

# Barbara Walasek-Jarosz

---

## Media i twórczość

---

Studia Pedagogiczne. Problemy Społeczne, Edukacyjne i Artystyczne 17, 89-94

---

2008

Artykuł został opracowany do udostępnienia w internecie przez Muzeum Historii Polski w ramach prac podejmowanych na rzecz zapewnienia otwartego, powszechnego i trwałego dostępu do polskiego dorobku naukowego i kulturalnego. Artykuł jest umieszczony w kolekcji cyfrowej [bazhum.muzhp.pl](http://bazhum.muzhp.pl), gromadzącej zawartość polskich czasopism humanistycznych i społecznych.

Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach dozwolonego użytku.

**Barbara Walasek-Jarosz**

## **MEDIA I TWÓRCZOŚĆ**

### **Wprowadzenie**

Przedmiotem rozważań jest ważny dla pedagogiki, a w szczególności dla jej podstawowej dyscypliny, za jaką – za S. Palką [1999, 2001] – można uznać dydaktykę, spór o rolę mediów w rozwijaniu zdolności uczniów, w kształtowaniu ich postaw twórczych, szerzej zaś w twórczości<sup>1</sup>. Nie jest to jedyna wypowiedź. Poprzedziły ją wcześniejsze własne dociekania naukowe na temat udziału mediów w wypełnianiu zadań edukacyjnych, jakie piętują się przed współczesnym nauczycielem [Walasek 2001; 2002a, b; 2004; Giza, Walasek 2003; też prowadzone pod kierunkiem autorki przedmiotowe i seminaryjne prace badawcze studentów].

Po pierwsze – przyjmuję, że jest miejsce i rola dla dydaktyków w przemianach edukacyjnych (w intencji zarówno dochodzenia do wiedzy teoretycznej, jak służenia praktyce). Po drugie – uznaję, że mamy w tym względzie do czynienia nawet z powinnością nauczyciela-dydaktyka. Powinność ta jest przy tym kardynalnym, co za nestorem polskiej pedagogiki S. Wołoszynem trzeba uznać, pojęciem aksjologicznym w pedagogice [Giza 2002]. Po trzecie – mimo nie do zakwestionowania tezy o udziale mediów we współczesnym procesie nauczania, uznaję wagę naukowych dociekań nad mediami dla efektywności pracy z wychowankiem, słuchaczem i to niezależnie od szczebla, czy poziomu nauczania, na jakim spotkanie edukacyjne ma miejsce.

Dla rozważań przyjmuję postawę badawczą, wiążąc podejście ilościowe z jakościowym. Po licznych ograniczeniach, zasadnicze pytanie brzmi:

---

<sup>1</sup> Wykład plenarny „Multimedia i twórczość” wygłoszony na Międzynarodowej Konferencji nt. „Dzieci. Intelkt. Twórczość” w Grecji (Kreta, 8-15 maja 2005 r.).

### Czy komputer może pobudzać twórczość ucznia?

Na tak postawione pytanie wszyscy słuchacze, potencjalni nauczyciele, Międzywydziałowego Studium Pedagogicznego zgromadzeni w ramach modułu zajęć nt. „Komputer w edukacji” odpowiedzieli twierdząco (2003/2004). Zdefiniowanie „twórczego ucznia” sprawiło już więcej trudności. Uczeń twórczy, to zdaniem respondentów:

- „bystry, pojętny, szukający problemów i rozwiązujący je metodami różnymi, np. prób i błędów za pomocą badań czy obserwacji”,
- „umiejący zachować się w każdej sytuacji, mający wiele pomysłów na różne tematy”,
- „osoba zdolna, mająca wiele pomysłów”,
- „uczeń samodzielnie myślący i nie obawiający się ekspresji swoich poglądów”,
- „z wyobraźnią, niekonwencjonalny, odważny, eksperymentujący, łączący nowe zaskakujące rzeczy, zainteresowany, ciekawy”,
- „poszukujący, samodzielny, otwarty, plastyczny, odpowiednio zmotywowany immanentnie”,
- „osoba potrafiąca w praktyce przedstawić własne wyobrażenia o określonej rzeczy”,
- „uczeń z pomysłami, chętny do pracy, ambitny”,
- „ambitny, systematyczny, aktywny”,
- „uczeń z pomysłami, chętny do pracy, ambitny”.

