

IEVADS

Cilvēces virzītājspēks ir radošas personības. Šādu personību atklāšana, kā arī radošuma teorētiskās bāzes izstrāde ir būtisks psiholoģijas uzdevums. Neskatoties uz to, ka veikts milzīgs skaits pētījumu radošuma psiholoģijas jomā, joprojām nav pilnīgas radošuma koncepcijas, kas atbilstu filozofiskās, mākslinieciskās, psiholoģiskās domas prasībām. Nav izstrādāti jautājumi par radošuma avotiem un determinantēm, personības un radošuma mijiedarbību, nav vienota priekšstata par personības radošā potenciāla jēdzienu un radošās pašrealizācijas noteikumiem.

Principiālas atšķirības radošuma novērtēšanā aktualizē jautājumus par to, vai radošums ir patstāvīgs process, vai arī tas ir kādu citu procesu īpaša norises gaita, vai iespējams izstrādāt likumsakarības, kas ļautu aprakstīt radošumu. Radošais process funkcionē kā vienota veseluma sistēma, kuras raksturojumu pamatā veido psihs zemapziņas komponentu dominantes, spontanitāte, rezultātu neparedzamība, autonomitāte, afektivitāte, izpausmju simbolisms, pretstatu relatīvisms, kā arī plašs laika diapozons – no stresa piesātinātiem mirkļiem līdz dažādu posmu izplūdušām aprisēm.

Pirmo radošās domāšanas attīstības metodiku izstrādāja R. Kračfilds (Crutchfield, 1955). Viņš vadījās no priekšstatiem, ka radošās spējas iespējams attīstīt, tikai risinot radošus uzdevumus. Saviem audzēkņiem viņš deva nelielas grāmatīņas, kurās bija stāstīts par divu pusaudžu piedzīvojumiem, kuriem nācās risināt dažādus detektīvsatura uzdevumus. Meklējuma procesā viņi izvirzīja visnegaidītākās versijas, viņiem nācās vairākkārt mainīt savu skatījumu uz notiekošo, pirms parādījās pareizā versija. Grāmatīņas bija izstrādātas tā, ka uzmanīgs lasītājs atrada pareizo atbildi daudz ātrāk nekā paši varoņi. Bez tam, stāstiņos bija ietverti daudzi noderīgi padomi radošās domāšanas attīstībai.

R. Kračfilda veiktais eksperiments parādīja, ka eksperimentālās grupas audzēkņi spēja atrisināt trīs reizes vairāk uzdevumu nekā kontroles grupas audzēkņi, pie tam sasniegtais efekts saglabājās sešus mēnešus.

P. Torrens (Torrance, 1980) piedāvāja vairāku pakāpju sistēmu radošās domāšanas attīstībai. Pirmajā posmā pārbaudāmajam piedāvāja dažādus uzdevumus un anagrammas, un viņam vajadzēja maksimāli ātri hipotēžu kaosā atrast vienīgo pareizo, noformulējot likumsakarību, kas palīdzētu nonākt līdz problēmas risinājumam. Pēc tam pārbaudāmajam piedāvāja dažādus zīmējumus. Viņam vajadzēja nosaukt visneticamākos apstākļus, kuru dēļ varēja rasties šī situācija, kā arī minēt visas iespējamās sekas. Otrajā posmā pārbaudāmajam piedāvāja dažādus priekšmetus ar noteiktu nozīmi un lūdza minēt dažādus paņēmienus to pielietojumam.

Amerikāņu psihologs E. de Bono (de Bono, 1968) ir izstrādājis programmu kreatīvās domāšanas attīstībai, pamatojoties uz pieciem principiem:

- ▷ *Pirmais princips* – izveidojoties problēmai, svarīgi noteikt nepieciešamos apstākļus tās risinājumam. Ja izmantotu visus piedāvātos apstākļus bez to nepieciešamības pierādījuma, varētu kļūt sarežģītāka risinājuma gaita.
- ▷ *Otrais princips* – nepieciešams atteikties no savas iepriekšējās pieredzes, kura iegūta, risinot līdzīgas problēmas. Ļoti bieži problēmu līdzība izrādās tikai ārēja.
- ▷ *Trešais princips* – nepieciešams attīstīt prasmi saskatīt lietu daudzfunkcionalitāti.
- ▷ *Ceturtais princips* – veidot prasmi apvienot idejas no dažādām zināšanu sfērām un izmantot šādus savienojumus problēmas risināšanai.
- ▷ *Piektais princips* – attīstīt spējas saskatīt polarizējošās idejas konkrētājā zināšanu jomā un atbrīvoties no to ietekmes, risinot konkrēto problēmu.

