

Lannert Judit – Németh Szilvia

KREATÍV TANULÁS

Kreativitás az iskolában és azon kívül



Tea
Kiadó

Minden jog fenntartva!

Lannert Judit – Németh Szilvia
Kreatív tanulás

Minden jog fenntartva!

Lannert Judit – Németh Szilvia

KREATÍV TANULÁS

Kreativitás az iskolában és azon kívül



Budapest, 2024

Írta: Lannert Judit és Németh Szilvia
Szakmai lektorok: Gyarmathy Éva és Kopp Erika
Szerkesztette: Földes Petra
Korrektúra: Gyimesné Szekeres Ágnes
Borítóterv, tördelés: Zádor György
Ábrák: Nagy Dániel, Zádor György
Fotók: Bajor Zita, Lannert Judit
A kötetben szereplő fordítások a szerzők munkái.

A kiadvány megjelenését a Kulturális és Innovációs Minisztérium Nemzeti Kutatási Fejlesztési és Innovációs Alapból nyújtott támogatásával a Mecenatúra 2021 pályázati program finanszírozásában megvalósuló MEC_K 141602 számú projekt támogatta.

Külön köszönet a Kreatív Partnerség Magyarország programban 2014 óta részt vevő és részt vett művészeknek, koordinátoroknak, pedagógusoknak és iskoláknak, valamint a tanulóknak és szüleiknek együttműködésükért és kitartó munkájukért!

ISBN 978-615-82556-0-8

© Lannert Judit, 2024

© Németh Szilvia, 2024

© Tea Kiadó Kft., 2024

1035 Budapest, Vihar u. 18.

www.teakiado.hu

Felelős kiadó: László Géza

A könyv a T-Tudok Tudásmenedzsment és Oktatáskutató Központ Zrt. közreműködésével jött létre.

Minden jog fenntartva!

Nyomdai kivitelezés: Pauker Nyomda Kft.

Felelős vezető: Vértés Dániel





Minden jog fenntartva!

Juhászné Devecseri Valéria emlékére

Tartalom

Előszó.....	14
Bevezetés	24
I. A kreativitás mai megközelítései és mérési lehetőségei	30
I. 1. Mi a kreativitás?	31
A kreativitás korai elméletei.....	32
A kreativitás fogalma napjainkban.....	41
A kreativitás szintjeinek 4K/4C-modellje	42
Szakaszmodellek	45
Különálló tényezők, faktorok modelljei – A 4P- és 5A-modell ...	49
Kreatív potenciál és területfüggőség	54
A kreativitás mint társadalmilag, szervezetenként	
meghatározott csoportos tevékenység.....	58
A kreativitás és más területek kapcsolata	63
Kreativitás és tudás	64
Kreativitás és gondolkodás.....	66
Kreativitás, problémamegoldás és IQ.....	68
Kreativitás és mesterséges intelligencia	71
Kreativitás és innováció.....	73
Kreativitás és kreatív ipar.....	75
I. 2. Hogyan mérjük a kreativitást?	79
A pszichometrikus kezdetek	80
Válságban van-e a kreativitás a Torrance-tesztek alapján?	83
Fluencia és originalitás	86
A kreativitás 4P-megközelítésre alapozott mérési módszerei	89
Folyamatszemléletű mérés	92
Kreativitásmérés Magyarországon	93
A személyt középpontba állító mérés	96
Produktumalapú mérés	97
A mérési eljárások háromdimenziós taxonómiai kerete	100
Egyéni szintű kreativitásértékelés	100
A kreativitás mérése a mérés célja szerint	102
Kreativitásmérés a kreativitás fejlesztése céljából	104
Affektív tényezők mérése	110

