

ENOTA 2 KREATIVNO IN INOVATIVNO RAZMIŠLJANJE			Trajanje
			15 ur
Rezultati izobraževanja	Znanje	Veščine	Kompetence
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- spomnijo se vsaj 3 značilnosti kreativnega razmišljanja</li> <li>- spomnijo se vsaj 3 značilnosti inovativnega razmišljanja</li> <li>- razložijo razlike med kreativnim in inovativnim razmišljanjem</li> <li>- razložijo lahko vrednost kreativnega razmišljanja na področju znanosti, tehnologije, inženirstva in matematike; zaradi tega torej posledično tudi v industrijskih branžah</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- spodbujajo kreativno razmišljanje med učenjem tekom dela, pri tem pa uporabljajo vsaj 3 različne tehnike</li> <li>- spodbujajo inovativno razmišljanje med učenjem tekom dela, pri tem pa uporabljajo vsaj 3 različne tehnike</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ocenijo svoje lastne veščine kreativnega in inovativnega razmišljanja</li> <li>- oceniti znajo veščine in potencial kreativnega razmišljanja pri učečih se tekom dela</li> <li>- oceniti znajo veščine in potencial inovativnega razmišljanja pri učečih se tekom dela</li> <li>- ocenijo kje so področja izboljšave in izberejo primerno metodo za spodbujanje kreativnega in inovativnega razmišljanja v kontekstu učenja tekom dela</li> <li>- izberejo primerno tehniko kreativnega razmišljanja za specifičen namen ali za dosego specifičnega cilja</li> <li>- izberejo primerno tehniko inovativnega razmišljanja za specifičen namen ali za dosego specifičnega cilja</li> </ul>
Zahteve	<p>Prenosnik ali telefon, internetni dostop, projektor, zvočniki, tabla oz. listi, pisala, papir, post-it listki</p> <p>Marshmallow izziv: paket špagetov in marshmallowsov, nit in lepilni trak. 6 klobukov: Če je mogoče, vzemite s sabo 6 klobukov.</p>	Zapiski in priporočila za trenerje	<p>Preberite si navodila tega plana, PP predstavitev je dovoljena. Če je mogoče, že vnaprej pripravite pakete za Marshmallow izziv. Preverite ali projektor in zvočniki delajo. Skupino aktivno vključite v predstavitev.</p>

Enota 2.1 Kreativnost omogoča inovacije			
Čas	Opis vsebine izobraževanja (korak za korakom)	Metoda poučevanja	Potreben material
10 min	<p>Začetek delavnice:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Predstavite se in začnite s Power Point predstavitevjo</li> <li>• Predstavite kaj boste počeli tisti dan &amp; kaj se boste naučili</li> <li>• Predstavite vnaprej pripravljeno tablo oz. liste in si delajte zapiske, če je potrebno</li> <li>• Vprašajte udeležence, če se z vsem strinjajo. Ali želijo kaj dodati? Če ja, potem zapišite na tablo/list.</li> <li>• Agendo na koncu nalepite na zid, da bo vidna tekom celega izobraževanja</li> <li>• Z udeleženci se pogovorite o odmorih. Povejte udeležencem, naj tudi sami predlagajo, če bodo potrebovali odmor.</li> </ul>	Uvod	<p>CreO_IO2_Unit2.1 Kreativnost omogoča inovativnost.pptx</p> <p>Prenosnik, projektor, table/listi, markerji, lista prisotnosti</p>
20 min	<p><b>Sestavljanje imena</b> udeleženci zapišejo svoje ime vertikalno na list papirja.</p> <p>Na desno stran zapišejo svoje lastnosti, s katerimi se želijo predstaviti. Ali pa asociacije, ki jih dobijo na temo kreativnosti/inovativnosti. Beside lahko zamenjajo s simboli. Po 10 min individualnega dela sledijo predstavitve.</p>	<p>Lomilec ledu: Sestavljanje imena</p>	<p>CreO_IO2_Unit2.1 Kreativnost omogoča inovativnost.pptx</p> <p>Papir/Pisala</p>
40 min	<p>Po tej vaji pride PowerPoint predstavitev o tej kaj kreativnost in inovativnost pomenita udeležencem, kar da različne definicije.</p> <p>Prvo vprašajte udeležence, kaj jim pomeni kreativnost?</p> <p>Razmišljajo naj 2 min, nato lahko razpravljajo z osebo, ob kateri sedijo. Nato jih lahko vprašate, če povejo kaj so debatirali. Ali imajo vsi enako mnenje al so različne definicije tega kaj je kreativnost?</p>	Vložek	<p>CreO_IO2_Unit2.1 Kreativnost omogoča inovativnost.pptx</p> <p>Prenosnik, projektor</p>