E. de Bono arī izstrādāja paņēmieni kompleksu, kas veicina radošās domāšanas attīstību: funkcionālo un strukturālo analīzi u. c.

Mūsdienās tiek piedāvātas daudzveidīgas metodes kreativitātes attīstībai. Arī pedagogi ir izstrādājuši dažādas skolēnu mācību metodes. Radošā pieeja piemīt problēmmācību metodei (Мукина, 2008). Tās mērķis – mācību priekšmeta satura apguve, risinot speciālus izzinošos uzdevumus – problēmas un problemātisko situāciju modelēšana. Attīstošā mācīšanās (Хорошун, 2001) akcentē izglītojošo darbību, kas attīsta teorētisko domāšanu un skolēna personību. Pedagoģiskās tehnoloģijas (Олехнович, 1997, Савенков, 1999) pārliek akcentu no zināšanu nodošanas uz mācību darbības organizēšanu ar mērķi iegūt autorizētu mācību produktu. Heiristiskā mācīšanās (Шумакова, 2007), atšķirībā no iepriekšējām metodēm, izslēdz no mācību procesa reproduktīvos darbības elementus. Tās mērķis nav tikai attīstīt skolēnu, bet gan padarīt viņu arī par savas izglītības subjektu un konstruktoru, savu zināšanu organizatoru. Kreatīvā pedagoģija visvairāk atbilst radošuma dabai. Tās uzdevums ir personības kreatīvo īpašību kompleksa attīstība un kreatīvās darbības pieredzes iegūšana, pamatojoties uz pašizziņu un pašattīstību.

Mūsdienās tiek meklētas jaunas idejas kreativitātes veicināšanai. Kreativitāte ir īpašs koncepts, kas visvairāk satur noslēpumainību un viskritiskāk raksturo cilvēka attīstību. Tā ir spēja risināt problēmas jaunā veidā un radīt darbus, kas ir jauni un sociāli novērtēti. Lielākā daļa kreativitātes pētniecības problēmu saistās ar radošo domāšanu, radoša cilvēka atšķirīgām īpašībām un darbošanās veidiem, kas attīstās visā individuālās dzīves gājumā, kā arī ar sociālās vides izpēti, kas saistīta ar radošo darbību (Simonton, 2000). H. Saimons kreativitātes jēdzienu pamatojis šādi: «Kreativitāte rodas tad, kad kaut kas jauns un vērtīgs tiek radīts» (Simons, 2001). S. Smits piebilst, ka kreativitāte varētu radīt pārsteigumus divos veidos – izmantojot jaunus lietošanas veidus vai attīstot pavisam jaunus principus. Šajā sakarībā S. Smits atzīmējis, ka «novitāti mēs varam definēt tikai salīdzinājumā ar to, kā nav un kas radīts konvencionāli» (Smith, 2005). Tālāk šo ideju attīsta M. Betijs un A. Farnhams, piebilstot, ka «dažkārt ir grūti atrast patiesu novitāti kādas personas ieguldījumam, jo nav tiešu norādījumu novitātes kritēriju izvēlei» (Batey, Furnham, 2006).

Savukārt, R. Veisbergs uzskata, ka novitāte radīsies tikai tad, kad cilvēks redzēs, ka pašreizējās metodes ir nepilnīgas, un atradis veidu, kā šo nepiemērojamību pārvarēt (Weisberg, 2006). J. Pārkrusts savos pētījumos kreativitāti definēja šādi: «Kreativitāte ir spēja vai īpašība atrisināt līdz šim neatrisinātās problēmas, atrodot jaunus risinājumus tām problēmām, kuras citi ir risinājuši savādāk, vai arī radīt oriģinālus un jaunus produktus, kuriem ir kāda vērtība» (Parkhurst, 1999).

Stratēģiskie plānotāji piekrīt J. Pārkrustam, ka katrai sarežģītai problēmai jāatrod risinājums. F. Berons, runājot par kreatīvu darbu, uzsvēris, ka «mēs sveicam to, kas ir oriģināls, un mēs to ievērojam» (Barron, 1988). Citi, savukārt, uzskata, ka oriģinalitāte ir nepieciešama, bet ar to nepietiek, lai radītu kaut ko kreatīvu. Ja organizācijas nespēj sasniegt savus mērķus, tad oriģinalitātei nav vērtības.

