

10 novih kreativnih in inovativnih nalog
za spodbujanje ustvarjalnosti,
kreativnosti in podjetnosti med mladimi

dr. Blaž Zupan

dr. Rok Stritar

15.11.2015

“Kreativnost bi morala biti v izobraževalnem sistemu vsaj tako pomembna kot pismenost.”

Ken Robinson, 2006

UVOD

Kdo se je v zgodovini odločil, da bo iz pridobivanja znanja skoraj izločil vzpodbujanje najbolj zanimivih, koristnih in zabavnih veščin?

Namen vaj, ki so pred vami ni odgovoriti na to vprašanje, temveč skozi praktične primere pokazati neverjeten kreativni potencial, ki ga imamo vsi ljudje, tudi vaši učenci, dijaki in študentje. Na ta način bomo šolski sistem vsaj malo nadgradili in ga približali potrebam sodobne družbe.

Rezultat izvedenih vaj bodo zagotovo številni zgrajeni stolpi in ograje iz zobotrebcov, narisani stripi, na glavo obrnjene pravljice, izboljšano šolsko okolje, kopica novih kreativnih idej in veliko smeha. Velika večina udeležencev bo spoznala, da imajo izjemen kreativni potencial, ki ga je potrebno le zbuditi. Naučili se bodo kako s poglobljenim razumevanjem, hitrim ukrepanjem in prototipiranjem reševati kompleksne probleme in razvijati nove rešitve. Spoznali bodo, da so dobre zgodbe najboljši način predstavitve in da slika lahko pove mnogo več, kot samo beseda.

Kdo ve. Mogoče bodo nekateri udeleženci nekoč celo razvili nove izdelke in rešitve ter tako prihodnjim generacijam reševali probleme in s tem ustvarjali kakovostna delovna mesta.

Samo še opozorilo za učitelje. Kreativnost in podjetnost sta virusa, ki ju, ko vas enkrat okužita, zelo težko ozdravite. Lahko se vam zgodi, da tako kot midva, ne boste mogli več nazaj, na bolj klasične oblike poučevanja. Vendar vam, če tole berete, poti nazaj verjetno tako več ni!

Vse vaje so zasnovane za 20 udeležencev za osnovnošolske učence (od 5 razreda naprej) in srednješolske dijake. Možno jih je izvajati tudi v večjih skupinah, vendar je treba temu primerno povečati količino potrebnih materialov in število izvajalcev.

Vaje so namenjene za samostojno izvajanje in ker vsaka pokriva več ključnih področij se lahko izvajalec s pomočjo spodnjega kazala samostojno odloči katero bo izvajal glede na lastne želje ali potrebe udeležencev. Vajo lahko tudi časovno ali vsebinsko deloma prilagodi udeležencem. Tako udeležencem kot izvajalcem pa želiva ustvarjalno, inovativno in podjetno prihodnost, ki jo bodo sami soustvarjali!

