Výzva kreativity

Relevantní zdroj únikové místnosti a projektu	Tuto aktivitu lze integrovat do jakéhokoli vzdělávacího únikového scénáře zaměřeného na řešení problémů, podnikání nebo rozvoj digitálních dovedností. Je obzvlášť vhodná jako výzva uprostřed hry, kde týmy musí odemykat pokrok prostřednictvím kreativní spolupráce spíše než faktických znalostí.
Cílová skupina a potřeby	**Věk:** 15–25 let **Velikost skupiny:** 4–6 účastníků na tým **Předchozí zkušenosti:** Není potřeba žádná předchozí zkušenost; vhodné pro skupiny se smíšenými schopnostmi **Kontext:** práce s mládeží, neformální vzdělávání, workshopy podnikání
Délka trvání	60–75 minut (včetně briefingu, aktivit a debriefingu)
Cílové oblasti kompetencí	**EntreComp:** Kreativita; Spolupráce s ostatními; Příležitosti k pozorování **DigComp:** Tvorba digitálního obsahu (základní nástroje pro tvorbu nápadů); Komunikace a spolupráce
Cíle	Na konci aktivity budou účastníci schopni: • Aplikace strategií laterálního myšlení k řešení nestandardních problémů • Kreativně spolupracujte v týmu na vytváření řešení • Překonejte zvyklé myšlení a prozkoumejte alternativní pohledy

	• Používejte jednoduché digitální nástroje na podporu tvorby nápadů a kreativity • Zamyslete se nad kreativitou jako klíčovou podnikatelskou a transverzální dovedností
Materiály a vybavení	• Tištěné hádanky s laterálním myšlením nebo výzvové karty • Papír, lepící papírky, fixy • Chytré telefony, tablety nebo notebooky (pokud možno jeden na tým) • Přístup k internetu • Časovač nebo odpočítávací hodiny
Užitečné zdroje	• SCAMPER část 1 (pracovní list Purdue University 4-H): Jasný pracovní list SCAMPER od Purdue Extension, který vysvětluje každý SCAMPER zadání a obsahuje praktická cvičení. Široce používaná technika pro generování kreativních nápadů úpravou stávajících konceptů. Snadno se přizpůsobuje jako hádanka na pohotovosti nebo skupinový úkol s myšlenkami. • Nástroj Creative Thinker's Toolkit: Stručná sada nástrojů, která vysvětluje základní dovednosti kreativního myšlení a poskytuje praktické nástroje (např. variace brainstormingu, cvičení na rozvoj nápadů) pro facilitátory. Užitečné pro přeměnu laterálního myšlení na krátké výzvy v ER a pro podporu skupinové tvorby myšlenek.
Nastavení	• Uspořádejte místnost tak, aby týmy mohly pracovat samostatně (stoly nebo definované zóny). • Připravte obálky nebo zamčené krabice s kreativními výzvami.

	• Nastavte si přístup alespoň k jednomu digitálnímu nástroji pro tvorbu nápadů (např. online myšlenkové mapy nebo generátoru náhodných nápadů). • Upozorněte účastníky, že neexistuje jedno správné řešení a že kreativita je klíčem k pokroku.
Krok za krokem instrukce	**1. Úvod (10 minut)** Vysvětlete výzvu: týmy musí vyřešit sérii kreativních hádanek, aby odemkly další úroveň únikové místnosti. Zdůrazňujte spolupráci a nekonvenční myšlení. **2. Rozcvičovací puzzle (10 minut)** Nabídněte jednoduchou hádanku pro laterální myšlení, která aktivuje kreativní myšlení a snižuje strach z "špatných odpovědí". **3. Hlavní kreativní výzva (25–30 minut)** Týmy dostanou 2–3 kreativní úkoly, například: • Přeformulování společného objektu pro nový účel • Řešení hádanky s chybějícími nebo zavádějícími informacemi • Generování více řešení pomocí digitálního nástroje pro mapování myšlenek Každý vyřešený úkol odhalí kód, klíčové slovo nebo nápovědu. **4. Konečné odemčení (5 minut)** Týmy kombinují nápovědy, aby odemkly finální krabici nebo digitální zámek. **5. Přechod k debriefingu**
Otázky k výslechu	• Co pomohlo vašemu týmu kreativně přemýšlet během výzvy? • Navrhl někdo nápad, který se zpočátku zdál neobvyklý, ale fungoval?

	• Jak spolupráce ovlivnila váš tvůrčí proces? • Jak může být kreativní myšlení užitečné v podnikatelských nebo každodenních situacích? • Všiml si váš tým nějakých návyků nebo předpokladů, které zpočátku blokovaly kreativitu? Jak jste je překonal?
Hodnocení a hodnocení	Trenér pozoruje a hodnotí: • Úroveň účasti a spolupráce • Rozmanitost vzniklých myšlenek • Ochota experimentovat a riskovat • Kvalita reflexe během debriefingu Hodnocení je kvalitativní a založené spíše na pozorování a diskusi než na správných odpovědích.
Varianty a adaptace	• **Mladší skupiny:** Používejte více vizuálních nebo praktických hádanek a omezte text. • **Pouze digitální verze**: Používejte online platformy pro logické hádanky a společné tabule. • **Inkluzivní adaptace**: Povolit ústní vysvětlení místo písemných; poskytnout vizuální podporu a v případě potřeby více času
Tipy pro trenéry	• Povzbuzujte týmy, aby pozastavily soudy a vyhnuly se příliš rychlému odmítání nápadů. • Pokud se týmy zaseknou, poskytněte kreativní tipy, ne řešení. • Posilujte, že kreativita se zlepšuje praxí a spoluprací. • Zaměřte se na laterální myšlení, ne na strukturované inovační metody.

Reference a další literatura	• Nástroje a techniky kreativního myšlení (Scribd): Stručný popis metod kreativity, včetně SCAMPER a souvisejících podnětů, ze kterých můžete čerpat nápady. • Nástroj pro kreativní myslitele (PDF): Komplexní sada s strukturovanými strategiemi, cvičeními a principy pro zlepšení kreativního myšlení (včetně laterálního myšlení).

Spolufinancováno Evropskou unií

Financováno Evropskou unií. Názory vyjádřené jsou názory autora a neodráží nutně oficiální stanovisko Evropské unie či Evropské výkonné agentury pro vzdělávání a kulturu (EACEA). Evropská unie ani EACEA za vyjádřené názory nenese odpovědnost.

Kód projektu: 2023-2-LT02-KA220-YOU-000183156