācijas avotus, nevis vienu, tiek iegūtas ticamākas zināšanas, bet rodas apjukums un tiek patērēts daudz laika; ja nenobīstas, no defekta var iznākt efekts*), kā jauniegūtā pieredze atšķiras no iepriekšējās. Skolotājs te var palīdzēt, demonstrējot ieinteresētu, bet racionālu attieksmi, piedāvājot terminoloģiju (izglītības jomas un arī pedagoģisko) un jautājumus:

- Kas tas bija, kas notika?
- Kādēļ tā notika, kādi ir varbūtējie iemesli?
- Kādas pretrunas tu risināji darbības gaitā?
- Kā darbību ietekmēja tava izvēle, pieņemtie lēmumi?
- Kas notiktu, ja tu būtu izvēlējies citu variantu?
- Kādi neatrisināmi jautājumi, problēmas, pretrunas radās darbības gaitā?
- Ar ko tavas darbības process un rezultāts atšķiras no iepriekšējās pieredzes?

Kritiskas refleksijas mērķis ir izvērtēt radošās darbības un mācīšanās vērtību savas dzīves, kā arī plašākā sociālā un kultūras kontekstā (Schön, 1987). Kritiskā refleksijā skolēns veido saikni starp savu radošās darbības un mācīšanās pieredzi, radīto “produktu”. Kritiskā refleksija ir kvalitatīva, ja skolēns apzinās savu atbildību, lēmumus un izvēles, kā arī to pamatojumu saskaņā ar individuālām, sociālām un kultūras vērtībām.

Jautājumi:

- Kādi apsvērumi (*vērtības*) noteica manas izvēles?

- Ko es nākamreiz darītu tieši tāpat, ko – citādāk?
- Kāda ir manis radītā “produkta” nozīme (*skolai, draugam, sabiedrībai, dzīvnieku aizsardzībai u. c.*)?
- Kādās situācijās man noderēs gūtās zināšanas un pieredze?
- Kad ir derīgi izpildīt noteikumus, kad – tos pārkāpt un radīt pašam savus noteikumus?

Refleksijas piemērs: es iedomājos, ka puķu dobē var iesēt pupas (*apprakstoši*), tā bija neparasta ideja, man agrāk tas nebija ienācis prātā (*analītiski*), zinu, ka tā nav pieņemts, bet tas taču būtu gan dekoratīvi, gan garšīgi (*kritiski*)!

Radoša “produkta” kritērijus – oriģinalitāti un derīgumu – nevajadzētu strikti saistīt ar sociālo kontekstu, jo tāda pieeja paredz, ka radošam “produktam” ir jābūt ar vērtību skatītāja, patērētāja acīs. Mācību procesā ir korektāk radoša “produkta” derīgumu interpretēt individuālajā kontekstā, jo īpaši bērnu kreativitātes gadījumā. Iespējams, bērna ģenerētās idejas vai radītie “produkti” uz viņa vienaudžu fona nav uzskatāmi par radošiem (neparastiem), tomēr, lūkojoties no viņa individuālās attīstības perspektīvas, jaunrades “produkts” liecina par radošo spēju attīstības procesu (Runco, 1999a; Kālis, Vorobjovs, Rože-Reimate, 2014). Tātad, ja skolēns atzīst, ka viņa atklājums, radošā darbība vai tās rezultāts ir viņam personīgi nozīmīgs, tas skaitās radošums, pat ja skolotājam tas nešķiet nekas īpašs.

Ranko norāda, ka produktivitāte (ārēji novērojams, novērtējams, par vērtīgu atzīts radošais sniegums) paver iespējas to objektīvi novērtēt, tomēr, ja skolotājs balstās tikai uz produktivitāti, varam nepamanīt indivīdus, kuri vēl ir savas radošās darbības pirmsākumos vai kuru potenciālam kādu iekšēju vai ārēju faktoru ietekmē vēl nav bijusi iespēja izpausties (Runco, 1999a).

Šo problēmu var risināt, noskaidrojot mērogu, kurā skolēna radītais risinājums ir svarīgs – vai tas ir jaunums viņa paša dzīvē, darbībā un mācībās, vai arī tas būs noderīgs ģimenes, skolas vai kopienas, novada dabas aizsardzības u. tml. mērogā.