Blaž in Rok

KAZALO VAJ – IZZIVOV

Vaja	Naslov	Ključno področje
1	Kaj znam in koga poznam?	Kreativnost, odkrivanje virov
	Vaja temelji na gradnji zavedanja o znanjih, ki jih imajo udeleženci in njihove družine in prijatelji. Preko kombinacije teh znanj, udeleženci sestavijo nove ideje za izdelke in rešitve.	
2	Kako izboljšam počutje učencev v šoli?	Razumevanje, hitro prototipiranje
	Cilj udeležencev je, da izboljšajo okolje v šoli kjer delujejo. Udeleženci s poglobljenim razumevanjem najprej spoznajo potrebe sošolcev in na njihovi podlagi razvijejo prototipe rešitev.	
3	Avto + restavracija = ?	Razumevanje, sestavljanje idej
	Cilj vaje je, da udeleženci spoznajo, da dobre rešitve ne nastanejo v trenutku, vendar so plod postopne evolucije in kombinacije rešitev na različnih področjih. V vaji je naloga udeležencev, da analizirajo avtomobile in restavracije in elemente obeh združijo v nove ideje.	
4	Kam na počitnice?	Intervju, hitro prototipiranje
	Ključni cilj vaje je, da udeleženci spoznajo, kako težko je postavljati vprašanja, ki dajejo bogate odgovore. Drug pomemben poudarek je, da se udeleženci zavejo, kako težko je preseči lastna prepričanja in predsodke in dejansko razumeti potrebe drugih. Na koncu vaje udeleženci razvijejo hitre prototipe rešitev.	
5	Žvilica	Razumevanje, hitro prototipiranje
	Glavni fokus vaje je na hitrem prototipiranju. Bistvena razlika je, ali udeleženci zgolj razmišljajo o rešitvah, ali pa jih tudi fizično naredijo. Delo z rokami spodbuja kreativnost in privede do zelo inovativnih rešitev.	
6	Ograja	Reševanje problemov, podjetnost
	Vaja temelji na na videz preprosti nalogi, ki pa v sebi skriva nekaj zelo pomembnih elementov podjetnega načina razmišljanja. Udeleženci spoznajo, da tudi enostavni izzivi potrebujejo temeljit premislek. Poleg tega se soočijo s konkurenco in problemi vrednotenja lastnega dela.	
7	Rdeča Kapica	Pripovedovanje, menjava zornega kota
	Izvajalec s pomočjo zgodbe o Rdeči Kapici pokaže, da so tudi znane splošne resnice lahko polne nelogičnosti in nenavadnih rešitev. Udeležencem pokaže, da lahko menjava zornega kota močno spremeni pogled na zgodbo in vodi do novih kreativnih rešitev.	
8	Stripovski tarok	Pripovedovanje, grafično prototipiranje
	Vse dobre rešitve imajo kot podlago dobro zgodbo. Vaja je trening opazovanja, razumevanja okoliščin, kreativnosti in sestavljanja dobrih zgodb. Najprej na podlagi slik iz tarok kart, potem pa še na podlagi preživljanja vsakdana udeležencev vaje.	
9	Okrogla miza	Razgradnja in razvoj rešitev
	Na preprostem primeru načrtovanja okrogle mize, udeleženci spoznajo kompleksnost in različne dimenzije na videz preprostih rešitev. Vaja vsebuje faze razumevanja, načrtovanja, prototipiranja in predstavitve kreativnih rešitev.	
10	Zobotrebci in orehi	Prototipiranje, testiranje predpostavk
	Udeleženci morajo z zelo omejenimi viri in v omejenem času postaviti stolp, na vrhu katerega je oreh. Zabavna vaja, ki ima številna zelo pomembna sporočila o podjetnem pristopu, predpostavkah, učenju in pomembnosti hitrega prototipiranja.	

KLJUČNI POJMI

Kaj pomenijo pojmi ustvarjalnost, kreativnost, inovativnost in podjetnost?

Ustvarjalnost oziroma kreativnost v osnovi potrebujemo zato, da rešimo zapletene probleme - razvijemo novosti, poenostavimo postopke in razrešimo spore. Ustvarjalnost še zdaleč ni le domena slikarjev, glasbenikov, oblikovalcev in podobnih predstavnikov »klasičnih« ustvarjalnih industrij. Pogosto se napačno domneva, da je ustvarjalnost neke vrste talent, povezan z osebnostnimi značilnostmi, zlasti na področju umetnosti. Z vidika napredka družbe so enako pomembni tudi ustvarjalni gradbeniki, kuharji, prodajalci, uradniki, inženirji, skratka ljudje vseh poklicev in ravni izobrazbe. Ustvarjalnost je na kratko kritični proces, usmerjen v generiranje novih, izvirnih, koristnih, prilagojenih, preprosto drugačnih idej z radovednostjo, odprtostjo, učenjem na napakah in vztrajnostjo.