M. Čiksentsmihaji uzskata, ka kreatīvās idejas pašas par sevi ir mazāk svarīgas nekā tas, kā tās iespaido cilvēkus, darbības jomas un vidi (Csikszentmihalyi, 1999). Pēc viņa domām, kreativitāte ir tad, kad tā rada kādu jaunu situāciju tajā sfērā, kur tai ir kāda vērtība. Bez kreativitātes pat būtu grūti atšķirt cilvēkus no dzīvniekiem. Kreativitāte sniedz pilnvērtīgāku, patīkamāku dzīvi. Bez tās cilvēce nespētu progresēt. M. Čiksentsmihaji norāda, ka kreativitāti nevar izprast, ja skatās tikai uz tiem cilvēkiem, kuri liekas radoši. Nepieciešams process, kurā tiek novērota un novērtēta kreativitāte. Bez šādas ārējās novērošanas nevar pieņemt lēmumu par to, vai tas, ko mēs saucam par radošu darbu, tiešām ir vērtīgs.

Tikai kreativitātei piemērotas spējas nosaka, cik personība spēs būt kreatīva. Viens no nozīmīgākajiem aspektiem kreatīvo spēju noteikšanā ir personības individuālais kognitīvais stils. Četras īpašības, kas ietekmē cilvēka kognitīvo stilu un kreatīvo perfomanci, ir viņa spējas un tieksmes:

- ▷ «lauzt» uztveres un kognitīvo nostādņu tīklu;
- ▷ izprast procesa komplicitāti;
- ▷ uzreiz nedot novērtējumu, bet to atlikt;
- ▷ izmantot fleksiblas (atvērtas) kategorijas (Amabile, 1996).

Kreativitātes veidošanās iespēja, pēc T. Emebailas teorijas, ir – atrast kreativitātei piemērotus procesus, t. i., atrast savā darbībā kaut ko kreatīvu, ievērojamu. T. Emebaila uzskata, ka «personības rīcībā esošās kreatīvās prasmes nosaka, cik lielā mērā viņas radītie produkti vai atbildes būs piemērotākas par iepriekšējiem produktiem vai atbildēm šajā sfērā» (Amabile, 1996). Ja cilvēkam piemīt atbilstošs motivācijas līmenis un ja viņam ir atbilstoša informācija un spējas šajā jomā, tad viņa darbība būs piemērota. Personības atbilstību kreativitātei nosaka tas, vai viņa spēs skatīt problēmu jaunā skatījumā, apkopojot idejas un koncepcijas jaunā veidā, kas nekad iepriekš nav bijušas tā saistītas, un tādējādi rezultāts tiešām būs kreatīvs.

Informācija un intelīģence vien nepadara personību par kreatīvu. Lielākais vairums iepriekš iegūtās informācijas kādā jomā vēl negarantē, ka personība spēs attīstīt jaunu informāciju, kas atšķirtos no jau zināmās (Taylor, 1988).

Kreativitāte dažādos laikos ir definēta dažādi. Vēl 20. gadsimta 60. gados bija aprakstītas vairāk nekā 60 kreativitātes definīcijas. Šīs definīcijas tika sadalītas sešos tipos: geštalts (esošā geštalta korekcija); inovatīvais (orientēts uz kreativitātes novērtēšanu pēc gala produkta novitātes); estētiskais jeb ekspresīvais (akcents likts uz radītāja pašizpaušmi); psihoanalītiskais jeb dinamiskais (kreativitāti aprakstošs savstarpējo attiecību terminos); problēmiskais (nosakot virkni uzdevumu problēmu risināšanai, šeit pieskaitāma Dž. Gilforda sniegtā definīcija – «Kreativitāte – tas ir diverģentās domāšanas process»); pie sestā tipa pieskaitāmas definīcijas, kas neiekļaujas iepriekš uzskaitītajās – dažādas, starp tām diezgan izplūdušas, piemēram, «papildinājums vispārcilvēcisko zināšanu rezervēm» (Taylor, 1988).

S. Madžors savos pētījumos bija savācis 80 kreativitātes definīcijas (Majaro, 1988). Bet Dž. Dēviss atzīmējis, ka pastāv tik daudz definīciju, teoriju un ideju par kreativitāti, cik daudzi cilvēki par to ir rakstījuši. Iespējams, ka, pastāvot tik daudzām kreativitātes definīcijām, tās visas ir ļoti grūti novērtēt. Pētnieks uzskata, ka «izpratnes process par to, kas ir kreativitāte, pats prasa kreatīvas darbības. Sākot ar kreativitātes definēšanu, mēs jau esam nolemti neveiksmei, tā kā kreativitāte vēl joprojām nav konceptualizēta un empīriski noteikta» (Davis, 1992). Kādā no pētījumiem kreativitāte definēta kā « kaut kā ievērojama un jauna sasniegšana. Citiem vārdiem sakot, tas ir tas, ko cilvēks dara, lai izmainītu pasauli » (Feldman, Csikszentmihalyi, Gardner, 1994).