	Nato sledi Youtube video, ki je dolg 5:10 min. Govori o tem kako nam je lahko kreativnost v pomoč v vsakdanjem življenju. Nato sledi kratka vaja.		
60 min	<p><b>MARSHMALLOW IZZIV</b></p> <p>Postopek: 10 min navodil, 18 min izziv, 10 min meritve, 20 min refleksija. Udeleženci naj bodo v skupinah 2-5 oseb (odvisno od skupnega števila udeležencev). Vsaka skupina dobi vnaprej pripravljene pakete.</p> <p>Vsak paket ima 20 špagetov, lepilni trak, nit in en marshmallow. Cilj igre je zgraditi najvišji samostoječi stolp s penico na vrhu. Udeleženci imajo 18 min. opozorite jih 5 min pred koncem in ko se čas izteče. Nato s skupinami preverite, kdo je sestavil najvišji stolp.</p>	Skupinska naloga MARSHMALLOW IZZIV	<p>CreO_IO2_Unit2.1 Kreativnost omogoča inovativnost.pptx</p> <p><b>Navodila za trenerje:</b> CreO_IO2_Unit 2.1_Marshmallow Challenge.pdf</p> <p>Marshmallow izziv paketi (špageti, marshmallow, lepilni trak, nit).</p>
30 min	<p><b>Inovativnost</b></p> <p>Po tej vaji nadaljujete s prezentacijo. Tema inovativnosti je podrobneje predstavljena. Udeleženci so povabljeni, da aktivno sodelujejo. Prvo je postavljeno splošno vprašanje: Kaj je inovativnost? Udeleženci povejo svoje mnenje.</p> <p>Če potrebujejo pomoč, potem jim pokažete naslednji slajd, kjer je zapisanih par ključnih besed.</p> <p>Po lastnostih inovativnosti so udeleženci ponovno povabljeni, da aktivno sodelujejo. Vprašanje zdaj je: Kaj so razlike med kreativnostjo in inovativnostjo? Motivirajte udeležence, da sodelujejo in izmenjujejo mnenja. Ni napačnih odgovorov!</p>	Vložek	CreO_IO2_Unit2.1 Kreativnost omogoča inovativnost.pptx
60 min.	<p><b>Brainstorming ali zbiranje idej</b></p> <p>Zato, da se vzpostavlja komunikacija in izmenjava mnenj, bo naslednja naloga brainstorming.</p>	Skupinska naloga: Brainstorming	CreO_IO2_Unit2.1 Kreativnost omogoča inovativnost.pptx