Ustvarjalnost je mogoče razvijati, potrebuje pa primerno okolje, ki spodbuja nastanek novih idej in radovednost ter raziskovanje. Ustvarjalnost tudi ni le lastnost končnega izdelka ampak predvsem postopek, kako ustvarimo nove ideje oziroma rešitve.

Runco (2004), pravi, da je ustvarjalnost interakcijski preplet sposobnosti, procesov in okolja, na osnovi katerega posameznik ali skupina znotraj določenega socialnega konteksta realizira sprejemljiv produkt, ki je hkrati izviren in koristen.

Spodbujanje učencev, da ustvarjajo nove zamisli, predstavlja le začetni korak. Dobro idejo je treba tudi razviti, ji dati oprijemljivo obliko in jo spraviti v uporabo. Inovativno obnašanje pripelje ustvarjalne ideje v praktično uporabo. Je *”implementacija novega ali značilno izboljšanje dobrine, produkta, procesa”* (OECD, 2005). To pomeni, da sta poleg ustvarjalnosti zelo pomembni tudi ambicija in akcija, ki jo pretvorita v inovativnost.

Glede na to, da se je vedenja, prepričanj, odnosov, vrednot in spretnosti mogoče naučiti, se je tudi inovativnega razmišljanja in aktivnosti mogoče naučiti. Zato je pomembno, da imajo učenci v šoli priložnost se naučiti in uporabljati inovacijski proces za reševanje realnih problemov ter svoje inovativne rešitve implementirati (dati v uporabo) in tako razvijati ter ponotranjiti inovativno ravnanje. Pri razvoju rešitev za realne probleme in uvedbi teh rešitev v uporabo pa je hkrati z razvojem inovativnega ravnanja nujno razvijati tudi kompetenco podjetnosti.

Najbolj poenostavljeno je mogoče reči, da je podjeten vsakdo, ki se pri svojem delu uspešno loteva različnih novih izzivov in nalog.

Kompetenco podjetnosti sestavlja več razsežnosti; od znanja, spretnosti in osebnostnih značilnosti, ki jih v življenju potrebuje prav vsak in so pravzaprav del vseživljenjskega učenja. Med znanja štejemo na primer sposobnost iskanja relevantnih informacij, razumevanje delovanja organizacij, specialistična strokovna znanja, potrebna za razvoj rešitev in podobno. Med spretnosti štejemo na primer sposobnost samostojnega dela in dela v skupini, pogajanja, sposobnost učinkovite

komunikacije, empatijo in podobno. Med osebnostne značilnosti pa na primer radovednost, samoiniciativnost, vztrajnost, odgovornost in podobne.

Kompetenco podjetnosti je potrebno ločevati od pojma podjetništvo, ki je širši pojem in poleg podjetnega ravnanja obsega tudi znanja in veščine ustanavljanja ter vodenja malega podjetja.

Evropska Unija je investicije v razvoj spodbujanja podjetnosti izpostavila kot enega najboljših načinov spodbujanja kreativnosti, samoiniciativnosti, sposobnosti timskega dela in občutka odgovornosti. V ta namen morajo tudi izobraževalne ustanove z lastnim zgledom postati centri inovativnosti in podjetnosti. Kot absolutno prioriteto za vse članice pa Evropska Unija izrecno izpostavlja razvoj kompetence podjetnost med učitelji na vseh ravneh in smereh izobraževanja, saj so v končni fazi učitelji tisti, ki se bodo borili na prvi liniji za boljšo prihodnost mladih in družbe kot celote.

Izvajalec

Izvajalec je izkušen učitelj, moderator, kdor vodi izvedbo vaje. Za izvajalca je koristno, da ima opravljeno vsaj udeležbo na primernem usposabljanju za poučevanje kreativnosti, inovativnosti in podjetnosti v organizaciji SPIRIT-a.

