Предизвикателство за креативност

Подходящ сценарий за стая за бягство и ресурс за проекта	Тази дейност може да се интегрира във всеки образователен сценарий на стая за бягство, фокусиран върху решаване на проблеми, предприемачество или развитие на дигитални умения. Тя е особено подходяща като предизвикателство в средата на играта, където екипите трябва да отключат напредък чрез творческо сътрудничество, а не чрез фактически знания.
Целева група и нужди	**Възраст:** 15-25 години **Размер на групата:** 4-6 участници в екип **Предишен опит:** Не се изисква предишен опит; подходящо за групи със смесени способности **Контекст:** Младежка работа, неформално образование, предприемачески семинари
Времетраене	60-75 минути (вкл. инструктаж, дейност и обсъждане)
Целеви области на компетентност	**EntreComp:** Креативност; Работа с други хора; Откриване на възможности **DigComp:** Създаване на дигитално съдържание (основни инструменти за генериране на идеи); Комуникация и сътрудничество
Цели	До края на дейността участниците ще могат да: • Прилагат стратегии за нестандартно мислене за решаване на нестандартни проблеми

	• Сътрудничете си творчески в екип, за да генерирате решения • Разчупете навикнали модели на мислене и изследвайте алтернативни перспективи • Използвайте прости дигитални инструменти в подкрепа на генерирането на идеи и креативността • Размислете върху креативността като ключово предприемаческо и трансверсално умение
Материали и оборудване	• Разпечатани пъзели или карти с предизвикателства за нестандартно мислене • Хартия, лепящи се листчета, маркери • Смартфони, таблети или лаптопи (по 1 на отбор, ако е възможно) • Достъп до интернет • Таймер или часовник за обратно броене
Полезни ресурси	• SCAMPER Part 1 (Purdue University 4-H worksheet): Ясен работен лист SCAMPER от Purdue Extension, който обяснява всяка SCAMPER задача и включва практически упражнения. Широко използвана техника за генериране на креативни идеи чрез модифициране на съществуващи концепции. Лесен за адаптиране като лист с пъзел за ER или групова задача за генериране на идеи. • The Creative Thinker's Toolkit: Кратък инструментариум, който обяснява основните умения за креативно мислене и предоставя практически инструменти (напр. вариации на брейнсторминг, упражнения за развитие на идеи) за

	фасилитатори. Полезен за превръщане на подканите за нестандартно мислене в кратки ER предизвикателства и за скеле на групови идеи.
Подготовка	• Подредете стаята така, че екипите да могат да работят отделно (маси или определени зони). • Подгответе пликове или заключени кутии, съдържащи творчески предизвикателства. • Осигурете достъп до поне един дигитален инструмент за генериране на идеи (напр. онлайн ментална карта или генератор на случайни идеи). • Информирайте участниците, че няма едно-единствено правилно решение и че креативността е ключът към напредъка.
Инструкции стъпка по стъпка	**1. Въведение (10 минути)** Обяснете предизвикателството: екипите трябва да решат серия от креативни пъзели, за да отключат следващия етап от стаята за бягство. Наблегнете на сътрудничеството и нестандартното мислене. **2. Загряващ пъзел (10 минути)** Предложете проста гатанка за нестандартно мислене, за да активирате креативното мислене и да намалите страха от „грешни отговори“. **3. Основно творческо предизвикателство (25-30 минути)** Екипите получават 2-3 креативни задачи, като например: • Преосмисляне на общ обект за нова цел

	• Решаване на пъзел с липсваща или подвеждаща информация • Генериране на множество решения с помощта на инструмент за дигитално картографиране на ума Всяка решена задача разкрива код, ключова дума или подсказка. **4. Окончателно отключване (5 минути)** Екипите комбинират подсказките, за да отключат окончателна кутия или дигитална ключалка. **5. Преход към обсъждане**
Въпроси за обсъждане	• Какво помогна на екипа ви да мисли креативно по време на предизвикателството? • Някой предложи ли идея, която в началото изглеждаше необичайна, но проработи? • Как сътрудничеството повлия на творческия ви процес? • Как творческото мислене може да бъде полезно в предприемачески или ежедневни ситуации? • Забеляза ли екипът ви някакви навици или предположения, които първоначално блокираха креативността? Как ги преодолехте?
Оценяване и измерване на резултатите	Обучителят наблюдава и оценява: • Ниво на участие и сътрудничество • Разнообразие от генерирани идеи • Готовност за експериментиране и поемане на рискове • Качество на рефлексията по време на обсъждането Оценката е качествена и се основава на наблюдение и дискусия, а не на верни отговори.

Вариации и адаптация	• **По-малки групи:** Използвайте повече визуални или практически пъзели и намалете текста. • **Само дигитална версия:** Използвайте онлайн платформи за пъзели и съвместни бели дъски. • **Приобщаваща адаптация:** Позволете словесни обяснения вместо писмени; осигурете визуална подкрепа и допълнително време, ако е необходимо.
Съвети за треньори	• Насърчавайте екипите да се въздържат от преценки и да избягват твърде бързото отхвърляне на идеи. • Ако екипите се затруднят, предоставяйте креативни насоки, а не решения. • Подчертавайте, че креативността се подобрява с практика и сътрудничество. • Фокусирайте се върху нестандартното мислене, а не върху структурираните методи за иновации.
Препратки и допълнителни четива	• Creative Thinking Tools & Techniques (Scribd): Кратко описание на методите за креативност, включително SCAMPER и свързани с тях подкани, от които можете да извлечете идеи. • The Creative Thinker's Toolkit (PDF): Изчерпателен набор от инструменти със структурирани стратегии, упражнения и принципи за подобряване на креативното мислене (включително нестандартно мислене).

Съфинансирано от Европейския съюз

Финансирано от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче са само на автора(ите) и не отразяват непременно тези на Европейския съюз или на Изпълнителната агенция за образование и култура (EACEA). Нито Европейският съюз, нито EACEA могат да бъдат държани отговорни за тях.

Код на проекта: 2023-2-LT02-KA220-YOU-000183156