Každodenní inovace

Relevantní scénář únikové místnosti a zdroj projektu	Tento pracovní list doprovází scénáře únikových míst "Start-upy a inovativní podnikání" a "Osobní branding", které se zaměřují na identifikaci každodenních výzev a vývoj praktických, inovativně orientovaných řešení.
Cílová skupina a potřeby	Mládež ve věku 14–19 let, pracující v malých skupinách (4–6 účastníků), bez předchozí zkušenosti s únikovou hrou, ale základní znalostí digitálních nástrojů a společného učení.
Délka trvání	90 minut.
Cílové oblasti kompetencí	Podnikatelská kompetence (identifikace příležitostí, kreativita, přijímání iniciativ, řešení problémů) a digitální kompetence (rozvoj nápadů pomocí jednoduchých digitálních nástrojů, spolupráce a prezentace řešení).
Cíle	Účastníci rozvíjejí schopnost identifikovat malé každodenní problémy, generovat a zdokonalovat nápady na mikroinovace a společně navrhovat praktická vylepšení, která řeší skutečné potřeby života prostřednictvím kreativního a příležitostně zaměřeného myšlení.
Materiály a vybavení	Tištěné úlohové kartičky, šablony nápadů a prototypovací listy, pera a fixy, samolepicí lístky, časovač a volitelné notebooky nebo tablety pro dokumentaci nebo prezentaci nápadů.

Užitečné zdroje	Kreativita a design-thinking plátna, krátká videa o každodenních příkladech inovací, jednoduché prototypovací šablony a návody na identifikaci příležitostí a zdokonalování nápadů.
Nastavení	Připravte místnost pro práci v malých skupinách, položte na stoly materiály k problémům a nápadům a zajistěte, aby všichni účastníci mohli snadno spolupracovat a sdílet nápady.
Krok za krokem instrukce	**Krok 1 – Úvod do scénáře (5 minut)** Účastníci jsou seznámeni se scénářem únikové místnosti "Start-upy a inovativní podnikání" nebo "Osobní branding" a objasní si poslání: řešit každodenní výzvy v reálném životě prostřednictvím praktických inovací. **Krok 2 – Identifikace problému (10 minut)** Skupiny analyzují situaci a uvádějí konkrétní každodenní problémy nebo neuspokojené potřeby, kterých si všimnou. **Krok 3 – Generování nápadů (15 minut)** Účastníci společně vymýšlejí mikroinovace, které by realisticky mohly vyřešit jeden vybraný problém, a vybrat si nejsilnější nápad. **Krok 4 – Vývoj řešení (20 min)** Skupiny vytvářejí jednoduchý prototyp nebo konceptuální osnovu (skicu, model nebo plán kroků), která ukazuje, jak jejich řešení funguje.

	Krok 5 – Prezentace a reflexe (10 minut) Každá skupina stručně představuje své řešení, vysvětluje jeho hodnotu a obdrží krátkou zpětnou vazbu ohledně jasnosti, proveditelnosti a inovace.
Otázky k výslechu	Který každodenní problém mi přišel nejrelevantnější? Jak váš nápad zlepšil stávající situaci? S jakými výzvami jste se při vývoji nápadu setkali? Jak by se vaše řešení dalo dále zlepšit nebo aplikovat v reálném životě?
Hodnocení a hodnocení	Školitel hodnotí dosažení výsledků učení prostřednictvím pozorování identifikace problémů, relevance nápadů, spolupráce ve skupinách a schopnosti účastníků jasně vysvětlit, jak jejich mikroinovace zlepšuje každodenní situaci.
Varianty a adaptace	Aktivitu lze přizpůsobit využitím různých každodenních kontextů (škola, domov, komunita), úpravou velikosti skupiny nebo zvýšením úrovně vedení v závislosti na zkušenostech účastníků s kreativním řešením problémů.
Tipy pro trenéry	Vést účastníky od myšlení o úsporách nebo "life hacku", podporovat zaměření na smysluplná každodenní zlepšení a podporovat skupiny při zdokonalování nápadů bez nadměrného komplikování řešení.
Reference a další literatura	• Brown, T. (2009). *Změna designem: Jak design thinking transformuje organizace a inspiruje inovace*. HarperBusiness.

	• OECD. (2018). *Oslo manual 2018: Pokyny pro sběr, reportování a používání dat o inovacích*. OECD Publishing. • Harvard Business Review. (2011). *Síla malých vítězství*. • Designová sada. (n.d.). *Metody*.

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