Problem jest złożony. Lista potencjalnych cech twórczego ucznia, które za sprawą mediów należałoby rozwijać, jest niespójna. Wydaje się konieczne odwołanie do teorii i badań nad naturą twórczości. Jedna ze słuchaczek wspomnianego Studium w próbie odpowiedzi na podobnie postawione pytanie, w odniesieniu do postaw twórczych, zdefiniowała wstępnie na podstawie literatury przedmiotu pojęcia: „postawy”, „postawy twórczej”, „twórczości”, „osobowości twórczej”<sup>2</sup>. Pojęcie „twórczości” używane jest w różnych kontekstach i znaczeniach. Atrybut twórczości może być przypisywany produktowi, procesowi, osobie bądź środowisku. W odniesieniu do osób obecnie dominuje egalitarne podejście, wg którego każdy człowiek jest twórczy, a twórczość jest cechą jak każda inna, tylko cechą ciągłą, nie dychotomiczną; przysługuje ona każdemu, lecz nie każdy ją wykorzystuje. Za literaturą przedmiotu badań osobowość twórczą charakteryzuje: silne ego, adekwatny obraz świata, spójne normy moralne, tolerancja wobec innych, poczucie własnej kompetencji i wartości, wyższa inteligencja, tolerancja na sprzeczne doświadczenia, niski konformizm i socjalizacja, odrzucenie wartości ekonomicznych, wysoka niezależność, poczucie humoru. Badacz twórczości stwierdza, że tak naprawdę więcej wiemy jak rozwijać twórczość niż o samej naturze twórczości [Nęcka 2001].

<sup>2</sup> Esej A. Litwińskiej z 2004 r. pt. „Czy komputer może pobudzać postawę twórczą?” napisany w ramach zajęć prowadzonych pod kierunkiem B. Walasek w Międzywydziałowym Studium Pedagogicznym Akademii Świętokrzyskiej w Kielcach.

W psychologii humanistycznej mówi się też o twórczości bez dzieł, jak u A. Masłowa, który wprowadził pojęcie twórczości w zakresie samorealizacji (*self-actualized creativity*). Zdaniem autora, osoba ciągle rozwijająca się, zdrowa psychicznie, szczęśliwa, akceptująca samą siebie i doświadczająca rzeczywistości w niezwykle sposób, zasługuje na miano osoby twórczej, mimo braku dzieł o uznanej wartości. Naturalnie czym innym jest talent w danej dziedzinie, co oznacza, że twórczość w zakresie samorealizacji jest przesłanką rozwoju w konkretnej dziedzinie, ale nie wystarczającym warunkiem. Podobnie określają twórczość inni przedstawiciele psychologii humanistycznej. Badania nad zjawiskiem twórczości wyróżniają 4 dominanty, stwierdza M. K. Stasiak [2000]; są to:

- 1) badania zdolności (lata 50. i później, badania nad talentem, ludźmi sukcesu, artystami, naukowcami zasadnicze pytanie tego okresu badań: czym jest talent?),
- 2) badania konkretnych dyspozycji myślowych człowieka (lata 60., poznawanie struktury ludzkiego myślenia),
- 3) badania twórczości jako zjawiska wieloaspektowego (lata 70., twórczość ujmowano w 4 aspektach: twórcza osobowość, wytwór, proces i twórczy klimat),
- 4) lata 80. badania jak wyżej w latach 70., ale ukierunkowane wokół działań praktycznych (treningi rozwijające ludzi).