Udeleženec

Vaje so namenjene mladim od 6. razreda osnovne šole naprej (tudi dijakom, študentom).

Brainstorming

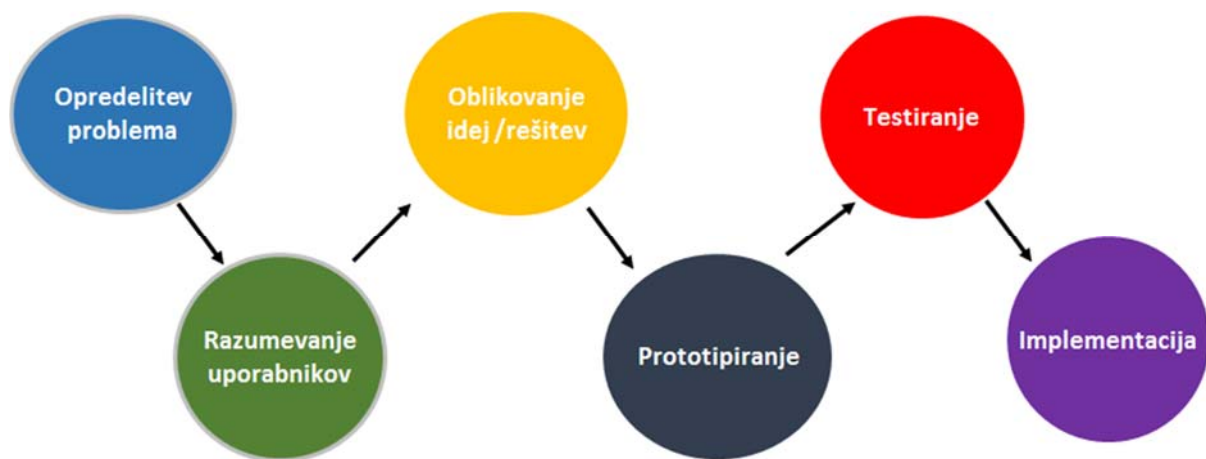
Brainstorming ali možganska nevihta je tehnika za ustvarjanje novih, drugačnih, ustvarjalnih idej. Ima nekaj pravil:

1. Najprej definiramo problem, ki mora biti dovolj jasen in ne preširok.
2. Proces ima vodjo, ki zapisuje ideje in vodi proces.
3. Ključna je količina idej.
4. Strogo prepovedano je presojanje, ocenjevanje idej.
5. Spodbuja se nenavadne ideje.
6. Ideje se nadgrajuje, gradi na idejah, ki so bile izrečene.

INOVACIJSKI PROCES

Cilj inovacijskega procesa je razvoj uporabnih in zaželenih rešitev za realen individualen, organizacijski ali družbeni problem.

Proces je razdeljen v več med seboj povezanih faz. Prva faza je faza opredelitve problema. V tej fazi se udeleženci posvetijo opredelitvi izziva oziroma problema in zaznavanju priložnosti. Sledi opazovanje uporabnikov in pridobivanje čim širših informacij o problemu. To fazo nadgrajuje pridobivanje idej, ki nakazujejo rešitev problema, čeprav ni nujno, da se bodo pozneje vse ideje izkazale kot uporabne. Naslednja faza je faza prototipiranja, v kateri udeleženci preizkušajo potencialne rešitve, dodelane do različnih stopenj uporabnosti, ter s testiranjem preverjajo njihovo uporabnost, koristnost in tehnično izvedljivost. Zadnja faza v procesu je implementacija. V njej udeleženci izdelek, storitev ali proces izvedejo do čim višje stopnje in ga javno predstavijo ter dajo v uporabo ljudem ali organizacijam, za katere so ga razvijali.



Inovacijski proces je podrobneje opisa v Učnem načrtu za izbirni predmet “Z ustvarjalnostjo in inovativnostjo do podjetnosti”.