A motiváció kutatása a kreativitás területén	112
A csoportos kreativitás mérése	115
I. 3. Az OECD PISA-kreativitásmérése, 2022	119
Az OECD kreativitásmérési keretrendszere.....	121
Előzmények	122
A fogalmi és mérési keretrendszer	128
A feladatok pontozása	133
Írásbeli kifejezés.....	136
Társadalmi problémamegoldás	138
A 2022-es PISA-kreativitásmérés eredménye	141
A lányok kreatívabbak, mint a fiúk	146
A kreativitás iránti attitűdök	151
II. A kreatív gondolkodást gátló és támogató tényezők.....	156
II. 1. Miért fontos a kreativitás?	157
Gazdasági előnyök.....	159
Filozófiai válaszok és a jövősook	165
A 21. századi kompetenciák – a 4K- és a 6K-modell	170
A 21. századi oktatás keretrendszere – irány a globális well-being....	175
II. 2. A kreativitás gátjai	179
Belső gátak.....	179
A rend és fegyelem iránti vágy.....	180
Félelem a kudarctól.....	185
Külső, szabályozásból fakadó korlátok	194
Verseny és iskolai rangsorok	196
Standardizáció és tesztre tanítás	199
Pedagógusok túlterheltsége.....	203
Tanulói terhelés.....	207
Tananyag, tanterv.....	211
II. 3. Paradoxonok és mítoszok a kreativitással kapcsolatban.....	216
A kreativitás 12 paradoxona.....	216
Pedagógusi tudatosság és tévhitek	222
Neuromítoszok.....	223
Az infokommunikációs eszközök önmagukban nem kreatívak	232
A számítógép iskolai és otthoni használata és kapcsolata a tanulói teljesítménnyel.....	232
IKT és korszerű pedagógia	238
Kreatív tanítás és tanulás az online térben	243

II. 4. A kreativitás intézményi feltételeinek megteremtése	247
A kreatív iskolai klíma	249
A kreatív iskolavezetés	251
A kreativitást támogató szakpolitika	259
Európa és a Kreatív Partnerség program	261
Egyesült Királyság – a kezdetek.....	261
Nagy léptékű Kreatív Partnerség programok.....	264
Kisebb léptékű Kreatív Partnerség programok	268
Kitekintés: Kreatív Partnerség Európán kívül	269
Egy Kreatív Partnerségre építő komplex program: kreativitásfejlesztés Ausztráliában	270
Egyéb, nem Kreatív Partnerség-modellre építő kezdeményezések.....	274
A kreativitást segítő szakmapolitika általános jellemzői	276
III. A kreativitás fejlesztésének pedagógiája	280
III. 1. Kreatív tanítás, kreativitásra nevelés, kreatív tanulás	281
Tanári és tanulói kreativitás	282
A kreatív tanulás koncepciója	285
A lehetőségekben való gondolkodás	287
Tanulók által vezérelt tanulás	289
A kreatív pedagógia modellje	294
A kreatív tanulás alapvető feltétele: a kreatív tanulási környezet	301
A kreatív tanulási környezet fő jellemzői	308
A kreatív tanulási környezet holisztikus megközelítése.....	312
III. 2. Az osztálytermi kreativitás és a tanár szerepe	315
Kreativitás az iskolai környezetben.....	316
A nem-helyek és az iskola.....	316
Az osztálytermi kreativitás	318
A tanárok szerepe az osztálytermi kreativitásban	320
A tanárok szerepe a kreatív együttműködések kialakításában .	326
A kollaboráció támogatása	328
A tanulóközpontú szemlélet	332
A négylépcsős képességfejlesztés modellje.....	335
III. 3. Kreatív pedagógiák.....	340
A 4C (4K)-modell	341
A kreatív diszpozíciók	344

A kreativitás fő építőkövei.....	345
1. dimenzió: Kíváncsiság (Being inquisitive).....	347
2. dimenzió: Kitartás (Being persistent)	349
3. dimenzió: Képzelőerő (Being imaginative)	350
4. dimenzió: Fegyelem (Being disciplined).....	352
5. dimenzió: Együttműködés (Being collaborative)	354
A kreatív képességek és a tanulási erő összefüggései	355
A szignatúrapedagógiák	357
Szignatúrapedagógiák az OECD CERI válogatásában	360
Design Thinking.....	360
Művészi viselkedés tanítása.....	362
Studio Thinking	364
Dialogikus tanítás.....	365
Metakognitív pedagógia.....	366
Modern Band Movement	367
Orff Schulwerk	369
Projektalapú tanulás	369
Kutatásalapú tanulás	370
Montessori-pedagógia.....	371
A szignatúrapedagógiák közös jellemzői.....	373
Kreatív pedagógiák a közoktatásban	376
Kreatív pedagógia és nyitottság	382
III. 4. A kreativitás fejlesztését támogató pedagógiai	
és értékelési keretrendszerek	388
A kreatív aspektusok értékelési módja.....	389
A kreatív tanulás értékelési kerete	392
Az OECD keretrendszere a kreativitás fejlesztéséhez	
és értékeléséhez	395
Az OECD-keretrendszer kreativitáskonceptiója	398
A kreatív és kritikai keretrendszer alkalmazása	
tantárgyi környezetben	400
OECD értékelési keretrendszerek	405
A keretrendszer fejlesztésének és kipróbálásának	
magyarországi tapasztalatai.....	409
A kreatív osztálytermi folyamatok nyomon követésének	
általános módszere.....	415
A tudatos értékelés hatása a pedagógiai munkára.....	419