	<p>Prvo razložite udeležencem, da noben odgovor ni napačen. Tokrat se gre o kvantiteti in ne o kvaliteti. Pomembno je zbrati čim več ključnih besed. Bolj nenavadno, boljše je.</p> <p>Imate vlogo moderatorja. Če želite, lahko izberete eno osebo, ki zapisuje besede na tablo ali list.</p> <p>Vprašanje brainstorminga je: Kakšna je lahko vrednost kreativnega razmišljanja na področju znanosti, tehnologije, inženirstva in matematike (STEM); zaradi tega torej posledično tudi v industrijskih branžah? Vsak udeleženec lahko reče karkoli mu pade na pamet. Po 20 minutah vprašajte, če želi še kdo kaj dodati. Če ne, potem imejte kratek odmor. Medtem lahko vi organizirate besede po kategorijah. Za to lahko uporabite barve ali pa vsako kategorijo zapišete zase. Po odmoru ponovno debatirajte o kategorijah.</p>		<p><b>Navodila za trenerje:</b> CreO_IO2_Unit 2.1_Brainstorming.pdf</p> <p>Tabla/list in markerji</p>
15 min	<p>Sledi samo kratek povzetek tistega, kar je bilo naumljeno tekom brainstorminga. Cilj je pokazati pozitivne aspekte kreativnosti in inovativnosti. Morda bodo imeli udeleženci zato še kaj za dodati.</p> <p>Po tem sledi še ena vaja! In sicer miselni vzorec. Vprašanje je ponovno kakšna je lahko vrednost kreativnega razmišljanja in sicer na področju, kjer oni delajo. Zdaj, ko že imajo več vpogleda v vse koristi.</p>	Vložek	CreO_IO2_Unit2.1 Kreativnost omogoča inovativnost.pptx
60 min	<p>S to tehniko udeleženci ne razmišljajo o tem, kaj bi izboljšalo kreativnost. Tukaj je vprašanje kako točno se jo lahko implementira.</p> <p>Vsak dobi papir in pisalo. Na sredino je zapisana tema npr. Kreativnost na delu. Možne ideje implementacije so zapisane okoli nje. Zapisane so lahko različne ideje, tudi z različnimi barvami. Toda samo z eno bravo je vredu. Naloga je namenjena temu, da udeležencem postane udobno z idejami o implementaciji.</p>	Individualno delo: Miselni vzorec	<p>CreO_IO2_Unit2.1 Kreativnost omogoča inovativnost.pptx</p> <p>Pisala &amp; papir</p>

	Udeleženci imajo na voljo toliko časa, kolikor ga potrebujejo. Tisti, ki že zaključijo in želijo imeti svoj input, se lahko zberejo v skupine po 2-4 in predstavijo svoje ideje. Ostali v skupini lahko podajo predloge za izboljšavo.		
15 min	Vsak udeleženec naj v enem stavku pove, kaj mu je bilo na delavnici všeč in kaj se je naučil v zadnjih 5 urah.	Refleksija: Metoda svetilke	

Enota 2.2 Sproščanje kreativnega potenciala			
Čas	Opis vsebine izobraževanja (korak za korakom)	Metoda poučevanja	Potreben material
10 min	<p>Pred začetkom preverite ali računalnik, projektor in zvočniki delujejo ter začnite s PP predstavitvijo.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ponovno izrazite dobrodošlico udeležencem</li> <li>• Predstavite agendo dneva</li> </ul>	Uvod	CreO_IO2_Unit 2.2 Sproščanje kreativnega potenciala.pptx Računalnik, projektor, zvočniki
30 min	<p>Na začetku se pogleda TED video od Balder Onarheima, ki govori o različnih orodjih kreativnega razmišljanja, kar bo udeležencem pomagalo pri odkritju svojega kreativnega potenciala.</p> <p>Po vsakem videu imajo udeleženci čas za refleksijo. Kaj dobijo od videa? Kateri aspekti so jim bili v pomoč?</p> <p>Po tem je čas za kreativnost. Slike, ki sledijo, bi naj pokazale udeležencem, da lahko na stvari gledamo iz različnih zornih kotov. Spodbudile bi jih naj, da gledajo drugače na stvari.</p> <p>Po tej vaji imajo udeleženci nekaj časa, da razmislijo, kaj bi potrebovali, da bi bili bolj kreativni.</p>	Vložek: Video	CreO_IO2_Unit 2.2 Sproščanje kreativnega potenciala.pptx  Računalnik, projektor, zvočniki
70 in	<p><b>6 KLOBUKOV RAZMIŠLJANJA</b></p> <p>Šest klobukov razmišljanja je tehnika, katere avtorstvo je pripisano Edwardu de Bonu. Metoda da 6 različnih vlog, ki se imenujejo po barvah: bel, rdeč, črn, rumen, zelen in moder. Te vloge predstavljajo klobuki in sovpadajo z različnimi načini razmišljanja. Udeleženci menjaje sprejemajo te vloge – figurativno rečeno, na glavo si posadijo klobuk in na začetno vprašanje/problem gledajo iz te specifične perspektive (barve).</p> <p>Štejete do šest. Vsi na 1 so skupina, vsi na 2 so skupina itd. (ali razdelite udeležence v 6 skupin). Vsaki številki dajte barvo (po klobukih).</p> <p>Tema debate je kako vključiti več kreativnosti v vsakdanje delo.</p>	Skupinska naloga: 6 KLOBUKOV RAZMIŠLJANJA	CreO_IO2_Unit 2.2 Sproščanje kreativnega potenciala.pptx  CreO_IO2_Unit 2.2_Thinking Hats.pdf  Kopija za vsakega udeleženca/vsak klobuk