E. Torrenss sacījis, ka kreativitāti nav iespējams definēt. Ilggadējo kreativitātes pētījumu procesā viņš savācis dažādas definīcijas, kas apraksta radošuma būtību. Piemēram, radošums – tas ir – «rakt dziļāk, skatīties ar abām acīm, sajūst smaržas, redzēt cauri, sniegties rītdienā» (Torrance, 1988). No tā redzams, ka pētniekam neklājas viegli. Savukārt, I. Teilors ir teicis, ka visas kreativitātes definīcijas pasaka vai nu par daudz, vai arī par maz (Taylor, 1975).

Kreativitāti rada sistēma, kuru veido trīs elementi. Pirmais no tiem ir kultūra, kurā pastāv zināmi simboliskie likumi. Otrais elements ir cilvēks, kurš sniedz kaut ko jaunu simboliskajā sfērā. Trešais elements ir eksperts jeb speciālists, kas izprot, apstiprina un spēj novērtēt šo novitāti. Kreativitāte ir tas process, kas izmaina kultūras simbolisko domu. Tāpēc mums attiecīgā joma ir labi jāpārvalda, lai izprastu un asimilētu saņemto informāciju.

Ikdienā mūsu uzmanība pārsvarā ir pievērsta tam, lai izdzīvotu. Mēs sevišķi daudz neizmantojam pāri paliekošos resursus. Kreativitāte iespējama tikai tad, kad varam pievērst uzmanību pastāvošajai problēmai. Katram no mums piemīt divas tendences: pirmā tendence – saglabāšanās, kas ietver sugas saglabāšanas instinktu un pašapliecināšanos, kas, savukārt, mudina uz enerģijas saglabāšanu; otrā tendence – jaunumu izpētīšana un riska pieņemšana. Nepieciešamas ir abas šīs tendences. Kamēr pirmajai nav vajadzīga liela ierosme, otrā tendence var izzust, ja to pienācīgi nekultivē. Ja nav iespējams pievērst vajadzīgo uzmanību, pietrūkst zinātkāres vai pastāv šķēršļi riska pieņemšanai, motivācija un griba izpētīt zūd. Augsts zinātkāres līmenis ir kreativitātes sākuma punkts.

M. Čikscentmihaji uzskata (Csikszentmihalyi, 1998), ka kreativitātei ir dažādi līmeņi. Kad izmantojam kreativitātes jēdzienu, mums nāk prātā dažādas domas. Ir daudz gudru cilvēku, kas izsaka neparastas un uzmodinošas domas, bet, ja viņi nerada neko, kam būtu paliekoša vērtība, viņi ir tikai izcili vai spoži, bet nav kreatīvi. Tāpat ir cilvēki, kuri izjūt pasauli oriģinālā un jaunā veidā – viņu novērojumi ir svaigi, viņiem ir jaunā izpratne, spriedumi ir pārliecinoši, un viņi var veikt atklājumus. Tieši šādus cilvēkus dēvē par kreatīviem. Savā darbībā kreatīvi ir arī tādi cilvēki, kuri cenšas pārveidot esošo kultūru noteiktā, sev pieņemamā veidā.

Kreativitātes diagnostika un attīstība ir svarīgs un perspektīvs mūsdienu psiholoģijas virziens. Kaut arī zinātnisko publikāciju skaits šajā jomā nepārtraukti pieaug, tomēr tā vēl joprojām nav pietiekami atvērta savas sarežģītības dēļ.

Radošas personības diagnostikas un attīstības virzienā darbojas RPIVA Kreativitātes zinātniskais institūts (turpmāk – KZI), kurš veic pētījumus kreativitātes psiholoģijā. KZI regulāri izdod starptautiski recenzētu zinātnisko rakstu krājumu «Radoša personība» (sast. prof. Dr. psych. R. Bebre), kurā tiek apkopoti labākie starptautiskajās kreativitātes konferencēs prezentētie Latvijas un ārvalstu zinātniskie pētījumi. Tas mobilizē KZI pētniekus pievērsties aktuāliem kreativitātes pētniecības jautājumiem (Bebre, 2009).

KZI attīstības stratēģijas ietvaros pašlaik tiek veikts zinātniskais pētījums – Norvēģijas līdzfinansētais projekts Nr. LV0088 «Atbalsta sistēma kreativitātes izpētei un paaugstināšanai cilvēkresursu attīstībai Latvijā» (turpmāk – projekts LV0088). Projekta vadītāja ir prof. Dr. psych. R. Bebre, vadošie pētnieki – Dr. habil. psych., Dr. oec. M. Vidnere, Dr. psych. D. Igoņins, pētnieki – Mg. psych. L. Roķe, Mg. psych. J. Roze, Mg. psych.