Vērtējot skolēna mācību sasniegumus **kvalitatīvi**, katrs radošais darbs un katrs skolēns tiek vērtēts pēc individuāliem kritērijiem, secinot, kādi noteikumi, kādi kritēriji un vērtības piemīt skolēna darbam. Visaptveroši jautājumi holistiska vērtējuma ierosināšanai ir: kas ir vērtīgs tavā darbā, kas tev bija svarīgi, kam ir pievērsta vislielākā uzmanība, kādi ir atklājumi, kādi jautājumi ir izvirzīti un atrisināti, kādi mērķi ir sasniegti, kādi nav sasniegti. Šādi jautājumi rosina nosaukt individuālus vērtēšanas kritērijus katram darbam. Var izrādīties, ka vienam skolēnam tas ir, piemēram, izteiksmīgs kontrastainu formu pretnostatījums (kaut arī izkalkulēts, nevis izjusts), otram – uzdrīkstēšanās (kaut arī darbs neizskatās pārlietu izteiksmīgs), bet trešajam – jaunrades prieks (kaut arī eksperiments nav izdevies).

Vērtējot skolēnu sasniegumus pēc iepriekš noteiktiem kritērijiem, tiek veikta **kvantitatīva, analītiska** vērtēšana. Katram darbam ir noteikti kritēriji, un, darbu vai kādu tā posmu beidzot, tiek atsevišķi izvērtēts katrs paredzētais kritērijs. Vērtējums tiek izteikts kā pakāpe, kurā attiecīgais kritērijs ir izpaudies. Ir definēta augstākā pakāpe, ideāls, pēc kura tiek ties, un, vērtējot skolēna mācību sasniegumus, tie tiek salīdzināti ar šo ideālu. Pakāpi var apzīmēt ar cipariem vai vārdiem (*teicami – labi – viduvēji – vāji; spilgti izteikts – izteikts – maz izteikts – nav izteikts; darīju visu, kas manos spēkos – es varu labāk – man vēl daudz jāmācās u. tml.*). Katram vārdiskajam

apzīmējumam var piemērot skaitli (piemēram, *teicami* – 9, *viduvēji* – 5 utt.), tādējādi iegūstot vērtējumu 10 ballu sistēmā.

Piedāvājot kritērijus skolēna radošuma vērtēšanai, ir svarīgi aptvert visus trīs radošuma aspektus – radoša procesa, personības un “produkta” aspektu. Ja skolēnam viens vai otrs radošuma aspekts ir vairāk raksturīgs, šāda struktūra palīdz viņam saprast savas individuālās spējas un līdzsvarot vērtējumu. 11. un 12. tabulā redzams, ka izvirzītie kritēriji var būt ļoti dažādi, bet struktūra tiek saglabāta – kritērijs attiecas uz citu radošuma aspektu. Pievienojot vēl vienu aili “cits kritērijs”, skolēnam ir iespēja ierakstīt skolotāja neparedzētu vērtību, pēc kā viņš savā darbā tiecies.

11. tabula. Kvantitatīvas vērtēšanas formas piemērs

Kritēriji	Līmeņi	Augsts 10–8 balles	Pietiekams 7–6 balles	Iesācēja 5–4 balles
Ideju radīšana		Viegli rada un fiksē 10 atšķirīgas idejas	Rada 5 atšķirīgas vai 10 vienveidīgas idejas	Rada 5 vienveidīgas idejas
Uzdriktstēšanās		Izvēlas īstenot neierastāko, sarežģītāko ideju	Izvēlas īstenot ierastu ideju ar atsevišķiem jauninājumiem	Izvēlas īstenot drošu, pārbaudītu ideju
Problēmas risinājums		Inovatīvs un efektīvs risinājums	Risinājums vai nu inovatīvs, vai derīgs	Ierasts risinājums
Cits kritērijs				

Tā kā katram darbam ir vairāki kritēriji, tad maksimālās 10 balles var sadalīt vairākās daļās, pie tam to svars var atšķirties (piemēram, efektivitāte – 2 punkti, ideju daudzveidība – 5, pārliecība par sevi – 3 punkti) atkarībā no mācīšanās mērķa vai skolēna individualitātes.