IV. A Kreatív Partnerség program pedagógiája és magyarországi tapasztalatai	426
IV. 1. Művészek szerepe az osztályteremben	
A Kreatív Partnerség pedagógiai modellje	427
A művészeti tevékenységek hatása a tanulókra	430
A művészetek szerepe az iskolában	433
A művészet és kreativitásfejlesztés összekapcsolódásának módjai	437
Művészek, művésztanárok és pedagógusok az osztályteremben...	441
A művészek iskolai jelenlétének előnyei	443
A Kreatív Partnerség program módszertana	446
A kreatív szakemberek eszköztára.....	456
IV. 2. A hazai Kreatív Partnerség program működése	
Gyakorlati tapasztalatok	461
Működési modellek a nemzetközi tapasztalatok alapján.....	463
A hazai program kezdete.....	465
A program bevezetésének lépései	468
Az iskolai program tervezése	470
A munkaterület beazonosítása	470
A program fő kereteinek meghatározása	471
A kiválasztott pedagógusok felkészítése.....	477
A folyamat tanulásközpontú dokumentálása	480
A művész-pedagógus párok kialakítása	484
A projekttervezési dokumentum elkészítése	485
A program gyakorlati megvalósítása.....	486
Az osztálytermi munka kezdete.....	489
A kreatív tanórák menete	490
A tanulási folyamat monitorozása	495
Váratlan helyzetek, események kezelése.....	500
A tanulságok megosztása	501
A kreatív tanulási modell egyéni, osztálytermi és intézményi szintje	503
Melléklet.....	504

IV. 3. A Kreatív Partnerség program értékelése	506
Kvázi-kísérletek az oktatásban	508
Módszertani megfontolások	509
Javaslat az oktatási programok értékelési designjára	512
Az OECD kreativitáspilotja	515
A magyar pilot eredményei	522
A program hatása a matematikai kreativitásra	527
A program hatása a pedagógusok módszereire	529
A Kreatív Partnerség program egyéb hatásvizsgálatai	531
Hatásvizsgálat pécsi iskolákban	531
Fő eredmények az olvasás és matematika terén	532
Szociális attitűdök, kompetenciák	534
Egy határon túli magyar nyelvű iskola tapasztalatai a KP-programmal	535
A külső értékelés eredményei	536
Kreatív új módszerek a kreativitásfejlesztő iskolai programok mérésére	543
Programértékelés, próba szerencse kísérlet	543
Osztálytermi megfigyelés	544
Videófelvétel és elemzés az osztálytermi folyamatokról	545
Az idegtudományok hatása a kreativitás kutatására	548
A kutatás és értékelés etikai kérdései	552
Utószó.....	554
Irodalom.....	566
A kötetben gyakran használt kifejezések magyarázata	624
Név- és tárgymutató.....	644



Előszó

Minden jog fenntartva!

Lovagi torna – egy iskolai történet

Az egyik vidéki általános iskola azzal keresett meg minket mint a Kreatív Partnerség program megvalósítóit, hogy a hatodikos történelem-tananyag (a középkor története) nem köti le a gyerekeket. Nem segített az sem, hogy a lovagi korból színes történeteket vittek az órára, a gyerekek éppúgy unták ezt is, mint a tananyagot általában, hiszen az izgalmasnak tűnő sztorikat is gyakran frontális módon olvasta fel a pedagógus. Ráadásul nem csak az volt a gond, hogy unalmas a történelemóra. Az egyik kislányt kiközösítette az osztály, amit az osztályfőnök szociometriai felmérése is alátámasztott. A pedagógus hiába foglalkozott a problémával, a kislány nagyon visszahúzódó volt, nem vett részt semmiben.

