



**Praktična iskustva
u realizaciji kreativnih radionica u sklopu projekta
Budite kreativni - osigurajte svoju budućnost
FUTURE4US**

Sudionici projekta:

Znanstveni centar za kreativni razvoj IDEALL Novi Sad, Srbija

Srednja strukovna škola „Branko Radičević“ Ruma, Srbija

Ekonomska škola Osijek, Osijek, Hrvatska

Umjetnička škola Enrico i Umberto Nordio, Trst, Italija

Organizatori kreativnih radionica:

Olivera Amidžić, Jasmina Marić (Ruma)

Jelena Soudil-Prokopec, Doris Goljevački, Hrvoje Biuklić (Osijek)

Roberto Dedenaro, Antonio Volpiceli (Trst)

Osnovni podaci:

Vrijeme realizacije: listopad 2018. - ožujak 2020. godine

Ukupan broj održanih kreativnih radionica: 66

Ukupan broj učenika: 930

Ukupan broj prijavljenih ideja: 4.900

Odabrane ideje za evaluaciju: 240



Informacije o kreativnim radionicama - stimulacija za aktivno sudjelovanje:

a) Prije nego što započne implementacija

Za uspješnu promociju projekta potrebno je širiti vijesti o projektu, ciljevima koje treba postići, sudjelovanje škole u projektu (s naglaskom na ekskluzivnost - jedine odabrane škole u regiji), interes nastavnika i učenika da se uključe i aktivno sudjeluju, kao i svi zainteresirani stranke da budu obaviještene o onome što se upravo događa u njihovoj sredini, uz poziv da na odgovarajući način podrže projekt.

Na sjednici Vijeća učitelja nastavnici su informirani o samom projektu i odgovornostima koje bi imali ako budu uključeni u provedbeni tim, kao i mogućnostima da se prijave za osposobljavanje za stjecanje potrebnih vještina za sudjelovanje u kreativnim radionicama kao moderatori.

Zatim su poduzete aktivnosti za promociju projekta među učenicima, tijekom nastave sata razrednika. Uz suglasnost razrednika, ravnatelja i predmetnih nastavnika, odabrani su termini za radionice u izvannastavnom vremenu, u suprotnoj smjeni učenika.

Uz knjigu obavijesti, ravnatelj je uputio učenike i osoblje o sudjelovanju škole u ovom projektu i njihovoj uključenosti u projekt. Istovremeno, održan je i sastanak Učeničkog vijeća na kojem je predstavljen ovaj projekt.

Za sve dionike u školi je održana promocija projekta i konferencija za novinare na kojoj su bili uključeni svi lokalni mediji (tiskani, internet i TV stanice, web stranica na školskoj web stranici). Na konferenciji za medije, pored medija, prisustvovali su domaćini i gosti: autori projekta, gosti lokalne uprave, partneri poslovne zajednice, Vijeće roditelja, Školski odbor, nastavnici škole domaćini, zainteresirani predstavnici učenika i učenika, te predstavnici drugih osnovnih i srednjih škola (ravnatelji i kolege nastavnici).



Poticanje za aktivno uključivanje učenika podrazumijevalo je aktivnu pripremu, upoznavanje s detaljnim i pravovremenim informacijama i jasne upute. Na taj je način formulirana korist za aktivno sudjelovanje učenika u projektu. Učenicima je predstavljena (a potom detaljnije objašnjena kasnije u radionici) suština metodologije suvremenog mišljenja u rješavanju problema. Predstavljen im je samo dio treninga i naznačeni su dijelovi radionice ("Bit će burza", „imamo zanimljivu igru" Doris ", " Dođi po šešire "...). To im je bilo zanimljivo, kao poticaj za sudjelovanje u nečem novom, drugačijem i nepoznatom.

Posebnu pozornost privukli su njihovi obojeni šeširi, kao i angažiranje moderatora za pripremu materijala koji su mogli vidjeti u učionici u kojoj su bile planirane radionice.

b) Prethodne pripreme za održavanje radionica

Prije svake kreativne radionice voditelji su pripremili sav potreban materijal. To je značilo izradu popisa učenika grupe koja je tog dana prisustvovala radionici, a slijedila je osobna iskaznica (oznaka) s imenima učenika za Doris igra. Također, ispisali su popise s imenima učenika za vježbu "Virtualna razmjena - ulaganje u ideje". Ovi unaprijed pripremljeni popisi pojednostavljuju rad i štede vrijeme za nesmetan tijek kreativnih aktivnosti radionica.

