

## **TWÓRCZA SPRAWCZOŚĆ: POMIAR, MECHANIZMY, WSPIERANIE**

Twórczość jest jedną z najwyższych form ludzkiego funkcjonowania. Bez niej nie tylko nie poradziłibyśmy sobie z pandemią koronawirusa, ale i nasza codzienność byłaby znacznie uboższa. Twórcze działania obfitują w korzyści: psychologiczne (twórczość poprawia nastrój), społeczne (tworzenie otwiera nas na innych i zwiększa tolerancję), edukacyjne (kreatywne myślenie pozwala bardziej efektywnie się uczyć), ekonomiczne (nie ma innowacji bez twórczych pomysłów), wreszcie: polityczne (czy rozwiązanie konfliktu na Ukrainie nie wymaga niestereotypowych rozwiązań?).

Współczesna psychologia nie ogranicza twórczości wyłącznie do wybitnych odkryć czy sztuki najwyższego lotu. Albert Einstein i Maria Skłodowska-Curie też kiedyś byli dziećmi; dorastając nie zatracili swojej ciekawości i chęci zmieniania świata. Potencjał do tworzenia – ciekawość, dostrzeganie problemów, pomysłowość i oryginalność – to charakterystyka względnie uniwersalna, obecna nie tylko w przypadku geniuszy, ale i zwykłych ludzi. Paradoksem jest jednak fakt, że choć kreatywność jest ważna i doceniana, to nasz potencjał twórczy zwykle nie jest wykorzystywany. Powody są oczywiście rozmaite; ten projekt badawczy szczególnie skupia się na motywacyjnych źródłach unikania i porzucania twórczych działań. W toku realizowanych badań będziemy chcieli lepiej zrozumieć powody dla których tak się dzieje, aby skutecznie im zapobiegać.

Program zaplanowanych badań w centrum stawia zatem kategorię „twórczej sprawczości”, rozumianą jako gotowość do twórczych działań, wynikającą z przekonania o własnych możliwościach (perspektywa „potrafię”) oraz centralności kategorii „bycia twórczym” dla tożsamości jednostki (perspektywa „jestem”). Badania realizowane w projekcie są bezpośrednio inspirowane teoretycznym modelem *twórczego zachowania jako aktywności sprawczej (creative behavior as an agentic action: CBAA)* oraz studiami nad efektywnością prostych i „sprytnych” (*wise*) interwencji psychologicznych.

W warstwie empirycznej, projekt realizowany będzie w trzech kompleksowych liniach badań. Łącznie, w ciągu 4 lat zrealizowanych zostanie 12 dużych badań (poprzedzonych jednak wieloma mniejszymi badaniami pilotażowymi), włączając w to studia korelacyjne, eksperymentalne, podłużne i interwencyjne. Wszystkie badania będą prerejestrowane, z materiałami, skryptami analiz i danymi dostępnymi publicznie po zanonimizowaniu zgodnie z zasadami Otwartej Nauki. Badania te będą w szczególności realizowały trzy główne cele: (a) uzupełnią i udoskonalą istniejące sposoby pomiaru twórczej sprawczości, włączając w to opracowane w ramach projektu metody pośrednie oraz metody adekwatne do badania tej właściwości wśród dzieci (Linia Badań 1), (b) w badaniach eksperymentalnych i podłużnych testowane będą kluczowe dedukcje wyprowadzone z modelu CBAA, pozwalające na opis mechanizmów kształtowania sprawczości (Linia Badań 2) oraz (c) rozwinięte zostaną nowe sposoby wzmacniania twórczej sprawczości dzieci (interwencje bazujące na metodach „gamifikacji” – wykorzystaniu stworzonych, narracyjnych gier planszowych), młodzieży (oparta na gamifikacji metodologia interwencji realizowanej z wykorzystaniem aplikacji mobilnych) oraz osób dorosłych (metodologia interwencji opartej na badaniach dziennikowych) (Linia Badań 3).