A Kreatív Partnerség programban a pedagógusok egy-egy művésszel dolgoznak együtt. Így zajlott ez a történetben szereplő iskolában is. A programban részt vevő művész, Bajor Zita feltérképezte a terepet, ahogy a gyerekek érdeklődését is. A programnak fontos eleme ugyanis, hogy olyan művészeti formát találjunk, ami érdekli a gyerekeket. Miután túlnyomórészt a technika volt a kedvenc tantárgyuk, nem volt kérdés, hogy a kézművesség mentén próbáljuk megoldani a történelemtanulás és a kiközösítés problémáját. Ezért a történelemtanárral egyeztetve és vele együttműködésben kialakított egy féléves foglalkozássorozatot, ami alatt a középkori kultúra számtalan aspektusát érintették a gyerekekkel heti két tanórán, de másképpen, mint ahogyan egy iskolában szokás. A művész észrevette, hogy az iskolának van egy jól funkcionáló aulája, és ebbe a közös térbe helyezte a tevékenységet. Egy olyan labirintusjátékot tervezett és készített a gyerekek-

kel közösen, amelyben a különböző mezők a céhek működését jelenítették meg. Ez a közös tér egyben láthatóvá tette a programot a többi tanuló és pedagógus számára is, akiknek ez felkeltette a kíváncsiságát.

A tanulócsoport osztályterme viszont nem volt sem tágas, sem igazán funkcionális, mert a teremben lévő oszlopok jelentősen leszűkítették a teret. Ebből a hátrányból a művész előnyt tudott kovácsolni, hiszen az oszlopokra oszlopfőket lehetett tervezni. Ráadásul ezeket a gyerekek maguk készítették el, a folyamat irányításához pedig a művész az iskolában háromnapos workshopot tartó cseh kollégáktól kapott ötletet.

A cseh Kreatív Partnerség program szakértői megosztották azt a fontos tapasztalatot, hogy a gyerekek jóval többet profitálnak egy múzeumi látogatásból, ha már ők is valamilyen szinten saját szakértői tapasztalattal érkeznek. A cseh művész ötlete a saját gyerekcsoportjában az volt, hogy a középkori cseh kódexek létrehozása során olyan festékekkel dolgozzanak a gyerekek, amelyek a környezetükben élő növényekből vonhatók ki. A cseh programban ehhez először megmutatták a kódexeket a gyerekeknek, majd odaadták nekik a kódexkészítésről szóló forrásokat, mindennemű előzetes magyarázat nélkül. Az volt a feladat, hogy ezekből a forrásokból jöjjenek rá a gyerekek, hogy milyen alapanyagokra van szükség. Utána kimentek velük a természetbe, és olyan növényeket kerestek, amikből a források alapján festéket lehetett készíteni. Ezekkel azután elkészítették a színes középkori fatáblákat. Csak ezután került sor a múzeumlátogatásra, ahol a gyerekek már szakértőként tekintettek a tárgyra, és olyan meglepő kérdésekkel bombázták a művészt, a pedagógust és a múzeum munkatársát, hogy vajon milyen anyagokat használtak a korabeli festők, és hogy lehet, hogy az ő színeik még most

is élénkek, miközben az általuk készített képek már fakók. Keresték-kutatták a választ, hogyan is csinálhatnák jobban, eközben pedig fejlődött a szövegértésük, ahogy a történelmi ismereteik és a technikai tudásuk is.

A magyarországi iskolában is ezzel a módszerrel hoztak létre festékeket és készítették el az oszlopfőket, amivel végre valamilyen értelmet nyertek az addig inkább zavaró szürke betonoszlopok. Ahhoz is szabadságot kaptak a tanulók, hogy közvetlenül a falra fessenek, ehhez viszont ki kellett kísérletezni a falfestést, az ahhoz alkalmas anyagokat és színeket. Miután ennyi mindennel megismerkedtek a gyerekek, látogattak el egy középkori templomba, ahol már szakértői érdeklődéssel tekintettek mindenre.

Mivel az osztályban a szabálykövetés is gondot okozott, a félév során megismerkedtek a lovagi torna szabályaival, és egy „valódi lovagi torna” zárta a projektet. Itt is jól jött a művész kompetenciája, ugyanis – egy hagyományőrző mester segítségével – olyan középkori kardokat alakítottak ki, amelyek előírászerűen két karhosszúságúak voltak, a nyelükbe pedig ólmot helyeztek, hogy kellően nehezek legyenek. Ezeket a kardokat a gyerekek magassága és súlya alapján hozták létre, majd az élüket bevonták habkartonnal, hogy ne legyenek balesetveszélyesek. Ugyanakkor a kialakításuk nagyon élethű volt. A félév során a gyerekek folyamatosan gyakoroltak a karddal, ami testedzésnek se volt utolsó, tekintettel a kardok hosszára és súlyára. A lovagi torna szabálya szerint az volt a győztes, akinek a másik sisakja tetején lévő zászlót sikerült leütnie.