Uz to, moderatori su učenicima podijelili svu potrebnu dodatnu opremu - papir, olovke, flomastere. Prije početka rada studenti su evidentirali prisustvo prijavom na popise za pohađanje radionice (Obrazac 1).

Moderatori su posvetili značajnu pažnju i istaknuli prisutnost učenika uključenih u obrazovni sustav obrazovanja prema individualiziranom odgojno- obrazovnom programu / IOOP. Moderatori su ranije informirani o prisutnosti učenika s IOOP-a na radionici - informacije su dobivali od starijih odjela i od stručne službe koja je u timu, kroz uvid u pedagoške profile učenika. Slijedom toga, facilitatori se pravovremeno informiraju kako pristupiti radu s određenim učenicima.

Bilo je potrebno voditi evidenciju i učenika iz osjetljivih društvenih skupina, odnosno putnika, studenata osjetljivog zdravstvenog stanja i onih s lakšim problemima u prilagodbi i učenju.



c) Tijekom održavanja radionica

U uvodnom dijelu radionica učenicima su su naglasili ciljeve projekta - kreativno razmišljanje, aktivno sudjelovanje, stvaranje ideja, mogućnost materijalizacije dobrih - inovativnih ideja na tržištu, kasnije primjena naučenih novih metoda u svakodnevnom životu i učenju. Objašnjeno je da je cilj steći uvid u vlastitu kreativnost i skrivene potencijale te da kroz niz aktivnosti, od općenitih do konkretnijih, studenti mogu doći do svojih novih, originalnih ili inovativnih ideja. Svijest o vlastitim mogućnostima i učenje o nekoj od metoda procjene ideje, može ih dovesti u pokretanje vlastitog posla od kojeg će se uspješno živjeti.

Konkretno, moderatori su se pobrinuli da učenici ne osjete nikakav pritisak u svom radu i učenju, tj. u usvajanju novih metoda, kao i da zadrže osjećaj zadovoljstva samospoznajom i samopotvrđivanjem, samootkrivanjem i svladavanjem straha od napretka i prezentiranja svojih ideja i razmišljanja grupi vršnjaka.

1. Anketa - samoprocjena kreativnosti pojedinca

Nakon uvodnog izlaganja, prvo pitanje glasi: „Što je kreativnost?“ , „Što je za vas kreativnost?“

Učenici odgovaraju samostalno, a neki od odgovora su: "stvaranje novih ideja", "nešto novo", "stvaranje nečeg novog" itd..

Nakon nekoliko radionica shvatili smo da ako je prvo pitanje: „Tko misli kreativan?“ nećemo dobiti pravi odgovor, jer će samo mali broj učenika podići ruku. Odlučili smo modificirati ovu fazu projekta i prvo se zapitati „Što je kreativnost?“ i tek nakon toga „Tko misli da je kreativan?“.

To se pokazalo mnogo boljim rješenjem, učenici su već u početku dobili dojam o tome što uključuje kreativnost, razgovarali su o tome i bez straha počeli su slobodno shvaćati da mogu (još uvijek) biti kreativni. U početku je bilo samo nekolicina učenika jer su učenici bojažljivo izražavali svoju percepciju vlastite kreativnosti, ali kasnije, kako su se aktivnosti odvijale, shvatili su da su vrlo kreativni, samo se nisu usudili to reći.



Nesigurnost adolescenata očita je zbog straha od osude i ismijavanja, zbog vršnjačke podrške u razredu i javnog govora. Nakon priče, s elementima ohrabrenja, moderator je primijetio primjere onoga što sva kreativnost uključuje, napredovanje i izlazak iz zone komfora. U tu svrhu su moderatori dali potpunu potporu učenicima kroz motivacijske rečenice „Ako nijedna ideja nije glupa, svaka ideja je dobrodošla, moja mala - neka će biti velika, gdje sam stajao – vi produžite - nastavite“ i slično. Moderatori su poticali mladenački, znatiželjni duh, spremnost za nove izazove, avanture, igre, maštarije, dobre emocije, druženje, zabavu, radost i ugodnost. Komentari učenika na kreativnost na početku radionice moderatori su zabilježili obrazac broj 1.