Pomysł traktowania twórczości jako zjawiska wieloaspektowego, choć nie nowy, bowiem pierwsza publikacja tego pomysłu, autorstwa M. Rhodes, ukazała się w 1961 roku, nie od razu się upowszechnił. Aktualnie wieloaspektowe rozumienie omawianego zjawiska w świecie uczonych raczej nie jest kwestionowane i nawet obowiązujące; jest kanonem stwierdza Stasiak [2000]. Jeśli tak jest, jakie to może rodzić konsekwencje dla postawionego w rozważaniu pytania?

Twórczość konstytuują 4 podstawowe aspekty: 1) osoba (person), 2) proces (process), 3) środowisko (press), 4) wytwór (products). Przyjmijmy zatem skojarzenie Rhodes dla przyjętych rozważań, by podjąć próbę odpowiedzi na postawione pytanie: „4 X P” w świetle mediów. Za Stasiakiem przyjmuję wstępny opis danego komponentu twórczości [tamże].

1) **Person.** Termin „osoba” obejmuje wszystkie informacje dotyczące osobowości, intelektu, temperamentu, psychiki, zwyczajów, postaw, systemów wartości, mechanizmów obronnych i zachowań. Jakie czynniki warunkują twórczość osoby? Jaka jest to osobowość?

W tym obszarze rozważań stosunkowo mało jest empirycznych dowodów na kreowanie postaw twórczych za sprawą komputerów. Systematyczne, rzadkie badania dowodzą, że dla studentów informatyki komputery są schronieniem maskującym braki osobowości. Są oni na tle studentów innych dyscyplin bardziej logiczni, ale i bezosobowi, niekomunikatywni werbalnie. Dużo łatwiej obcuja z rzeczami niż z ludźmi; wykazują też najmniejszą tolerancję złożoności - abstrakcyjne dla nich są problemy niepewności i zagadnienia społeczne, takie jak wpływ techniki na jakość życia lub środowisko [Cumming 1996].

Sceptycznych doniesień, które poddają ostrej krytyce nadzieje, jakie wiążemy w edukacji z komputerami i globalną infostradą jest wiele. Komputery: szerzą wtórny analfabetyzm, zabijają kreatywność, wyrabiają zręczność, lecz nie służą nawiązaniu i podtrzymywaniu przyjaźni; przeważającej części gier komputerowych można przypisać tyranię właściwej odpowiedzi; wyrabiają refleks, ale ćwiczą jedynie mięśnie kontrolujące marszczenie brwi lub ogniskowanie wzroku; komputery wyrabiają umiejętności wysoce specjalistyczne, co odbywa się kosztem umiejętności budowania logicznych zdań; komputery wpędzają ludzi w kompleksy, zaś kultura techniczna jest hermetyczna; jest to kultura wykluczania [Stoll 2000].

W specyfice edukacyjnej jest wiele zapewnień na rzecz kreowania postaw twórczych za sprawą komputerów [*Materiały konferencyjne...* 2004]. Większość z nich ma jednak charakter postulatyczny, życzeniowy. O twórczości i cechach postaw twórczych wspomina się częściej przy projektach tylko wspomaganym komputerowo na rzecz edukacji literackiej, plastycznej, muzycznej; w innej, różnej niż informatyka dyscyplinie<sup>3</sup>.

2) **Process.** Termin „process” odnosi się do motywacji, uczenia się, myślenia, komunikowania. Badania wykazały, że twórcze rozwiązanie poprzedza czas tzw. inkubacji, wylęgania się pomysłu. Okres inkubacji w literaturze interpretowany jest różnie (czas potrzebny na zadzianie się procesów podświadomościowych lub czas potrzebny na odsuniecie bezpośredniej uwagi). W dyskusjach nad twórczym procesem podejmuje się też kwestie jego zróżnicowania. Przyjmuje się, że prawdopodobnie mamy do czynienia z innym jego przebiegiem podczas rozwiązywania problemów matematycznych, fizycznych, muzycznych, innych dyscyplinowych. Czy jest to inne tworzywo, czy inny typ wyobraźni?

Czy komputer algorytmizuje myślenie potencjalnych użytkowników, czy też stymuluje ich myślenie kreatywne? Teoretycy twórczości dowodzą, że istotnym składnikiem postawy twórczej jest myślenie dywergencyjne, związane często z pojęciem inteligencji dywergencyjnej. Jest to rodzaj myślenia typowy dla umysłów żądnych przygody, pełnych fantazji czy osób poszukujących.