12. tabulā redzams veids, kā skolēna pašvērtējumu apvienot ar skolotāja vērtējumu. Ja kāda kritērija vērtējums atšķiras, tā ir iespēja skolotājam un skolēnam diskutēt par radošuma kritēriju nozīmi un interpretāciju.

12. tabula. Kvantitatīvas vērtēšanas formas piemērs

Kritēriji	Skolēna vērtējums	Skolotāja vērtējums
Risinājuma efektivitāte (maksimāli 4 punkti)		
Ideju daudzveidība (maksimāli 3 punkti)		
Pārliecība par sevi, kontrole, prasme, mācīšanās, izaugsme (maksimāli 3 punkti)		
Kopā (10 punkti)		

Galīgais vērtējums veidojas, saskaitot kopā iegūtos punktus (skolēna vērtējumā vai skolotāja vērtējumā, vai aprēķinot to vidējo vērtību).

Kvantitatīvam vērtējumam (pēc iepriekš dotiem kritērijiem) ērti izmantojamas skolotāja izdrukātas vai pašu skolēnu izveidotas tabulas, vērtēt var skolēns pats, cits skolēns un/vai skolotājs, kā arī ārējs vērtētājs.

Kvantitatīvas vērtēšanas priekšrocība ir tās rezultāta relatīvā skaidrība un iespēja noteikt skolēna sekmju līmeni salīdzinājumā ar pārējiem. Šādam vērtējumam ir trūkums, ka nekad nevar zināt, kā skolēns ir izpratis katru kritēriju.

Skolotājam jāņem vērā, ka, vērtējot radošu darbību, kvantitatīvajai pieejai ir ievērojami trūkumi. Bieži gadās, ka skolēns savā darbā ir ielicis vairāk, nekā uzdevums ir prasījis. Radošais darbs, ja skolēns pa istam ir ar to aizrāvis, bieži izvirza savus noteikumus, kas var atšķirties no skolotāja dotajiem uzdevumiem. Katrs skolotājs var minēt gadījumus no savas prakses, kad skolēna darbs, kas formāli neatbilst dotajiem kritērijiem, ir izteiksmīgāks un nozīmīgāks nekā tas, kurā tie ir precīzi ievēroti.

Skolēna apziņa, ka tiks vērtēts viņa darbs (vēl vairāk – viņa personības īpašības vai spējas), var būt diezgan sasaistoša. Skolotāja atbildība ir rūpēties, lai šāds sasprindzinājums nerodas. Nepietiek ar to, ka skolotājs ir izvirzījis elastīgus, cilvēcīgi saprotamus vērtēšanas kritērijus un aicinājis skolēnu pašam sevi vērtēt.

Skolēna trauksme ar laiku izzudīs, ja vērtējot skolotājs

- 1) radīs atmosfēru, kurā skolēns var droši izteikt savu neparasto ideju, atbildēt nepareizi, citādi, nekā prasīts, nebaidoties no nosodījuma vai izsmiekla. Tas nozīmē, ka iespēja izteikt viedokli ir visiem (nosakiet katra runātāja laika limitu vai lūdziet savas domas uzrakstīt, ja ir maz laika);
- 2) vispirms nevis izteiksies (*tas gan tev labi iznāca!, nu, varēji vēl trīs idejas pievienot!*), bet jautās (*pie kā tu pašreiz stādā?, vai es tev varu palīdzēt?, kam tu veltīji visvairāk uzmanības?*);
- 3) būs absolūti pieņemošs un atvērts jebkādam skolēnu idejām un viedokļiem, cienīs skolēna ideju, pat ja tā šķiet muļķīga; parādīs, ka negaidīta, bet godīga atbilde var būt vērtīgāka par pareizo, vēlamo;
- 4) ne tikai pajautās, bet arī uzklausīs skolēna viedokli un parādīs skolēniem, ka nekas nav par sīku, kas ir radīts vai kam ir pievērsusies uzmanība, jo tas ir personības atspulgs, savukārt caur personību runā dzīves pieredze;
- 5) vienmēr ieraudzīs skolēna darbā neparasto, atšķirīgo, kaut vai sīkumu (nevis lai paslavētu, bet jūtīgi ievēros to, kas tiešām tajā ir);
- 6) izslēgs no vērtēšanas kritērijiem vārdus: labi, slikti, pareizi, nepareizi, pozitīvi, negatīvi, patīk, nepatīk, atbilst, neatbilst.