2. Uvod u teoriju kreativnosti - prepreke i poticajni primjeri

Za ilustraciju, objašnjavamo učenicima da postoje razne prepreke za poticanje kreativnosti, kako se one manifestiraju. Kako bismo zadržali pažnju učenika do kraja, skratili smo objašnjenje većine teorija i usredotočili se na prvu i drugu prepreku, odnosno samocenzuru i strah od pojedinačnog procjenjivanja. Učenicima je objašnjeno da u svakom trenutku trebaju barem pokušati biti kreativni i da je cilj ovog projekta bio potaknuti neko novo razmišljanje bez osude tuđih ideja.

U ovoj su fazi učenicima pokazani primjeri kreativnosti koji su slučajno postali izvrsna kreativna ideja s velikim društvenim utjecajem i globalnom primjenom- o prvom supermarketu u SAD-u i prvom transportnom traku u automobilskoj industriji. Za studente su ovi primjeri zanimljivi i nakon toga polako shvaćaju o čemu se radi u teoriji kreativnosti i samocenzure. Još jednom ističemo da se tijekom tih aktivnosti ne bi trebali bojati iznijeti svoje mišljenje.

3. Test pitanje: ideja - kako potrošiti milijun eura u 24 sata?

Treća aktivnost pokazala se vrlo zanimljivom. Sada kada su studenti dobro svjesni što je kreativnost, učeći o povijesti kroz primjere kreativnosti, postavljamo pitanje na koje svi vole odgovoriti: „Imate milijun eura i 24 sata: kako ih potrošiti“, „Na što ćete ih potrošiti?“.

U početku je puno smijeha i neodlučnosti, ali onda slijedi nekoliko vrlo zanimljivih odgovora. Malo je adolescenata razmišljalo posebno o ulaganju svog novca u profitabilne svrhe. Nekolicina njih



kupila bi nekretnine i ulagala u zemlju koja bi kasnije mogla biti profitabilna za dodatnu i kasniju zaradu. Neki bi uložili u pokretanje vlastitog posla i širenje poslovanja na inozemnim tržištima. Većina učenika rekla je da bi lako mogli potrošiti taj iznos, kupujući nekoliko stanova i automobila, mnogo odjeće i kozmetike. Postoji očita nemogućnost da ih premjestite iz zone komfora i uživete u konkretnoj situaciji. Nisu bili spremni vizualizirati svoju budućnost, već su se uglavnom držali trenutnih i trenutnih potreba. Često se odluče donirati, barem pola iznosa u humanitarne svrhe. Ovo je očekivana reakcija, jer još nisu stvorili ideje za nove proizvode i usluge u koje bi željeli uložiti novac.

4.Izrada figura slobodnog oblika s 24 pločice Doris

Svaki je učenik dobio 24 pločice Doris, napominjući da svaki prvo mora prebrojiti pločice kako bi bio siguran da ima točan broj.

U aktivnosti s Doris zagonetkom, učenici obično provode neko vrijeme analizirajući o čemu se radi i koje je njeno značenje. Na neki se način smatraju previše odraslima da bi se igrali i sram ih je početi. Aktivnost se najčešće smatra neprikladnom njihovoj dobi (odrasli i "ozbiljni" adolescenti).

Zato smo nekoliko puta započeli podsjećati učenike da se opuste i vrate u svoje djetinjte dane, zamisliti da su opet djeca kojoj je dosadno te traže način da se zabave igrajući se na različite načine s jednostavnom igračkom, stvarajući stalno nove i nove maštovite likove.

Važno ih je voditi tiho i umirujućim tonom glasa do opuštenog i bezbrižnog stanja svijesti, kada iz njih izvire ta skrivena, zaboravljena dječja kreativnost i mašta.

Sudionike je motivacijski riječima poticao voditelj: "Grijemo mozak, ovo je vježba zagrijavanja za sprječavanje pogrešnih odgovora i rješenja." Rečeno im je da se trebaju opustiti, osloboditi se pritiska, korektnosti ("je li to dobro?"), puste mašti na volju, igraju se kako žele i koliko god žele.

Moderatori su učenicima objasnili da je u ovom dijelu radionice vrlo važno rasteretiti se, osloboditi kreativnosti, opustiti se i napraviti slobodne forme pločica „Doris“ proizvoljno, prema svojoj mašti i želji, kako žele.