Przeciwieństwem takiego myślenia jest myślenie konwergencyjne, związane z myślą konformistyczną, rozważną, rygorystyczną, ale ograniczoną. Myślenie konwergencyjne i dywergencyjne stanowią dwie uzupełniające się wzajemnie odmiany inteligencji, bowiem mniej uwarunkowane konformistycznym charakterem odpowiedzi, bardziej czułe na oryginalność, wrażliwe na zagadnienia szerokie i zdefiniowane. Nieprecyzyjnie myślenie dywergencyjne nie może mieć miejsca bez surowca, materiału dostarczanego przez pamięć, jakie dostarcza mu myślenie konwergencyjne. Nauczanie wspomaganie komputerowo jest, jak wiadomo, bliskie nauczaniu programowanemu, w którym treściami programowanym nadawane są struktury algoryt-

---

<sup>3</sup> Esej M. Pilch z 2004 r. pt. „Jak realizuje się nauczanie działań twórczych i rozwój kreatywności poprzez medium, jakim jest Internet?” napisany w ramach zajęć prowadzonych pod kierunkiem B. Walasek w Międzywydziałowym Studium Pedagogicznym Akademii Świętokrzyskiej w Kielcach.

miczne. Te zaś z samej natury są opozycyjne wobec koncepcji rozwijania postaw twórczych. Stąd oddydaktyczne spojrzenie na proces twórczości za sprawą komputera może sprowadzać się do stwierdzeń, że komputer gra w tym procesie drugorzędną rolę [Zaczyński 2000].

Kształcenie postaw twórczych za pomocą komputera powinno polegać przede wszystkim na stwarzaniu okazji do odkrywania nie zawsze oczekiwanych związków i niestandardowych rozwiązań zadań informatycznych [Walat 1996]. Nie może to być jedynie proste domieszanie składników tradycyjnych „twórczych” dyscyplin (literatura, sztuka) do nowej dyscypliny technicznej. Ogólne wartości, oryginalność winny przejawiać się w metodach poznawczych, pragmatyce, kulturze ściśle informatycznej: w jej zasobach, heurystyce, sterowaniu, przekonaniach [Cumming 1996].

W prostej linii prowadzi to do programowania i jego związków z postawami twórczymi [Papert 1996]. Ten problem dotyczy jednak niewielkiej grupy użytkowników komputerów.

3) **Products.** Słowo „pomysł” odnosi się do myśli, która może być zakomunikowana innym ludziom w postaci słów, obrazu, gliny, metalu, innego materiału. „Oryginalny pomysł” wskazuje na pewien poziom nowości w nim zawarty. Jeśli idea będzie ucieleśniona w rzeczywistym obiekcie, nazwiemy ją dziełem. Twórcze dzieło nie może być zwykłe; nie stanowi znanego wytworu, powinno zawierać element nowości, odmienności od znanych wcześniej obiektów. Twórcze dzieła nie muszą przybierać formy realnych obiektów. Twórczym dziełem może być prowadzenie wykładu, atmosfera w grupie pracowniczej, która stymuluje jej członków do wyrażania postawy twórczej. Dzieła twórcze wyróżnia poziom nowości; wnoszą jakąś wartość.

Programy komputerowe karmią nas cudzym tokiem myślenia. Nie zachęcają byśmy sami rozwijali zdolności logicznego myślenia. Bo program komputerowy to wytwór cudzego umysłu. Zupełnie inna historia dotyczy pisania własnych programów. Kiedy piszemy własne makra lub programy, by rozwiązać problem, a na tym polega prawdziwa nauka, to badamy zarówno proces, jak i możliwe odpowiedzi. Wymyślamy maszynę, która rozwiązuje zagadnienie. A to jest bliższe tworzeniu niż zwykłemu powielaniu [Stoll 2000].