Šie jautājumi ir atkarīgi ne tikai no metodiskiem paņēmieniem, bet arī no skolotāja personības, dzīves pieredzes, uzskatiem, mīlestības pret bērniem un savu darbu.

TERMINI

Kritērijs – vērtēšanas parametrs, vērtība, kas priekšmetu, procesu, parādību, cilvēka rīcību, darbību utt. padara nozīmīgu.

Rādītājs – kritērija redzamā izpausme, pazīme, kas liecina, ka kritērijs ir izpildīts.

Refleksija – prāta darbība, kurā cilvēks interpretē savu rīcību un tās likumsakarības, pārdomā savu pieredzi un izdara nepieciešamos secinājumus un labojumus.

UZDEVUMI

1. Radošās darbības un tās rezultāta vērtēšana

Kā radošās darbības piemērs tiks izmantots iepriekš radītais ideju katalogs.

- Izvēlieties pašnovērtējuma formu – atbildes uz jautājumiem vai nepabeigti teikumi!
- Veiciet pašnovērtējumu, izmantojot piedāvātos jautājumus vai nepabeigtos teikumus!
- Komentējiet, kuri atslēgvārdi (no katra radošuma aspekta) visprecīzāk raksturoja jūsu radošo darbību un tās rezultātu!

Vērtēšanas kritēriji

Kritēriji	Līmeņi	Daļēji atklāti atsevišķi kritēriji	Daļēji atklāti kritēriji	Pilnībā atklāti kritēriji
Sava radošā potenciāla apzināšanās		Uzskaitīti fakti, kas raksturo atsevišķus radošuma aspektus	Uzskaitīti fakti, kas raksturo visus trīs radošuma aspektus	Radošums savā pieredzē raksturots daudzpusīgi, izmantojot profesionālu terminoloģiju

PAŠPĀRBAUDES JAUTĀJUMI

Kādēļ radošums ir jāvērtē?

Ar ko atšķiras kvantitatīvs vērtējums no kvalitatīva?

Kādi atslēgvārdi palīdz saskatīt procesa, personības un “produkta” radošumu?

Kādi kritēriji **neder** radošuma izvērtēšanai?

Kopsavilkums

Skolēnu radošums kā izglītības rezultāts mūsdienās ir vispāratzīts. Līdz ar to skolotāja prasme atrisīt skolēna jaunradi, sekmēt uzņēmējspēju un radošas problēmu risināšanas prasmes, palīdzēt skolēnam iepazīt un pilnveidot viņa individuālo potenciālu, būt atvērtam, tolerantam, elastīgam, drosmīgam ir svarīgs skolotāja profesionalitātes komponents.

Grāmatas nolūks ir koncentrēti iepazīstināt skolotāju ar radošuma komplekso struktūru un daudzveidīgām izpausmēm, analizēt skolotāja iespējas sekmēt un izvērtēt skolēna radošumu mācību procesā dažādās izglītības jomās, kā arī pašam iesaistīties daudzveidīgā radošā darbībā, veidot uzdevumus.

Grāmatā nav sniegtas gatavas receptes. Skolotāja kompetence ir pašam izvērtēt, kā izmantot piedāvātās metodes un paņēmienus savā pedagoģiskajā praksē, kas no piedāvātā vislabāk derēs viņa skolēniem, kas ir piemērots paša skolotāja darba stilam, mācību plānam, aktuālajai dzīves situācijai.

