Ежедневни иновации

Подходящ сценарий за стая за бягство и ресурс за проекта	Този работен лист е съпътстващ сценариите за стаи за бягство "Стартиращи компании и иновативно предприемачество" и "Личен брандинг", които се фокусират върху идентифицирането на ежедневните предизвикателства и разработването на практични, ориентирани към иновации решения.
Целева група и нужди	Младежи на възраст 14–19 години, работещи в малки групи (4–6 участници), без да се изисква предварителен опит в ескейп стаи, но с основни познания за дигитални инструменти и съвместно обучение.
Времетраене	90 минути
Целеви области на компетентност	Предприемаческа компетентност (идентифициране на възможности, креативност, поемане на инициатива, решаване на проблеми) и дигитална компетентност (разработване на идеи с помощта на прости дигитални инструменти, съвместна комуникация и представяне на решения).
Цели	Участниците развиват способността да идентифицират малки ежедневни проблеми, да

	генерират и усъвършенстват идеи за микроиновации и съвместно да предлагат практически подобрения, които отговарят на реалните нужди чрез креативно и фокусирано върху възможностите мислене.
Материали и оборудване	Разпечатани карти с решения на проблеми, шаблони за идеи и листове за прототипи, химикалки и маркери, лепящи се листчета, таймер и по избор лаптопи или таблети за документиране или представяне на идеи.
Полезни ресурси	Платна за креативност и дизайнерско мислене, кратки видеоклипове с примери за ежедневни иновации, прости шаблони за прототипиране и ръководства за идентифициране на възможности и усъвършенстване на идеите.
Подготовка	Подгответе стаята за работа в малки групи, поставете материалите за решаване на проблеми и генериране на идеи на масите и се уверете, че всички участници могат лесно да си сътрудничат и да споделят идеи.
Инструкции стъпка по стъпка	**Стъпка 1 – Представяне на сценария (5 мин)** Участниците се запознават със сценария на стая за бягство „Стартиращи компании и иновативно предприемачество“ или „Личен брандинг“ и изясняват мисията: да се решават реални

	ежедневни предизвикателства чрез практически иновации. **Стъпка 2 – Идентифициране на проблема (10 мин)** Групите анализират сценария и изброяват конкретни ежедневни проблеми или неудовлетворени нужди, които забелязват. **Стъпка 3 – Генериране на идеи (15 мин)** Участниците обмислят микроиновации, които биха могли реалистично да решат един избран проблем, и избират най-силната си идея. **Стъпка 4 – Разработване на решение (20 мин)** Групите създават прост прототип или концептуален план (скица, модел или план на стъпките), показващ как работи тяхното решение. **Стъпка 5 – Представяне и размисъл (10 мин)** Всяка група представя накратко своето решение, обяснява неговата стойност и получава кратка обратна връзка относно яснотата, осъществимостта и иновативността.
Въпроси за обсъждане	Кой ежедневен проблем ви се стори най-актуален? Как вашата идея подобри съществуваща ситуация? С какви предизвикателства се сблъскахте по време на разработването на идеята? Как би могло вашето решение да бъде допълнително подобрено или приложено в реалния живот?

Оценяване и измерване на резултатите	Обучителят оценява постиженията на учебните резултати чрез наблюдение на идентифицирането на проблема, релевантността на идеите, сътрудничеството в рамките на групите и способността на участниците ясно да обяснят как техните микроиновации подобряват ежедневна ситуация.
Вариации и адаптация	Дейността може да бъде адаптирана чрез използване на различни ежедневни контексти (училище, дом, общност), коригиране на размера на групата или повишаване на нивото на насоки в зависимост от опита на участниците с творческото решаване на проблеми.
Съвети за треньори	Насочвайте участниците далеч от мисленето, насърчено от типа „спестяване на разходи“ или „лайф хак“, насърчавайте фокуса върху смислени ежедневни подобрения и подкрепяйте групите в усъвършенстването на идеите, без да се усложняват прекалено решенията.
Препратки и допълнителни четива	• Brown, T. (2009). *Change by design: How design thinking transforms organizations and inspires innovation (Промяна чрез дизайн: Как дизайнерското мислене трансформира организациите и вдъхновява иновациите.)*. HarperBusiness.

	• OECD. (2018). *Oslo manual 2018: Guidelines for collecting, reporting and using data on innovation (Ръководство от Осло 2018: Насоки за събиране, докладване и използване на данни за иновациите.)*. OECD Publishing. • Harvard Business Review. (2011). *The power of small wins (Силата на малките победи.)*. • Комплект за дизайн. (б.д.). *Methods .(*Методи)

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