Samo opanowanie umiejętności posługiwania się komputerem za pomocą istniejącego software’u nie sprzyja twórczości, a nawet często wyklucza ze świata komputerów osoby twórcze – poprzez inny typ myślenia niż w konwencji wymyślonej przez autorów oprogramowania [tamże].

4) **Press.** Ludzie między sobą i w relacji do otoczenia mogą przyjmować postawy sprzyjające twórczości bądź je ograniczające. Sytuacja twórcza służy twórczości lub jest relacją pomiędzy twórca a otoczeniem. Press to nacisk, jaki wywiera otoczenie na twórcę, stanowiąc stymulator lub destymulator procesu twórczego. Problematyka sytuacji twórczej pojawia się szczególnie w działaniach grupowych, w tym edukacyjnych.

W specyfice szkolnej elitarni nauczyciele, innowatorzy – to pojęcie rozmyte, słabo dookreślone, a praca takich nauczycieli mocno uwikłana jest w kontekst zewnętrzny [Giza, Walasek 2003].

Na zajęciach z komputerami znakomitym środowiskiem wspomagającym kreowanie postaw twórczych, a nawet je stymulującym, jest środowisko LOGO [Papert 1996]. Dlaczego zatem potencjał LOGO nie jest wykorzystywany w szkole? A. Walat wymienia kilka przyczyn. Uważa po pierwsze, że można mówić o nieświadomości tego, czym jest LOGO. Za drugą istotną przyczynę uznaje nieświadomość znaczenia procedur jako modeli i jako nowych form reprezentowania wiedzy. Po trzecie zaś wskazuje na konieczność zainwestowania wysiłku i czasu (*Materiały konferencyjne...* 2004). Wiele jest przykładów sytuacji twórczych w szkole, kreowanych za pomocą metody projektów [Walasek 2003], w których i komputery mają swoje miejsce. Często stanowią one argumenty na rzecz wspierania postaw twórczych za pomocą komputerów. Dobre przykłady „twórczego” wykorzystania komputerów nie odnoszą się czy nie „aspirują” już do dowodzenia, że taki proces ma miejsce [*Materiały konferencyjne...* 2004].

## Podsumowanie

W swoim eseju, na postawione podobnie pytanie, rzecz dotyczyła postaw twórczych, wspomniana już wcześniej Studentka nie udzieliła jednoznacznej odpowiedzi [Litwińska 2004]. Stwierdza, że komputer może przyczynić się do wzrostu kreatywności danej osoby, rozwijać jej zdolności poznawcze, ale jest tylko medium, i nie jest zdolnym do zastępowania oddziaływań rodziny, autorytetów. Komputer może korzystnie wpływać na czynniki mające duże znaczenie w procesie twórczym, ale to za mało, by uznawać, że mamy tu do czynienia z bezpośrednim transferem na postawy twórcze.

W istocie odpowiedź nie jest łatwa. Jest wiele dobrych opracowań na temat udziału mediów w procesie twórczym [Papert 1996; Walat 1996]. Wielokrotnie jednak argumentacja na rzecz komputeryzacji edukacji ma znamiona myślenia życzeniowego, alternatywnego, co jest bliskie utopii. Zbyt mało bowiem wiemy, przy przyjętym tu założeniu znajomości specyfiki świata mediów [Strykowski 1996; Goban-Klas 2004], o rzeczywistym udziale komputerów w procesie twórczym. Sam dostęp do informacji nie zapewnia jej skuteczności. Nakaz administracyjny wyposażania szkół w komputery z podłączeniem do Internetu, bez pedagogicznego uzasadnienia wspartego badaniami, nie może być sam w sobie wskaźnikiem nowoczesnie realizowanego w szkole procesu dydaktycznego. Jest wiele wątpliwości. Za W. Zaczyńskim uznaję, że istnieje potrzeba ciągłych badań [2001]. Okrywanie tego co nieznanne prowadzi do nauki, jako jedynej drogi poznania, wolnej od utopii czy osobistych intuicji. Rzecz dotyczy też komputerów. Jest wiele do zrobienia.