Skolotājiem, kuri **tic**, ka bērni ir gudri, domājoši, spējīgi, **prot** veidot pieņemošas un līdztiesīgas attiecības, **pamana** skolēnu individuālās spējas un intereses, jūtīgi uztver un augstu vērtē atšķirīgo, jauno un neparasto, **zina**, kā organizēt problēmorientētas, integrētas, pašvadītas mācības un **ir atvērti** daudzveidībai, gatavi negaidītiem pavērsieniem plānotajā mācību norisē, **augstu vērtē** skolēnu dzīvesprieku un vitalitāti, spontānas un izaicinošas bērnu idejas, uzdrīkstas dalīties atbildībā un kontrolē ar skolēniem, – skolēnu radošums nav problēma, bet gan prieka un enerģijas avots. Skolotājus, vecākus un citus pieaugušos, kas orientējas uz nešaubīgi pareizu zināšanu apguvi, kārtību, stabilitāti un sociālo normu automātisku izpildi, kuri zina, ka pasaulē viss ir melns vai balts, skolēnu radošums biedēs, kaitinās, šokēs vai vienkārši traucēs.

Skolotājam, kurš vēlas, lai viņa skolēni ir radoši, jāapzinās, ka nāksies saskarties ar šīm vērtību pretrunām sabiedrībā, skolā, klasē vai pašam savos priekšstatos. Tādā situācijā tikai skolotāja radošums spēj savienot pretstatus veselumā tā, lai tie viens otru papildinātu, nevis iznīcinātu.

Gribētos iedrošināt skolotājus – radošums nav kaut kas nesasniedzams un tālu, tas ir tepat apkārt. Radošums nav ar lielām grūtībām apgūstams – tas piemīt ikvienam. Radošums nav obligāti asociāls, nenormāls un postošs – kritiska analīze no dažādu kultūru un vērtību skata punktiem palīdzēs radoši risināt arī šādu problēmu.

Terminu vārdnīca

<i>Asociāciju plūsma</i>	Association flow
<i>Darbība</i>	Action
<i>Diverģentā domāšana</i>	Divergent thinking
<i>Inovācija</i>	Innovation
<i>Iztēle</i>	Imagination
<i>Jaunrade</i>	Creativity
<i>Kreatoloģija</i>	Creatology
<i>Kritērijs</i>	Criterion
<i>Laterālā domāšana</i>	Lateral thinking
<i>Metamorfoze</i>	Metamorphosis
<i>Morfoloģiskā sintēze</i>	Morphological synthesis
<i>Process</i>	Process
<i>Radoša darbība</i>	Creative activity
<i>Radoša personība</i>	Creative personality
<i>Radošais process</i>	Creative process
<i>Radošā domāšana</i>	Creative thinking
<i>Radošās darbības prasmes</i>	Creative skills
<i>Radošās spējas</i>	Creative abilities, potential
<i>Radošs "produkts"</i>	Creative product
<i>Rādītājs</i>	Indicator
<i>Refleksija</i>	Reflection
<i>Sinektika</i>	Synectics
<i>Spontāna ekspresija</i>	Spontaneous expression
<i>Uzspiestās asociācijas</i>	Forced associations