Nakon dijeljenja zagonetke Doris, učenici su dobili osobnu iskaznicu (oznaku) i objasnili što bi trebali učiniti s njom (upisati imena figura koje su napravili). Neočekivano, imaju problem koje ime dati svojim "remek-djelima". Traže podršku i savjet moderatora u vezi s odabirom imena figure.

Budući da su učenici ovu aktivnost obavljali samostalno, u potpunoj radnoj tišini, pojavila se potreba na njihovu inicijativu puštati ambijentalnu glazbu, što je potaknulo njihov rad, što je postala praksa i tijekom drugih radionica s zagonetkom Doris. .

Ovu su studentsku inicijativu moderatori prihvatili, a pokazala se vrlo učinkovitom, poticajnom, opuštajućom, radnom i ugodnom.

Naglašavamo da se glazba puštala isključivo u ovom segmentu i primjećuje se da su se nakon ovog dijela učenici opustili, nekako oslobodili pritiska, osjećali su se ugodno, što je kasnije pozitivno utjecalo na daljnji tijek radionice.

Dječaci su pokazali najviše interesa za ovu aktivnost i uvijek im je nedostajalo vremena, što je rezultiralo množenjem oblika figure.

Pretpostavka je da je to i utjecaj modernih videoigara, koje igraju češće od djevojčica. Nekolicina je komentirala igre koje sadrže elemente kreativnog izražavanja za prelazak na sljedeću / višu razinu.

Moderatori su dali sve od sebe da im objasne kako je proces kreativnog razmišljanja, barem u ovoj fazi, važniji od samog proizvoda, da je ta aktivnost samo korak prema sljedećem zadatku.

Svaki lik koji su učenici napravili i označili imenom trebalo je fotografirati mobitelom. Nije im bilo jasno što rade s ovim fotografijama, kao da imaju želju da netko procijeni njihov rad te maštu i originalnost forme.

Moderatori su studentima objasnili da u ovom projektu postoji zajednička Facebook grupa sudionika, partnera i prijatelja te da tamo mogu objavljivati fotografije svog rada, kao i pratiti rad ostalih učenika.

Neki su učenici jedva sastavili jedan lik i trebalo im je ohrabrenje da su figure izvrsne i da nastave, dok su drugi bili produktivni i do deset različitih oblika. Takvoj aktivnoj djeci bila je potrebna stalna potvrda njihove „genijalne vještine“ od strane moderatora.



Također ističemo da su učenici uključeni u obrazovni sustav obrazovanja prema individualiziranom odgojno- obrazovnom programu IOOP, neometano i vrlo naporno radili na zadatku. Složili su nekoliko različitih oblika, dok je pojedincima bilo teško razumjeti što se od njih traži, pa su im dali dodatnu podršku moderator i vršnjaci. Očito su imali strah od novog i nepoznatog.

Na kraju, učenici često duboko uživaju u ovoj aktivnosti i samo se povremeno zanimaju rad drugih učenika. Kad ih nakon 10 minuta prekidamo i potaknemo ih da pogledaju rad drugih učenika, kao da se prene iz tog stanja, a zatim se vrte svojoj uobičajenoj dinamici.

Povremeno inspiraciju pronalaze u radu učenika koji sjedi pokraj njih i povremeno slože vrlo slične figure. No češće nas iznenađuju ideje i inspiracija - od motiva iz prirode, igračaka, logotipa omiljenog sportskog kluba, simbola, zamišljenih likova i predmeta ...

Nije se dogodilo da su studenti negativno komentirali rad drugih učenika, štoviše, pohvalili bi jedni druge i ohrabрили one koji se nisu mogli opustiti i prepustiti mašti. U ovom dijelu radionice učenici se najviše opuštaju i rado ju prihvaćaju. Predviđeno vrijeme za ovaj zadatak je oko 15-20 minuta, ali mi smo ga ograničili na 15 minuta jer poučeni iskustvom, ustanovili smo da je dovoljno 15 minuta za pisanje i komentiranje ideja.

Poziv učenicima da pogledaju radove drugih učenika, da dobiju inspiraciju za vlastite ideje i prošire svoju vlastitu maštu

Moderatori su zamolili učenike, ne ometajući kreativni rad drugih, da prošetaju učionicom i pogledaju radove svojih vršnjaka, kako bi dobili još jednu zanimljivu ideju.