	<p>Skupine imajo 15 min za debato, potem debatirajo vse skupine med sabo. Vsaka skupina lahko poda informacije izključno samo iz njihovega klobuka. Vi imate vlogo moderatorja.</p>		
120 min	<p><b>KREATIVNA DELAVNICA</b></p> <p>Upajmo, da je iz prejšnje metode prišlo kaj pozitivnega, na tej točki pa planiramo. Cilj kreativne delavnice je razvoj nečesa, kar bi udeleženci lahko uporabili za višjo kreativnost pri svojem delu. Obstaja konkretna procedura:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. predstavitev plana dela (5 minut)</li> <li>2. definiranje te delavnice/vaje (20 minut)</li> <li>3. nalepite to na steno, da bo vidno (15 minut)</li> <li>4. določite, kako bodo stranke uporabile ponudbo (30 minut)</li> <li>5. delite rezultate z ostalimi skupinami (15 minut)</li> <li>6. uporabite možna spoznana orodja (30 minut)</li> </ol>	<p>Skupinska vaja: KREATIVNA DELAVNICA</p>	<p>PPP 2.2</p> <p>Kreativna delavnica</p> <p>Računalnik, projektor</p>
40 min	<p><b>SCAMPER</b></p> <p>Če nadaljujete s PP predstavitvijo, boste udeležencem predstavili naslednjo metodo in sicer SCAMPER, ki je namenjena temu, da vidijo svoj kreativni potencial na drugačen način.</p> <p>SCAMPER pomeni:</p> <p><b>S</b>ubstitute (nadomestiti), <b>C</b>ombine (združiti), <b>A</b>dap (prirediti), <b>M</b>odify (predelati), <b>P</b>ut to another use (uporabiti za nekaj drugega), <b>E</b>liminate (odstraniti), <b>R</b>everse (obrniti).</p> <p>Pokažite jim vidoe, nato bodo lahko sami preizkusili to metodo.</p> <p>Imajo 40 min. Pomagajte jim in odgovarjajte na njihova vprašanja.</p>	<p>Skupinska vaja: SCAMPER</p>	<p>PPP 2.2</p> <p>Računalnik, projektor, zvočniki. Papir in pisalo za udeležence.</p>

30 min	<p><b>Refleksija</b></p> <p>Ta metoda na koncu enote bi morala dati udeležencem možnost refleksije celotnega modula/vsebine. Ta metoda je o tem, kaj so do sedaj udeleženci odnesli od izobraževanja.</p> <p>Na začetku naj udeleženci premislijo, kaj bodo odnesli domov iz tega izobraževanja. Te besede naj napišejo na post-it.</p> <p>Stojalo z listi/tabla je postavljeno na sredino sobe, kar je reprezentacija kovčka. Udeleženci se zberejo okoli, vsak pa nato pove kaj bo odnesel domov in nanjo prilepi post-it listek.</p> <p>Po tem koraku sled evalvacija. Udeleženci lahko povejo karkoli si mislijo o tem "spakiranem kovčku". Moderator nato vpraša, če je ostalo kaj nejasno ali če želi kdo še kaj poudariti. Moderator lahko (če ni že prej) povzame celotno enoto in ponovi najpomembnejša dognanja.</p>	Refleksija: Spakirajte svoj kovček.	Tabla/listi, marker, post-it listki.
Enota 2.3	Sprožanje inovacije (na spletu)		
<b>Čas</b>	<b>Opis vsebine izobraževanja (korak za korakom)</b>	<b>Metoda poučevanja</b>	<b>Uporabljen material</b>
10 min	Preberite si navodila v nadaljevanju, da boste lahko sami doma opravili to enoto.	E-učenje	CreO_IO2_Unit 2.3 Sprožanje inovacij.pptx Računalnik ali telefon, internetni dostop
90 min	<p>Odprite PowerPoint prezentacijo.</p> <p>Tema je sprožanje inovativnosti. Youtube videi bodo spodbudili vaš način kreativnega in inovativnega razmišljanja. Če videi slučajno ne bodo dosegljivi, so poglejte zapise na PP predstavitvi. Dopisan bo naslov in link do videa.</p> <p>Poglejte vse videe.</p>	<p>Vložek</p> <p>E-učenje.</p>	Računalnik ali telefon, internetni dostop



