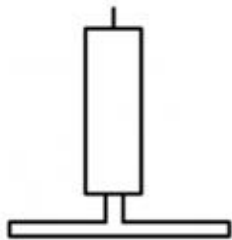


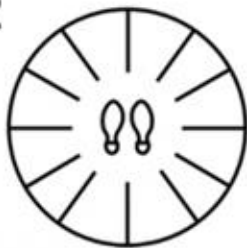
Co je to kreativita

6. 10. 2026

1



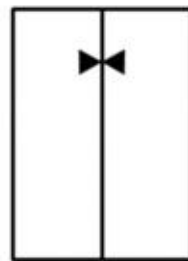
2



7



8



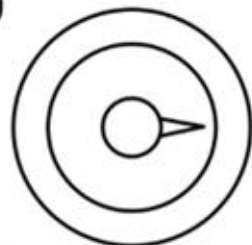
3



4



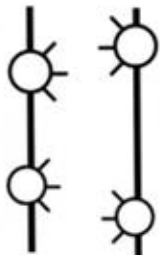
9



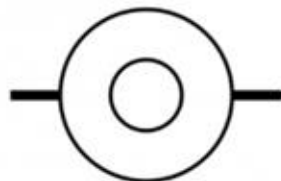
10



5



6



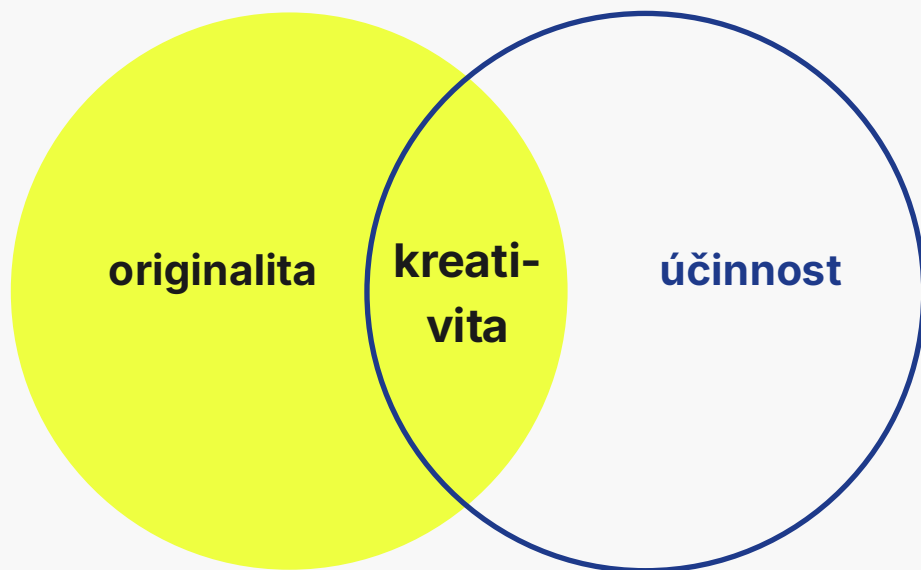
Některé „oficiální“ definice

“ Kreativita je **dispozice vytvářet a (roz)poznávat hodnotné inovace**. (Harold Lasswell, 50. léta 20. století)

“ Kreativita je schopnost vytváření **nových** kulturních a technických, duchovních a materiálních **hodnot ve všech oborech lidské činnosti**. (Marie Königová, 1979)

“ Dílo nebo řešení problému se považuje za kreativní do té míry, do jaké je **novým, správným a přínosným** řešením zadaného úkolu, a zároveň do jaké míry je úkol více **heuristický** (objevný, originální, původní, předpokládající nové řešení) než **algorithmický** (známý úkol s rutinním řešením). (Teresa Amabile, 1983)

Standardní definice kreativity



Kreativita vyžaduje **originalitu** i **účinnost**.

Jen originální = bizarní, náhodné

Jen účinné = rutina, šablona

Runco & Jaeger, 2012 (povinná četba)

Originální, nebo účinné?