A félévet egy nagy lovagi tornával zárták, amit nagy érdeklődés és aggodalom kísért az iskolában. Egyrészt az egész iskola bevonódott, hiszen már a társasjátékot is látták a többiek, így az aulában megrendezett lovagi viadalra mindenki

odasereglett. Másrészt a pedagógusok többsége nagyon elletne volt a dolognak, több telefont is kaptunk, hogy hatalmas hibát követünk el, mert a gyerekek egymásnak fognak esni. Ezzel szemben a program lényege az, hogy az abban részt vevő szakértők (művészek, pedagógusok és kutatók) pontosan látják, hogy hol tartanak a folyamatban a gyerekek, akik a megelőlegezett bizalommal sohasem éltek vissza, és megtisztelve érezték magukat, hogy a feladatokban részt vehettek. A lovagi torna során párok csaptak össze, és akinek sikerült a másik fején lévő zászlót lekarni, az mehetett tovább.

A lovagi torna hatalmas sikert aratott, és nem várt meglepetésként ért mindenkit, hogy a végső győztes az a kislány lett, akit addig a többiek kiközösítettek. A csoporton belüli helyezete egy csapásra megváltozott: inntől kezdve szinte hősként tekintettek rá a gyerekek. A programban részt vevő osztályfőnök később már pedagógustrénerként segítette a munkánkat Erdélyben, egy magyar tannyelvű általános iskolában.

A lovagi tornát megvalósító iskolában a matematikaórákon is jelen volt a Kreatív Partnerség program, ennek a hatását mértük is. A kontrollcsoportos mérés azt mutatta, hogy a programban résztvevők matematika-tudása szignifikánsan nőtt a nem résztvevőkéhez képest.

Az angliai KP-programot adaptálva és mérve kerültünk be később az OECD kreativitásmérésének nemzetközi pilotprojektjébe is. Mára már több mint 4000 tanuló, valamint több száz tanár és művész vett részt a programunkban.

A történet számtalan tanulsággal szolgál, ezeket bontjuk ki a könyvben.



Elképesztően gyorsan változó világunkban szükségünk van kreatív elmékre és kreatív megoldásokra. Márpedig a kreativitás nem luxus, nem géniuszok privilégiuma, hanem alapvető követelmény a mindennapi értelemteli létezéshez. A kreatív gondolkodás számos, egymástól távol eső ideghálózat együttműködése a szenzomotoros képességektől kezdve a végrehajtó funkciókig. Mindegyik résztvevő működése sokféleképpen fejleszthető, de van az emberiségnek egy, az oktatásban erősen félreértett és elhanyagolt kulturális eszköze, amely mindezeket egyszerre és együttműködésükben fejleszti: a művészet.

Ebben a könyvben a kreativitás különböző aspektusai tudományos igényességgel, átfogó elemzésben jelennek meg. Az iskolai lét egészen új lehetőségeit tárják fel a szerzők, akik a tudományos-szakmai ismeretek mellett sokéves iskolai tapasztalataikat is közreadják a könyvben.

Gyarmathy Éva

A kötet a Kreatív Partnerség oktatásfejlesztési program elméleti kereteit mutatja be, mely a kreativitás komplex iskolai fejlesztését célozza, a kreativitást a tanítás-tanulás folyamatába integráltan, a teljes személyiségfejlesztés részeként értelmezi. Ez a komplex megközelítés a magyar iskolák munkájában, vagy akár a magyar pedagógiai gondolkodásban mindmáig kevésbé érvényesült.

Emellett a könyv részletesen bemutatja egy innováció hatásvizsgálatának teljes folyamatát, ami remek példát nyújt a tényeken alapuló fejlesztésekhez és a hatásmérés lehetőségeihez. Az értelmezést és a megértést nagyban segítik a konkrét és színes iskolai esetek. A tudományos igényesség és a gyakorlati alkalmazhatóság harmonikus egyensúlya révén a könyv nemcsak oktatási segédanyagként, hanem inspirációként is szolgálhat mindazok számára, akik hisznek a kreatív oktatásban és a tanulás megújításában.

Kopp Erika



978-615-82556-0-8 9800 Ft