Literatūras saraksts

- Alleinikov, A. G. (1999) Humane creativity. In: *Encyclopedia of Creativity*. 1st ed. San Diego, CA: Academic Press, pp. 837–844.
- Beattie, D. K. (1997) *Assessments in art education*. Worcester, Massachusetts: Dawis Publications, Inc.
- Bebre, R. (sast.) (2011) *Kreativitātes psiholoģija*. Rīga: RPIVA.
- Bebre, R. (2018) *Radošuma pētniecība Latvijā*. Rīga: SIA Salana Art.
- Becattini, N., Borgianni, Y., Cascini, G., Rotini, F. (2015) Surprise and design creativity: investigating the drivers of unexpectedness. *International Journal of Design Creativity and Innovation*. DOI: 10.1080/21650349.2015.1090913. Pieejams: <https://core.ac.uk/download/pdf/55258003.pdf> [skatīts 29.05.2020.].
- Briška, I., Kalēja-Gasparoviča, D. (2012) *Vizuālā māksla vidusskolai*. Skolotāju grāmata. Rīga: RaKa.
- Briška, I., Kalēja-Gasparoviča, D. (2015) *Radošums mums visapkārt*. Rīga: RaKa.
- Briška, I., Kalēja-Gasparoviča, D., Direktorenko, I., Heinla, E., Soans, K., Jung, L., Toom, H., Butkiene, D., Rupuleviciene, D., Roķe-Reimate, L. (2014) *Radošums uz katra soļa*. Rīga: RaKa.
- Briška, I., Kalēja-Gasparoviča, D., Rudovska, M. (2008) *Vizuālā māksla 5. klasei*. Skolotāju grāmata. Rīga: RaKa.
- Brunner, J. (1996) *The culture of education*. London, Cambridge: Harvard University Press.
- Cropley, A. J. (2011) Definitions of creativity. In: Runco, M. A. & Pritzker, S. R. (eds.). *Encyclopedia of Creativity*. San Diego, CA: Academic Press, pp. 511–524. Pieejams: https://www.researchgate.net/publication/266031380_Definitions_of_Creativity [skatīts 29.05.2020.].
- Cropley, J. (2000) Defining and Measuring Creativity: Are Creativity Tests Worth Using? *Roepers Review*, Vol. 23. Pieejams: [https://scholar.google.lv/scholar?q=Cropley,+J.+\(2000\).+Defining+and+Measuring+Creativity:&hl=lv&as_sdt=0&as_vis=1&oi=scholar](https://scholar.google.lv/scholar?q=Cropley,+J.+(2000).+Defining+and+Measuring+Creativity:&hl=lv&as_sdt=0&as_vis=1&oi=scholar) [skatīts 29.05.2020.].
- Cropley, J. A. (1999) Creativity and Cognition: Producing Effective Novelty. *Roepers Review*, Vol. 21.
- Cropley, J. A., Cropley, D. (2009) *Fostering Creativity. A Diagnostic Approach for Higher Education and Organizations*. Creskill, NJ.
- Csikszentmihalyi, M. (2002) *Flow: The Classic Work on How to Achieve Happiness*. London: Rider.
- De Bono, E. (2009) *Sešas domāšanas cepures*. Rīga: Zvaigzne ABC.
- Dzintere, D. (2000) Rotaļa kā īpaša kultūras forma un kultūras apguves veicinātāja. No: *Bērns kā vērtība ģimenē un pirmsskolā*. Rīga: SIA Izglītības solī, 30.–36. lpp.
- Edwards, B. (1999) *Drawing on the right side of the brain*. New York: Penguin Putnam Inc.
- El-Murad, J., West, D. C. (2004) What Do We Know? *Journal of Advertising Research*, Vol. 44, pp. 188–201.
- Feldhusen, J. F., Goh, B. E. (1995) Assessing and Accessing Creativity: an Integrative Review of Theory, Research, and Development. *Creativity Research Journal*, Vol. 8, pp. 231–247.
- Fišers, R. (2005) *Mācīsim bērniem domāt*. Rīga: RaKa.
- Fromm, E. (1999) *The man for himself*. Routledge.
- Fromms, E. (1993) *Mīlestības māksla*. Rīga: Jumava.
- Gadamers, H. G. (2002) *Skaistā aktualitāte: māksla kā spēle, simbols un svētki*. Rīga: Zvaigzne ABC.
- Griffin, C., Holford, J., Jarvis, P. (2003) *The Theory & Practice of Learning*. London: Kogan Page.
- Grīns, E. (2008) *Radošas sabiedriskās attiecības*. Rīga: SIA “Lietišķās informācijas dienests”.
- Guilford, J. P. (1967) *The Nature of Human Intelligence*. New York: McGraw Hill.
- Helds, J. (2006). Mācīšanās kā konstruktīvs un sistēmisks jēdziens. No: *No zināšanām uz kompetentu darbību*. Rīga: LU Akadēmiskais apgāds, 31.–35. lpp.
- Jungs, K. G. (1994) *Dvēseles pasaule*. Rīga: Spektrs.
- Jungs, K. G. (2009) *Psiholoģiskā tipoloģija un māksla*. Rīga: Zvaigzne ABC.
- Kagainē, Z. (2002) *Tēlainā domāšana vizuālajā mākslā*. Rīga: Zvaigzne ABC.
- Kagainē, Z. (2006) *Radošā domāšana vizuālajā mākslā*. Rīga: Zvaigzne ABC.
- Kalēja-Gasparoviča, D. (2012) *Studentu radošuma veicināšana vizuālās mākslas studijās*. Promocijas darbs. Rīga: Latvijas Universitāte.