Jen originální

Super kreativní, ale bez vazby na značku



Jen účinné

Standardní leták: funguje, nikoho nepřekvapí



Originální i účinné

Kreativita: překvapí a splní cíl

Kritéria kreativity

Psychologie považuje za kreativní takové jednání, uvažování, myšlení, které splňuje následující (Žák, 2004):

- originalita
- správnost
- aplikovatelnost a užitečnost
- hodnota – přínos

Kde kreativitu hledat: 4P



Person osobnost

Kdo tvoří? Vlastnosti, motivace, schopnosti



Process proces

Jak nápad vzniká? Fáze, metody, myšlení



Product produkt

Co vzniklo? Dílo, řešení, nápad



Press prostředí

Co tvorbu podporuje či dusí?
Rodina, škola, tým, kultura

Malá a velká kreativita



malá

Drobná zlepšení každodenního života

Pro svět nic nemění, pro autora ano



VELKÁ

Podstatná změna pro celou společnost

Výsledek dlouhodobé, často celoživotní práce

Malá a velká kreativita: příklady

Malá



obrácený koláč



**systém poznámek
ve zkouškovém**

Velká



**Newton
a gravitace**



**Gutenberg
a knihtisk**

Jak velká je kreativita: 4C



mini-c

**Osobní objev při
učení**

Pochopím něco po
svém



little-c

Každodenní kreativita

Improvizovaná večeře,
vtipný post



Pro-c

**Profesionální
kreativita**

Copywriter, designérka,
vědec



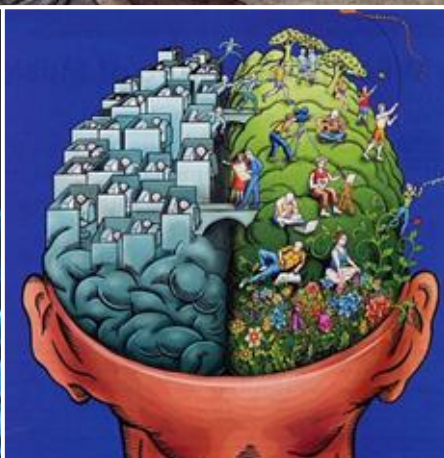
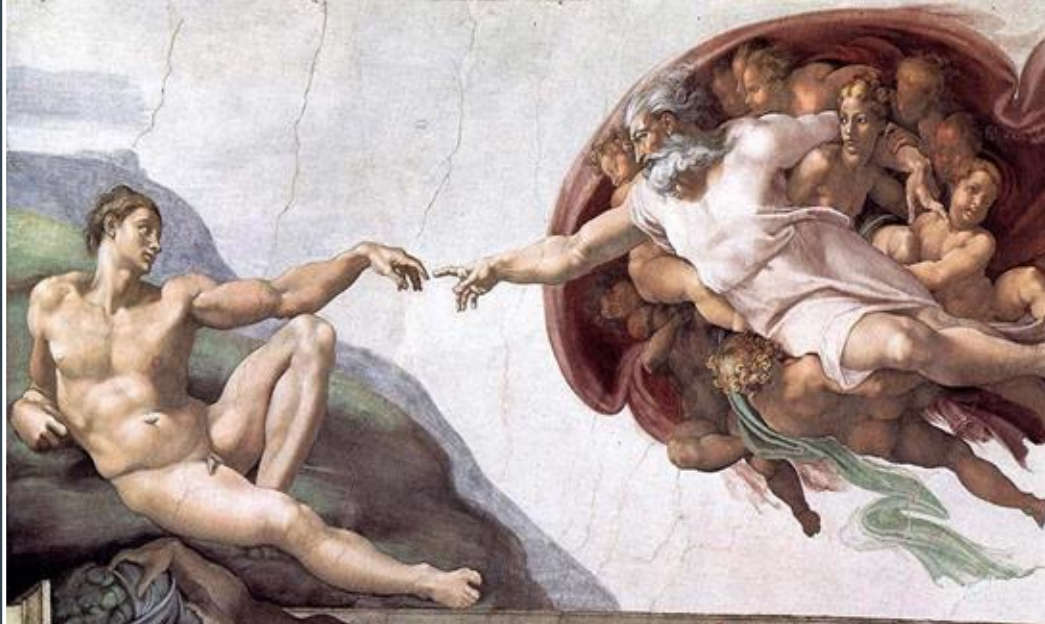
Big-C

