



Kūrybiškumo iššūkis

Aktualus pabėgimo kambario ir projekto šaltinis	Ši veikla gali būti integruota į bet kokį edukacinį pabėgimo kambario scenarijų, skirtą problemų sprendimui, verslumui ar skaitmeninių įgūdžių ugdymui. Ji ypač tinka kaip žaidimo vidurio iššūkis, kai komandos turi atskleisti pažangą kūrybiškai bendradarbiaudamos, o ne remdamosi faktinėmis žiniomis.
Tikslinė grupė ir poreikiai	Amžius: 15–25 metų Grupės dydis: 4–6 dalyviai komandoje Ankstesnė patirtis: Ankstesnė patirtis nereikalinga; tinka mišraus gebėjimo grupėms Kontekstas: Darbas su jaunimu, neformalusis švietimas, verslumo seminarai
Trukmė	60–75 minutės (įskaitant instruktažą, veiklą ir aptarimą)
Tikslinės kompetencijos sritys	Pagrindinės kompetencijos: Kūrybiškumas; Darbas su kitais; Galimybių paieška Skaitmeninės kompetencijos: Skaitmeninio turinio kūrimas (pagrindiniai idėjų generavimo įrankiai); bendravimas ir bendradarbiavimas
Tikslai	Iki veiklos pabaigos dalyviai galės: • Taikykite lateralinio mąstymo strategijas nestandartinėms problemoms spręsti • Kūrybiškai bendradarbiauti komandoje siekiant rasti sprendimus



	• Sulaužykite įprastus mąstymo modelius ir ištirkite alternatyvias perspektyvas • Naudokite paprastus skaitmeninius įrankius idėjoms ir kūrybiškumui skatinti • Apmąstykite kūrybiškumą kaip pagrindinį verslumo ir universalų įgūdį
Medžiagos ir įranga	• Spausdinti galvosūkliai arba iššūkių kortelės, lavinančios horizontalų mąstymą • Popierius, lipnūs lapeliai, žymekliai • Išmanieji telefonai, planšetiniai kompiuteriai arba nešiojamieji kompiuteriai (jei įmanoma, po 1 kiekvienai komandai) • interneto prieiga • Laikmatis arba atgalinis laikrodis
Naudingi ištekliai	• SCAMPER 1 dalis (Purdue universiteto 4-H darbalapis): Aiškus „Purdue Extension“ SCAMPER darbalapis, kuriame paaiškinama kiekviena SCAMPER užduotis ir pateikiami praktiniai pratimai. Plačiai naudojama technika kūrybinėms idėjoms generuoti modifikuojant esamas sąvokas. Lengva pritaikyti kaip ER dėlionės lapą arba grupinę idėjų generavimo užduotį. • Kūrybinio mąstytojo įrankių rinkinys: Glaustas priemonių rinkinys, kuriame paaiškinami pagrindiniai kūrybinio mąstymo įgūdžiai ir pateikiamos praktinės priemonės (pvz., idėjų audros variantai, idėjų vystymo pratimai) fasilitatoriams. Naudinga norint horizontaliojo mąstymo užduotis paversti trumpais kūrybinio rengimo iššūkiais ir stiprinti grupės idėjų generavimą.