- Karpova, Ā. (1994) *Personība un individuālais stils*. Rīga: Latvijas Universitāte.
- Kaufman, J. C., Beghetto, R. A. (2009) Beyond big and little: The four c model of creativity. *Review of General Psychology*, Vol. 13, No. 1, pp. 1–12. Pieejams: <https://doi.org/10.1037/a0013688> [skatīts 29.05.2020.].
- Kālis, E., Vorobjovs, A., Rože-Reimate, L. (2014) Assessing Originality with the test for creative thinking-drawing production. *Baltic Journal of Psychology*, No. 15, pp. 45–63.
- Kolb, D. A. (1984) *Experiential learning: experience as the source of learning and development*. Englewood Cliffs, New York: Prentice-Hall.
- Latviešu literārās valodas vārdnīca* (1991) 7.2 sējums. Rīga: Zinātne.
- Latviešu valodas vārdnīca* (1987) Red. D. Guļevska. Rīga: Avots.
- Lowenfeld, V., Lambert, W. L. (1975) *Creative and mental growth*. New York: Macmillan.
- Lubart, T., Guignard, J.-H. (2004) *The Generality-Specificity of Creativity: A Multivariate Approach*. In: Sternberg, Grigorenko, E. L. & Singer, J. L. (eds.). *Creativity: From potential to realization*. American Psychological Association, pp. 43–56. Pieejams: <https://doi.org/10.1037/10692-004>
- Mağari-Beks, I. (2011) Kreatoloģija: pagātne, tagadne un nākotne. No: Bebre, R. (sast.). *Kreativitātes psiholoģija*. Rīga: Rīgas Pedagoģijas un izglītības vadības akadēmija, 196.–208. lpp.
- Maslo, I., Tiļļa, I. (2005) *Kompetence kā audzināšanas ideāls un analītiska kategorija*. Skolotājs. Nr. 3. Rīga: Raka, 4.–9. lpp.
- Min, T., Gruszka, A. (2017) *The 4P's Creativity Model and its application in different fields. Handbook of the management of creativity and innovation: Theory and practice. Chapter 3: World Scientific GrPress*. Pieejams: https://www.researchgate.net/publication/316644392_The_4P's_Creativity_Model_and_its_application_in_different_fields [skatīts 29.05.2020.].
- Mumford, M. D. (2011) *Where Have We Been, Where Are We Going? Taking Stock in Creativity Research*. Pieejams: <https://doi.org/10.1080/10400419.2003.9651403>
- Noteikumi par valsts pamatizglītības standartu un pamatizglītības programmu paraugiem* (2018) Ministru kabineta noteikumi Nr. 747. Rīgā 2018. gada 27. novembrī. Pieejams: <https://likumi.lv/ta/id/303768-noteikumi-par-valsts-pamatizglitibas-standartu-un-pamatizglitibas-programmu-paraugiem> [skatīts 29.05.2020.].
- OECD (2019) *Fostering students' creativity and critical thinking*. Pieejams: <https://www.oecd.org/education/fostering-students-creativity-and-critical-thinking-62212c37-en.htm> [skatīts 29.05.2020.].
- Pedagoģijas terminu skaidrojošā vārdnīca* (2000) Rīga: Zvaigzne ABC.
- Psiholoģijas vārdnīca* (1999) Rīga: Mācību grāmata.
- Quin, K., Besemer, S. P. (2006) Using the Creative Product Semantic Scale as a Metric for Results-Oriented Business. *Creativity and Innovation Management*, 15(1), pp. 34–44. DOI: 10.1111/j.1467-8691.2006.00367
- Raipulis, J. (2011) Kreativitātes bioloģiskie pamati. No: Bebre, R. (sast.). *Kreativitātes psiholoģija*. Rīga: Rīgas Pedagoģijas un izglītības vadības akadēmija, 56.–95. lpp.
- Richards, R. (2007) *Everyday Creativity and New Views of Human Nature: Psychological, Social, and Spiritual Perspectives*. Washington DC: American Psychological Association. Pieejams: <http://dx.doi.org/10.1037/11595-000> [skatīts 29.05.2020.].
- Rodari, G. (2009) *Fantāzijas gramatika*. Rīga: Zvaigzne ABC.
- Runco, M. A. (ed.) (1999a) *Handbook of creativity*. Vol. 1. Hampton Press.
- Runco, M., A. (1999b) Time for Creativity. In: *Encyclopedia of Creativity*. San Diego, CA: Academic Press, pp. 659–665.
- Runco, M. A. (2009) Tactics and strategies of creativity. In: *Encyclopedia of Creativity*. Vol. 2. London, San-Diego: Academic Press, pp. 611–616.
- Santrock, J. W. (2001) *Child Development*. Dallas: University of Texas, McGraw-Hill Higher Education.
- Schön, D. (1987) *Educating the Reflective Practitioner*. London: Jossey-Bass.
- TED (Technology, Entertainment and Design) (2017) Robinson, K. *Do schools kill creativity?* Pieejams: <https://www.youtube.com/watch?v=iG9CE55wbtY> [skatīts 29.05.2020.].
- Torrance, E. P. (1993) Understanding Creativity: Where to Start? *Psychological Inquiry*, Vol. 4, Issue 3, pp. 232–234.