**Kreativita, která mění
obor**

Picasso, Curie, Miyazaki

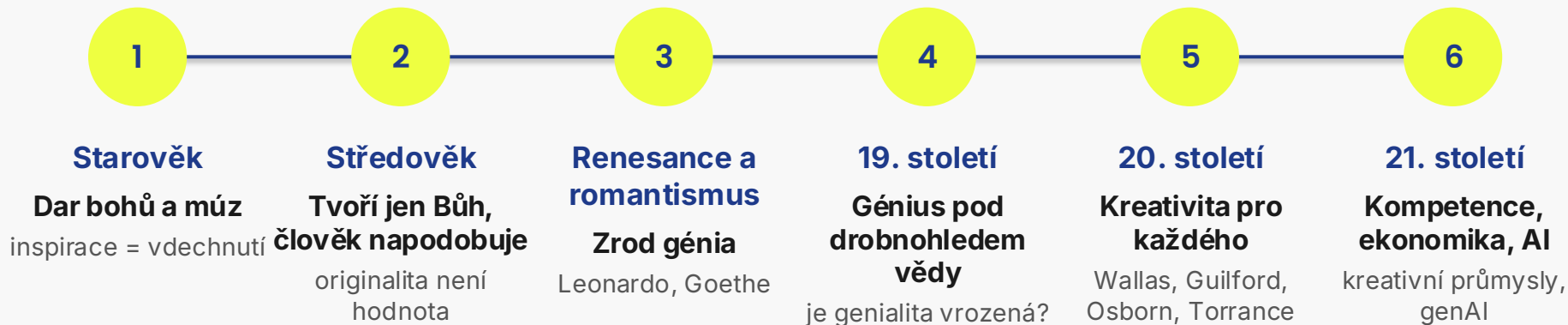
Guilfordův test neobvyklého použití



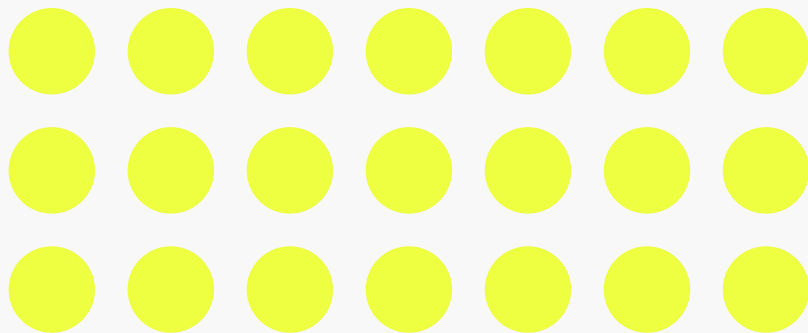


Creativity
and Innovation
European Year 2009

Stručné dějiny teorie kreativity



Od Big-C k little-c



little-c: každý z nás

Mýty, které si neseme z 19. století

„kreativita je vrozená“ · „kreativita je krůček od šílenství“ → přítěž

Kreativita na trhu práce dnes

4.

**nejdůležitější
dovednost**

Tvořivé myšlení

je podle zaměstnavatelů 4. nejdůležitější dovedností a jeho význam do roku 2030 poroste

WEF, Future of Jobs Report 2025

Od roku 2022

měří OECD tvořivé myšlení patnáctiletých v testech PISA

OECD, PISA 2022

Tři nečekané společné věci

Najděte tři věci, které máte společné všichni.

Zakázané jsou samozřejmosti: škola, Praha, obor, káva...

3 min

v týmech

Název týmu a týmový dokument

1

10 min

Název týmu

2 min mlčky: každý 3 návrhy na papír. Pak sdílet, každý 2 hlasy, vítěze vyladit. Musí být originální i funkční.