Aplinkos paruošimas	• Išdėstykite kambarį taip, kad komandos galėtų dirbti atskirai (prie stalų arba apibrėžtų zonų). • Paruoškite vokus arba užrakintas dėžutes su kūrybiniais iššūkiais. • Sukurkite prieigą prie bent vienos skaitmeninės idėjų generavimo priemonės (pvz., internetinio minčių žemėlapio arba atsitiktinių idėjų generatoriaus). • Trumpai paaiškinkite dalyviams, kad nėra vieno teisingo sprendimo ir kūrybiškumas yra raktas į pažangą.
Žingsnis po žingsnio instrukcijos	1. Įvadas (10 minučių) Paaiškinkite iššūkį: komandos turi išspręsti kūrybiškų galvosūkių seriją, kad atraktų kitą pabėgimo kambario etapą. Akcentuokite bendradarbiavimą ir netradicinį mąstymą. 2. Apšilimo galvosūkis (10 minučių) Pateikite paprastą lateralinio mąstymo mįslę, kuri suaktyvintų kūrybinį mąstymą ir sumažintų „neteisingų atsakymų“ baimę. 3. Pagrindinis kūrybinis iššūkis (25–30 minučių) Komandos gauna 2–3 kūrybines užduotis, tokias kaip: • Įprasto objekto perkūrimas naujam tikslui • Dėlionės su trūkstama arba klaidinančia informacija sprendimas • Kelių sprendimų generavimas naudojant skaitmeninį minčių žemėlapio įrankį Kiekviena išspręsta užduotis atskleidžia kodą, raktinį žodį arba užuominą.



	4. Galutinis atrakinimas (5 minutės) Komandos sujungia užuominas, kad atrakintų paskutinę dėžutę arba skaitmeninę spyną. 5. Perėjimas prie aptarimo
Aptarimo klausimai	• Kas padėjo jūsų komandai kūrybiškai mąstyti iššūkio metu? • Ar kas nors pasiūlė idėją, kuri iš pradžių atrodė neįprasta, bet pasiteisino? • Kaip bendradarbiavimas paveikė jūsų kūrybinį procesą? • Kuo kūrybinis mąstymas gali būti naudingas verslumo ar kasdienėse situacijose? • Ar jūsų komanda pastebėjo kokių nors įpročių ar prielaidų, kurios iš pradžių blokavo kūrybiškumą? Kaip juos įveikėte?
Vertinimas ir įvertinimas	Treneris stebi ir vertina: • Dalyvavimo ir bendradarbiavimo lygis • Įvairių idėjų generavimas • Noras eksperimentuoti ir rizikuoti • Apmąstymų kokybė aptarimo metu Vertinimas yra kokybinis ir pagrįstas stebėjimu bei diskusija, o ne teisingais atsakymais.
Variacijos ir adaptacija	• Jaunesnės grupės: Naudokite daugiau vaizdinių arba praktinių galvosūkių ir sumažinkite teksto. • Tik skaitmeninė versija Naudokite internetines galvosūkių platformas ir bendras baltas lentas.



	• Įtraukus prisitaikymas Leiskite žodinius, o ne rašytinius paaiškinimus; prireikus pateikite vaizdinę pagalbą ir papildomo laiko.
Patarimai	• Skatinkite komandas susilaikyti nuo vertinimo ir vengti per greito idėjų atmetimo. • Jei komandos įstringa, pateikite kūrybiškų patarimų, o ne sprendimus. • Įtvirtinkite, kad kūrybiškumas gerėja praktikuojantis ir bendradarbiaujant. • Dėmesį skirkite lateraliniam mąstymui, o ne struktūrizuotiems inovacijų metodams.
Nuorodos ir papildoma literatūra	• Kūrybinio mąstymo įrankiai ir metodai (Scribd) Glaustas kūrybiškumo metodų aprašymas, įskaitant SCAMPER ir susijusias užduotis, iš kurių galite semtis idėjų. • Kūrybinio mąstytojo įrankių rinkinys (PDF): Išsamus įrankių rinkinys su struktūrizuotomis strategijomis, pratimais ir principais, skirtais kūrybiniam mąstymui (įskaitant lateralinį mąstymą) lavinti.



Bendrai finansuoja
Europos Sąjunga



Finansuojama Europos Sąjungos lėšomis. Tačiau išreiškiamas požiūris ar nuomonė yra tik autoriaus (-ių) ir nebūtinai atspindi Europos Sąjungos ar Europos švietimo ir kultūros vykdomosios įstaigos (EACEA) požiūrį ar nuomonę. Nei Europos Sąjunga, nei EACEA negali būti laikoma už juos atsakinga.

Projekto kodas: 2023-2-LT02-KA220-YOU-000183156