- Torrance, E. P. (2002) *The Manifesto: A Guide to Developing a Creative Career*. Westport: Ablex Publishing.
- Выготский, Л. С. (1991) *Воображение и творчество в детском возрасте* [Bērnū iztēle un jaunrade]. Москва: Просвещение.
- Де Боно, Э. (1997) *Латеральное мышление* [Laternā domāšana]. Санкт-Петербург: Питер.
- Дружинин, В. Н. (2000) *Психология общих способностей* [Spēju psiholoģija]. Санкт-Петербург: Питер.
- Леонтьев, А. Н. (1975) *Деятельность. Сознание. Личность* [Darīrade. Arziņa. Personība]. Москва: Издательство политической литературы.
- Маслоу, А. (2003) *Мотивация и личность* [Motivācija un personība]. Санкт-Петербург: Питер.
- Никифоров, А. Л. (1990) Деятельность, поведение, творчество [Darīrade, uzvedība, jaunrade]. В кн.: *Деятельный подход в психологии*. Москва: Политиздат.
- Фрейд, З. (1990) *Массовая психология и анализ человеческого Я* [Masu psiholoģija un cilvēka Es analīze]. Москва: Московский рабочий, с. 3–67.

Ideju radīšanas metodes

- European Interest Group on Creativity and Innovation (2020) *Creativity techniques*. Pieejams: <https://www.creativity-innovation.eu/creativity-techniques/> [skatīts 29.05.2020.].
- Koozai (2013) *8 creative thinking techniques and tools to use*. Pieejams: <https://www.koozai.com/blog/content-marketing-seo/eight-awesome-creative-thinking-techniques-plus-tools/> [skatīts 29.05.2020.].
- Thinking Approach teachers forum*. Pieejams: <http://ta-teachers.eu> [skatīts 29.05.2020.].
- Toubia, O. (2006) Idea Generation, Creativity, and Incentives. *Marketing Science*, Vol. 25, No. 5, pp. 411–425. DOI: 10.1287/mksc.1050.0166. Pieejams: https://www.researchgate.net/publication/227442427_Idea_Generation_Creativity_and_Incentives [skatīts 29.05.2020.].

Autores:

Ilze Briška, *Mg. art., Dr. paed.*

Pētniecība pedagoģijā – augstskolu pedagoģija, nozaru (mākslas) pedagoģija, pedagoģija, vērtībizglītība, kreatoloģija.

Promocijas darbs augstskolu pedagoģijā “**Pedagoģijas studentu, topošo skolotāju profesionālo vērtību veidošanās mākslinieciski radošā darbībā**”.

Daiga Kalēja-Gasparoviča, *Dr. paed.*

Pētniecība pedagoģijā – nozaru (mākslas) pedagoģija, pedagoģija, vērtībizglītība, kreatoloģija.

Promocijas darbs nozaru (mākslas) pedagoģijā “**Studentu radošuma veicināšana vizuālās mākslas studijās**”.