



Kasdienės inovacijos

Atitinkamas pabėgimo kambario scenarijus ir projekto šaltinis	Šis užduočių lapas pridedamas prie „ Startuoliai ir novatoriškas verslumas “, ir „ Asmeninio prekės ženklo kūrimas “, pabėgimo kambarių scenarijai, kuriuose daugiausia dėmesio skiriama kasdienių iššūkių atpažinimui ir praktinių, į inovacijas orientuotų sprendimų kūrimui.
Tikslinė grupė ir poreikiai	14–19 metų jaunuoliai, dirbantys mažose grupėse (4–6 dalyviai), kuriems nereikalinga ankstesnė pabėgimo kambarių patirtis, tačiau reikia turėti pagrindinių skaitmeninių įrankių ir mokymosi bendradarbiaujant įgūdžių.
Trukmė	90 minučių.
Tikslinės kompetencijos sritys	Verslumo kompetencija (galimybių atpažinimas, kūrybiškumas, iniciatyvumas, problemų sprendimas) ir skaitmeninė kompetencija (idėjos plėtojimas naudojant paprastus skaitmeninius įrankius, bendradarbiavimas ir sprendimų pristatymas).
Tikslai	Dalyviai lavina gebėjimą atpažinti mažas kasdienes problemas, generuoti ir tobulinti mikroinovacijų idėjas bei bendradarbiaudami siūlyti praktinius patobulinimus, kurie atitiktų realaus gyvenimo poreikius, pasitelkiant kūrybišką ir į galimybes orientuotą mąstymą.



Medžiagos ir įranga	Spausdintos problemų kortelės, idėjų šablonai ir prototipų lapai, rašikliai ir žymekliai, lipnūs lapeliai, laikmatis ir (nebūtina) nešiojamieji arba planšetiniai kompiuteriai idėjoms dokumentuoti arba pristatyti.
Naudingi ištekliai	Kūrybiškumo ir dizaino mąstymo drobės, trumpi vaizdo įrašai su kasdienių inovacijų pavyzdžiais, paprasti prototipų šablonai ir vadovai, kaip atpažinti galimybes ir tobulinti idėjas.
Aplinko sparuošimas	Paruoškite kambarį darbui mažose grupėse, ant stalų išdėliokite problemų sprendimo ir idėjų generavimo medžiagą ir užtikrinkite, kad visi dalyviai galėtų lengvai bendradarbiauti ir dalytis idėjomis.
Žingsnis po žingsnio instrukcijos	1 veiksmas – scenarijaus pristatymas (5 min.) Dalyviai supažindinami su pabėgimo kambario scenarijumi „Startuoliai ir inovatyvus verslumas“ arba „Asmeninio prekės ženklo kūrimas“ ir paaiškinama misija: spręsti realaus gyvenimo kasdienes iššūkius taikant praktines inovacijas. 2 veiksmas – problemos nustatymas (10 min.) Grupės analizuoja situaciją ir išvardija konkrečias kasdienes problemas ar nepatenkintus poreikius, kuriuos jos pastebi. 3 žingsnis – idėjų generavimas (15 min.) Dalyviai kuria mikroinovacijas, kurios realiai galėtų išspręsti vieną pasirinktą problemą, ir pasirenka stipriausią savo idėją.



	4 žingsnis – sprendimo parengimas (20 min.) Grupės sukuria paprastą prototipą arba koncepcijos planą (eskizą, modelį arba žingsnių planą), kuriame parodytų, kaip veikia jų sprendimas. 5 žingsnis – pristatymas ir refleksija (10 min.) Kiekviena grupė trumpai pristato savo sprendimą, paaiškina jo vertę ir gauna trumpą atsiliepimą apie aiškumą, įgyvendinamumą ir inovatyvumą.
Aptarimo klausimai	Kuri kasdienė problema atrodė aktualiausia? Kaip jūsų idėja pagerino esamą situaciją? Su kokiais iššūkiais susidūrėte idėjos kūrimo metu? Kaip jūsų sprendimą būtų galima dar patobulinti arba pritaikyti realiame gyvenime?
Vertinimas ir įvertinimas	Mokytojas vertina mokymosi rezultatų pasiekimą stebėdamas problemų identifikavimą, idėjų aktualumą, bendradarbiavimą grupėse ir dalyvių gebėjimą aiškiai paaiškinti, kaip jų mikroinovacija pagerina kasdienę situaciją.
Variacijos ir adaptacija	Veiklą galima pritaikyti naudojant skirtingus kasdienes kontekstus (mokyklą, namus, bendruomenę), koreguojant grupės dydį arba didinant gairių lygį, atsižvelgiant į dalyvių patirtį kūrybiškai sprendžiant problemas.
Patarimai	Padėkite dalyviams atsisakyti mąstymo apie išlaidų taupymą ar „gyvenimo gudrybes“, skatinkite dėmesį į



	prasmingus kasdienius patobulinimus ir palaikykite grupės tobulinant idėjas nepersistengiant su sprendimais.
Nuorodos ir papildoma literatūra	• Brownas, T. (2009). <i>Pokyčiai per dizainą: kaip dizaino mąstymas transformuoja organizacijas ir įkvepia inovacijas</i> HarperBusiness. • EBPO. (2018). <i>Oslo vadovas 2018: Inovacijų duomenų rinkimo, ataskaitų teikimo ir naudojimo gairės</i> EBPO leidykla. • „Harvard Business Review“. (2011 m.) <i>Mažų pergalių galia</i>. • Dizaino rinkinys. (nd). <i>Metodai</i>.



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