	<p>Po vsakem videu si vzemite čas za razmišljanje o tem, kar ste pravkar videli.</p> <p>Ali si želite kaj zapomniti?</p> <p>Kaj vam je bilo še posebej všeč?</p> <p>Delajte si zapiske, morda jih boste kasneje potrebovali!</p>		
120 min	<p>Zdaj je potrebno vaše kreativno razmišljanje. Priložnost imate ustvariti projekt, s katerim boste olajšali vsakodnevno delo za vaše sodelavce, same sebe in vaše učence. Bodite inovativni! Začeti poskušajte z uporabo vseh orodij, ki ste jih do zdaj spoznali. Kaj je cilj vašega projekta? Kaj so prednosti, ki jih bodo udeleženi imeli na koncu projekta? Kako se lahko realizira? Ali potrebujete poznanstva ali strokovno znanje od koga drugega? Na kakšne težave lahko naletite in kako jih lahko premagate? Bodite inovativni in razmišljajte "outside of the box"!</p>	<p>Individualna vaja:</p> <p>Ustvarite lasten projekt!</p>	<p>CreO_IO2_Unit 2.3 Sprožanje inovacij.pptx</p> <p>Papir, pisalo</p>
40 min	<p>Kaj je dobrega na projektu, če pa zanj nihče ne ve? Mogoče bi druge perspective bile v pomoč pri nadgradnji projekta?</p> <p>Če želite lahko naredite video, v katerem na kratko predstavite vaš projekt. Poskušajte prepričati sodelavce za vašo idejo. Na koncu jih vprašajte za mnenja. Kako lahko idejo dosežete ali izboljšate?</p> <p>Imate 5 min, da jih prepričate.</p>	<p>E-učenje</p> <p>Individualna vaja:</p> <p>ustvarite video ali PP predstavitev!</p>	<p>CreO_IO2_Unit 2.3 Sprožanje inovacij.pptx</p> <p>CreO Moodle</p>
40 min	<p>Ko naložite video/predstavitve počakate na vprašanja. Glejte predstavitve ostalih kolegov in jim dajte konstruktivno povratno informacijo. Imate predloge za izboljšave? Povejte jim preko komentarjev. Ali vidite, da bi lahko kje prišlo do težav in imate možno rešitev? Prosim pomagajte! Želite sodelovati pri projektu? Povežite in mrežite se.</p> <p>Tukaj je par točk, ki so pomembne za konstruktivno povratno informacijo:</p>	<p>Individualna vaja:</p> <p>Dajte konstruktivno povratno informacijo!</p>	<p>CreO Moodle</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Opišite svojo lastno percepcijo in reakcijo. Pustite drugemu, da informacijo uporabi ali ne. Opisno namesto ocenjevalno!</li> <li>• Bodite jasni in točni: povratna informacija mora biti razumljiva.</li> <li>• Faktualno pravilna. Osnovno pravilo: opažanje mora biti razumljivo tudi vsem ostalim.</li> <li>• Brez moralnih sodb: to zmanjša potrebo druge osebe, da se brani ali zavrne povratno informacijo.</li> <li>• Poskušajte pomagati kolegom, da izboljšajo projekt in iz njega dobijo najboljše.</li> </ul>		
<b>Reference/Viri</b>		<i>Po abecednem vrstnem redu. APA citiranje</i>	