Naravno, ova aktivnost nije prošla nezapaženo - jedva su čekali da razgovaraju jedni s drugima i komentiraju svoja djela i pogađaju što je netko učinio ("Što mislite, što sam ovo učinio?"). Učenici su izrazili želju da rezultate rada u ovoj aktivnosti vide sa učenicima iz vlastite grupe, njihovim školama i radom učenika iz drugih partnerskih škola. Oni su sa zadovoljstvom pokazali drugima svoje figure / djela, objasnili što su učinili i drugima dali prijedloge.



Učenici nisu kritizirali ili ismijavali rad svojih vršnjaka. Nisu bile štedljive u riječima hvale, što se pokazalo dobrim za daljnji rad i suradnju i oslobađalo studente od nesigurnosti pojavljivanja pred grupom u razredu.

Učenici obrazovani prema IOOP-u nisu pristupili drugima sa željom za razmjenom iskustava jer su prije svega bili usredotočeni na svoj rad.

U svakom slučaju, ova bi šetnja u učionici radi promatranja rada ostalih učenika trebala biti ograničena na nekoliko minuta.

5. BRAINSTORMING: Grupna sesija - Kolektivno generiranje ideja za nove vrste usluga

Učenicima se prvo objašnjava princip Brainstorminga. Napominje se da će se prikupljati različite ideje kako bi se riješio problem i da je cilj prikupiti što više različitih ideja u najkraćem mogućem roku. Pravila ponašanja tijekom ove aktivnosti su dogovorena - budući da mnogim učenicima treba pružiti priliku da predstave svoje ideje, učenici se međusobno slušaju strpljivo i s poštovanjem, ne rugaju se jedni drugima i pojavljuju se podižući ruke. Trebali bi što prije izraziti svoje misli, poštujući ograničeno vrijeme aktivnosti. Cilj je okupiti što više ideja i ne dopustiti pojedincima da zauzimaju većinu vremena te dominiraju nad ostatkom grupe. Studente se potiče da smisle vlastitu ideju, a uz osmijeh i podršku svaki se student pokorava. Povremeno se postavljaju dodatna pitanja kako bi se razjasnila ideja.

Učenicima se objašnjava zamišljeni problem koji traži rješenje: *Nalazite se u New Yorku sami, bez obitelji i prijatelja, sa 200 dolara u džepu. New York je megapolis svjetske klase s ogromnim privatnim i poslovnim sektorom i velikim potrebama za različitim vrstama usluga. Što je prije moguće, sljedeći dan morate pronaći legalni način da zaradite novac koji možete potrošiti za određeno vrijeme, dok se trajno ne snađete. Ujedno imajte na umu koje su vaše vještine, znanja i sposobnosti, u čemu ste stvarno dobri i kako se možete nametnuti kao bolji od konkurencije. Zašto ste bolji od konkurencije? Što će vas izdvojiti i potaknuti poslodavca da vas izabere? Što će vas učiniti drugačijim i originalnijim? Koju ćete novu uslugu ponuditi?*



Moderatori su osmislili poticaj za opuštanje u ovom dijelu aktivnosti: "Budite tihi, opustite se, zamislite situaciju, vi ste u glavnoj ulozi ovog filma."

Granice koje postavljamo sebi i kočimo se, sada usmjeravamo i onemogućujemo ih, one se ovdje prelaze i puštamo maštu da pukne i u svojim idejama guramo granice mogućeg.

"Samo budite hrabri, idite naprijed, bez zadržke i straha od pogrešnih odgovora" - samo su dio motivacijskog poticaja koje studentima daje moderator.

U ovoj aktivnosti učenike treba poticati na iskazivanje svoje kreativnosti, snage i razmišljanja izvan okvira. Ako učenik kaže da bi za novac mogli pjevati na ulici, pitamo ga: "Kako ćete se razlikovati od ostalih uličnih pjevača? Kako ćete doseći više publike i zaraditi više od ostalih? " Odgovori su npr. oslikati ću tijelo, pjevat ću egzotičan i neobičan repertoar, kostimirat ću se, istovremeno ću svirati zanimljiv instrument, plesat ću dok pjevam, sa sobom ću imati psa....