2

10 min

Týmový dokument

Založte ho ve sdílené složce podle zadání na dalším slajdu.

3

4 min

Kolečko

Každý tým řekne svůj název. Max. 15 vteřin.

Co musí být v týmovém dokumentu

- ☐ Název týmu a jména všech členů
- ☐ Tabulka docházky (řádek = člen, sloupec = hodina)
- ☐ „Náš tým jednou větou“ + vizuální znak
- ☐ **Role v týmu:**
 - kontaktní osoba** (stálá, zároveň generátor nápadů)
 - zapisovatel, hlídač času, oponent** (střídají se každou hodinu)
 - generátoři nápadů** (ostatní)



Hotovo

do konce dnešní hodiny

Úkol na příště: Náš týmový ateliér

Přečtěte

Whitaker: Kreativní myšlení, Úvod a kap. 1 (povinná četba)

Popište svůj ateliér

Kde a kdy se mi nejlépe tvoří? Co mi pomáhá a co mě brzdí?

Nechte AI najít společné a originální

A kriticky zhodnoťte, jestli to udělala dobře

**V týmovém
dokumentu**

do neděle 18. 10. ve 23:59

K dnešní hodině doporučuji přečíst i Runco & Jaeger (povinná četba).

Úkol na příště: jak na to

1

Každý sám

- Podepsaný odstavec „Můj ateliér“
- 3–5 vět
- Ateliér tak, jak ho chápe Whitaker

2

Kdokoli z týmu

- Vloží odpovědi všech do AI – bez jmen
- Použije prompt níže
- Výstup vloží beze změn + uvede nástroj

3

Celý tým

- Společné kritické zhodnocení výstupu AI
- S čím souhlasíte? Co AI přehlédla?
- Co doplňujete?

Prompt: „Toto jsou popisy tvůrčího prostředí členů jednoho týmu. Najdi 3 věci, které má společné většina, a 3 nejoriginálnější momenty.“

Termín: neděle 18. 10. ve 23:59. Kdo nemá vlastní odstavec, jako by nebyl.

Zdroje

- DOSHI, Anil R. a HAUSER, Oliver P. Generative AI enhances individual creativity but reduces the collective diversity of novel content. Science Advances. 2024, 10(28), eadn5290.
- GUILFORD, J. P. Creativity. American Psychologist. 1950, 5(9), 444–454.
- HORNÁK, Pavel. Kreativita v reklamě. Vyd. 1. Zlín: VeRBuM, 2014.
- KAUFMAN, James C. a BEGHETTO, Ronald A. Beyond Big and Little: The Four C Model of Creativity. Review of General Psychology. 2009, 13(1), 1–12.
- OECD. PISA 2022 Results (Volume III): Creative Minds, Creative Schools. Paris: OECD Publishing, 2024.
- RHODES, Mel. An Analysis of Creativity. The Phi Delta Kappan. 1961, 42(7), 305–310.
- RUNCO, Mark A. a JAEGER, Garrett J. The Standard Definition of Creativity. Creativity Research Journal. 2012, 24(1), 92–96.
- SAWYER, Keith. Zig Zag: The Surprising Path to Greater Creativity. San Francisco: Jossey-Bass, 2013.
- Test vaší kreativity. Prosvět.cz [online]. Dostupné z: <https://prosvet.cz/test-vasi-kreativity-otestujte-sve-mysleni-at-vite-tom-kreativitou-zabava/>
- WHITAKER, Amy. Kreativní myšlení: vybojujte si tvůrčí prostor ve světě rozvrhů, rozpočtů a šéfů. Praha: Dobrovský, 2017.
- WORLD ECONOMIC FORUM. The Future of Jobs Report 2025. Geneva: WEF, 2025.
- ŽÁK, Petr a René KAŠÍK. Kreativita a její rozvoj. Brno: Computer Press, 2004.
- Při přípravě prezentace byl použit jako podpůrný nástroj generativní AI Claude (Anthropic). ANTHROPIC. Claude [velký jazykový model]. 2026. Dostupné z: <https://claude.ai> [cit. 2026-10-05].