I. Krūmiņa, Mg. psych. E. Kālis u. c. Projekts LV0088 paredz pasākumus kreatīvā potenciāla attīstīšanai un zināšanu sekmēšanai par kreativitāti.

Sastādītajā mācību metodiskajā līdzeklī tiek piedāvāta vairāku autoru pieeja personības radošā potenciāla attīstībai. Pētījumu veikšana un nodarbību vadīšana palīdzējusi autoriem uzsvērt svarīgākās kreativitātes mehānisma izpausmes un izstrādāt noteiktas pieejas un veidus kreativitātes rosināšanai konkrētās dzīves un darba situācijās. Piedāvātās radošuma attīstības programmas ietver nodarbības un tēmas, kuras pamatojas uz emocionālo iesaisti un jaunām radošā procesa norises formām, kas saistītas ar tēlaino un diverģento domāšanu un problēmu risināšanu.

Kā mācību metodiskā līdzekļa vērtība atzīmējams arī kreativitātes jēdziena būtības un teorētisko pieeju izklāsts, kas sniedz izpratni kreativitātes fenomena apzināšanā un dod ieskatu personības radošā potenciāla noteicošo faktoru attīstībā. Līdztekus piedāvātajam mācību metodiskajam līdzeklim ieteicams izmantot arī RPIVA KZI autoru kolektīva sagatavoto grāmatu »Kreativitātes psiholoģija« (2011, sastād. R. Bebre, izd. Rīga: RPIVA, 212. lpp.), kas satur plašāku teorētisko materiālu.

Mācību līdzeklis sniedz metodoloģisku atbalstu kreativitātes izpētē un tās attīstībā. Tā oriģinalitāte saistīta ar piecām praktiskām kreativitātes attīstības programmām, kurās ietverti gan diagnosticējošie, gan kreativitāti veicinošie materiāli, kas ir par pamatu tās attīstībai un prognozēšanai.

Kreativitātes attīstības programmu teorētisko pamatu veido:

- ▷ psihodiagnostisko un formējošo procedūru savienošana, reālo dzīves situāciju risināšana, kuras gaitā tiek apzināts esošais un iespējamais kreativitātes potenciāls;
- ▷ situācijas atvērtība psihodiagnostikai, kas ļauj izmantot tādas radošā procesa norises īpatnības dzīves darbības situācijā kā spontanitāte, nekontrolējamība, radošās aktivitātes mērķtiecība, kā arī nemērķtiecīgas darbības – pašizpausmes motivācija un bezapzināta iesaiste.

Programmu norises ietvaros tiek piedāvātas izvēles iespējas:

- ▷ patstāvīgam problēmas uzstādījumam;
- ▷ radošai aktivitātei, kas saistīta ar personības interesēm;
- ▷ brīvai izvēlei nodarboties ar radošo aktivitāti uzreiz, spontāni vai atliekot iemaņu attīstību uz vēlāku laiku.

Mācību metodiskais līdzeklis sastāv no divām daļām. Pirmajā daļā sniegts ieskats ar kreativitāti saistītajos galvenajos konceptos. Otrajā daļā tiek piedāvātas autoru izstrādātās kreativitātes attīstības programmas, kas ietver sevī dažādas kreativitātes tehnikas, kuras izmantojamas gan pedagoģiskajā darbā, gan uzņēmējdarbībā noteiktu mērķu sasniegšanai, kā arī pedagogiem, psihologiem un citiem konsultantiem stresa pārvarēšanai un dzīves izturības veicināšanai. Kreativitātes attīstības programmu autori: Līga Rože – aprobējusi kreativitātes attīstības programmu »Kreativitāte un pašaktualizācija«; Indra Krūmiņa – izstrādājusi kreativitātes attīstības programmu »Radoša problēmu risināšana«; Emīls Kālis – izstrādājis programmu »Kreativitātes veicināšanas tehnikas pedagoģiskajā darbībā«; Māra Vidnere – izstrādājusi programmu »Radošums stresa pārvarēšanā un dzīves problēmu risināšanā«; Jānis Roze – izstrādājis programmu »Kreativitāte un inovāciju attīstība organizācijā«.

Iegūtās zināšanas izmantojamas, lai palīdzētu sev un citiem pārvarēt iekšējās un ārējās vides šķēršļus un attīstītu kreativitāti visas dzīves laikā.