Bez iznimke, uvijek ima nekoliko učenika koji dominiraju jer su samopouzdaniji, opušteniji i slobodniji u izražavanju ideja i mišljenja. Pojedinci ostaju izolirani i nespremni da u javnosti iznesu svoje ideje. Očito se osjećaju nelagodno u velikoj grupi. Ključna uloga moderatora je da na svako mišljenje odgovori izrazom lica, riječima, pogledom i osmijehom, prihvaćanjem i podrškom, da preskoči one koji ne žele izreći ideju i da se poslije osvrne na te učenike i pokuša ih ponovo animirati za sudjelovanje, ali bez pritiska.

Ipak, nije se dogodilo da su se studenti međusobno ismijavali, čak i potiču jedni druge da razmišljaju o svojim vještinama i snagama kojima bi se mogli istaknuti . Sukoba u argumentima nema.

Moderatori su ideje zapisivali, ne analizirajući ih, iako su neki učenici željeli pokrenuti raspravu, željeli su čuti mišljenja svojih kolega ili postavljali pitanja kako bi bolje razumjeli prijedlog.

Učenici s IOOP-om odgovorili su vrlo slabo na ovaj zadatak, ali zbog pravila da se ne vrši pritisak - moderatori ih nisu prozivali niti prisiljavali da sudjeluju u ovoj aktivnosti.

6. INDIVIDUALNO Mišljenje - Brainwriting

Učenicima se najavljuje nova aktivnost u kojoj će moći samostalno i slobodno na praznom A4 papiru predstaviti i opisati svoju ideju za kreativni, originalni ili inovativni proizvod ili uslugu, za koju vjeruju



da bi bilo jako dobro da postoji kao rješenje praktičnog problema, kao potreba u smislu olakšavanja života pojedincu ili grupi, ili kao jeftinije rješenje i utoliko dostupnije širim masama. Napominje se da je proizvod ili usluga moguća za proizvodnju i realizaciju u narednih 10-15 godina, kako bi se izbjegle futurističke ideje poput teleportacije, vremenskih strojeva, lijekova za sve bolesti itd., kao i banalne ideje, koje učenici predstavljaju samo kako bi se riješili zadatka. Nastojimo što više usmjeriti učenike, shvatiti da trebaju raditi na novoj ideji, konkretizirati je i bolje opisati. Na početku vježbe pokušavamo ih uvjeriti da je ova ili ona ideja možda njihova budućnost, vlastiti unosni posao i dajemo primjere kako su neki ljudi svojim jednostavnim rješenjima i idejama postigli veliki poslovni i financijski uspjeh (primjer Glovo dostava, primjer Uber prijevoz, primjer slastičarne koja je prodavala veći komad torte po cijeni prosječnog komada, servirala gostima s dvije žlice i tako u nepoznatu slastičarnicu dovela deset puta više gostiju) .

Budući da dobra i inteligentna rješenja nisu samo proizvod učenih, obrazovanih intelektualaca, dajemo trenutni primjer djevojke koja je napravila jedno takvo rješenje za automobilsku industriju: *Jedna je automobilska tvrtka tražila rješenje za "mrtvi ugao", zbog čega se samo u SAD-u događa oko 840 000 prometnih nesreća i nesreća, često sa smrtnim ishodom. Problem s prednjom slijepom mrljom stvara okvir karoserije oko vjetrobranskog stakla i prednjih prozora na vozilima. Koristeći relativno jeftinu i pristupačnu tehnologiju koja se nalazi u većini prodavaonica elektronike, 14-godišnja Alaina Gassler iz američke države Pensilvanije smislila je jednostavno rješenje ovog problema. Riječ je o instaliranju kamere okrenute u smjeru koja bi prekrivala vozačev pogled, a zatim projiciranje slike na unutrašnjost okvira karoserije automobila. To stvara dojam da se ono što se događa u mrtvom kutu vidi kroz tijelo, kao da je prozirno.*

Moderatori su od učenika tražili da rade u tišini kako bi njihov (desni) mozak (zadužen za kreativnost) mogao nesmetano funkcionirati kako drugi ne bi prepisali ideje. Učenicima je savjetovano opustiti se i izraziti sve svoje misli kroz novi proizvod¹ - ideju, jer suština je pobijediti originalnost i inovativnost te je moguće realizirati ideju i plasirati je u budućnosti.

