

Memelihara Pemikiran Orisinal

Membantu siswa mengembangkan kreatifitas mereka adalah tujuan yang berharga selain dari alasan kemajuan pribadi. Sebuah syair yang hanya dibaca oleh penyair, sebuah ide untuk membuat pekerjaan rumah tangga lebih efisien, sebuah wawasan dalam dunia di sekitar kita, tidak dikenal bagi siapapun, tapi tetap memiliki kekuatan untuk membuat hidup lebih bermakna dan lebih dapat dinikmati. Teresa Amabile (1983) memberikan pendapat bahwa siapapun dengan kecerdasan normal dapat mencoba untuk menjadi kreatif di beberapa area, dan semuanya mengambil manfaat dari "kegemaran dan warna" (Nickerson 1999, hal. 400) pencapaian kreatif berikut yang ditambahkan dalam hidup kita.

Di abad 21, bagaimanapun juga, kreativitas lebih dari sekedar tambahan dalam hidup, hal ini adalah komponen penting. Karena teknologi mejadi lebih dominan dan mudah diakses dan sebagaimana hidup menjadi lebih kompleks, individu kreatif akan dibutuhkan untuk menemukan solusi dalam permasalahan yang berkaitan dengan kesehatan, lingkungan, pendidikan, dan bisnis.

Banyak guru merasa tidak percaya diri menilai proses kreatif dan pekerjaan siswa mereka. Hal ini dapat dimengerti berhubung, dari definisi aslinya, karya kreatif sifatnya tidak terduga, tidak biasa, dan mengejutkan. Proses kreatif dapat didorong, bagaimanapun juga, dan beberapa aspek dari kreativitas dapat dinilai. Siswa juga dapat diajarkan untuk menilai karya mereka sendiri, komponen kunci dari kreatifitas.

Proyek apapun dapat menawarkan siswa kesempatan untuk kreatif dan instruksi maupun penilaian yang tegas dari proses kreatif dapat disertakan dalam hampir seluruh karya yang berpusat pada siswa. Dalam *Monster Swap*, satu dari eksemplar Rencana Unit dalam *Mendesain Proyek yang Efektif*, murid kelas dua Ms. Welch membuat monster yang tidak satu orang pun pernah lihat sebelumnya. Ia menggunakan Daftar Kelancaran Kreativitas dari pustaka *Menilai Proyek* untuk mengidentifikasi kemampuan yang akan ia terapkan secara spesifik pada proyek ini. Ia memeragakan kelakuan kreatif berikut ini saat ia menciptakan monsternya sendiri:

1. Berpikir tentang banyak ide berbeda
2. Melihat sesuatu dari sudut pandang yang berbeda

Lalu ia meletakkan siswa dalam kelompok-kelompok untuk saling membantu menciptakan monster mereka dan memberitahu mereka bahwa ia akan mendengarkan ada berapa banyak ide berbeda yang dapat mereka pikirkan sebelum mereka dapat memutuskan pada satu ide yang akan mereka gunakan. Ia menyadari ada beberapa siswa yang masih mengalami kesulitan memikirkan lebih dari satu ide, sehingga ia menempatkan mereka dalam subkelompok dan bekerja dengan mereka pada kemampuan tersebut. Pada akhir aktivitas, ia meminta siswa untuk menulis dalam catatan pelajaran merespon prompt berikut ini:

1. Apakah saya berpikir tentang banyak ide berbeda?
2. Apakah saya berpikir tentang monster saya dari sudut pandang berbeda?