¹ Prema konceptu novih proizvoda i usluga, učenici trebaju biti svjesni da to mogu biti postojeći proizvodi koji imaju značajno poboljšanje (dodatna funkcija ili vrijednost ili imaju različito pakiranje ili upotrebu), drugi način pružanja postojećih usluga, postojeća tehnologija primjenjiva na druge uređaje ili polja, revolucionarni izumi ili inovacije koje zamjenjuju složene i skupe uređaje sa znatno jeftinijim proizvodima, ali s prihvatljivom razinom kvalitete).



U realizaciji ove aktivnosti prednjačili su učenici koji su uglavnom povučeniji, stidljiviji, nesigurniji, letargični ili pasivni u drugim aktivnostima, kao i oni vrlo informirani, književno pismeni, znatiželjni, zainteresirani.

Studente je podsjetilo da je vrlo važno potpisati rad, ali ostati anonimn do kraja radionice, ne razmjenjivati ideje dok pišu, ne komunicirati s drugim učenicima, ne dijeliti ono o čemu su pisali. Istovremeno je važno što je moguće detaljnije opisati proizvod ili uslugu i / ili skicu ako je moguće. Učenicima je objašnjeno da će biti odabrane samo najoriginalnije ideje, što ne isključuje ostale. Ukazali smo im da postoje određeni kriteriji, za koje smo osposobljeni, na osnovu kojih se vrši izbor najoriginalnije ideje.

Često je pitanje studenata bilo hoćemo li čitati sve ideje javno pred čitavom skupinom. Unatoč početnoj želji za anonimnošću, moderatori su primijetili da neki studenti žele da im se ideje pročitaju. Objašnjeno im je da ćemo čitati samo odabrane, a da ne otkrijemo ime autora. Ta informacija im je donijela očito olakšanje.

Učenici imaju 20 minuta da napišu svoje ideje, a zatim predaju rad sa svojim idejama moderatorima. U svakoj se radionici događa da pojedinci nemaju niti jednu ideju, odnosno ne mogu se opustiti dovoljno i posvetiti se kreativnom razmišljanju. Prihvaćamo ovo i preuzimamo prazan papir s potpisom.

Ovaj zadatak je bio vrlo zahtjevan za učenike koji pohađaju nastavu prema individualiziranom odgojno- obrazovnom programu / IOOP-u. Većina njih nema fine grafičke motoričke sposobnosti (moderatori su potaknuli učenike da predstave svoju ideju crtežom). S obzirom na njihove specifičnosti, treba obratiti pozornost na njihove mogućnosti, što zahtijeva dodatnu pripremu moderatora za radionice.

7. ODABIR NAJBOLJIH IDEJA IZ BRAINWRITING SESIJE

Kad svi učenici predaju svoje ideje na papir, moderatori se povuku i u tišini pročitaju sve ideje koje su dobili. Kad su sve ideje pročitane, one ideje koje su se u prvom čitanju činile zanimljive i nove, originalne, razrađene ili prikladne za vrednovanje metodom razmišljanja Šest šešira, stavljaju se simbolom ili znakom da ideja zaslužuje da se ponovo pročita i uđite u uži izbor. Ponovnim čitanjem ideja u užem izboru odabire se tri do pet ideja tako da se mogu temeljito procijeniti metodom Šest



šešira. Prilikom čitanja, ako moderatori nisu bili sigurni da sličan ili isti proizvod već postoji, provjerili su putem internetskog preglednika. Izuzetno, ako bi se u uži izbor našlo više ideja jednake „težine“, prednost treba dati ideji učenika koji je do sada bio maksimalno aktivan i konstruktivan kao nagrada za ukupni trud i angažman za uspjeh kreativne radionice.

Primijećena je ekološka osjetljivost mladih - oni su vrlo ekološki osviješteni. Ipak, kasnije se te ideje nisu pokazale unosnim na burzi. Ideje povezane s humanošću i zaštitom okoliša pokazale su se prepoznatima, ali nisu dovoljno važnima, s pretpostavkom da se s njima ne može ostvariti profit.

Najčešće se za zbor ideja moderatori vode sljedećim kriterijima:

- originalnost i maštovitost,
- praktičnost i inovativnost.
- dobro i novo rješenje problema šireg kruga ljudi (bolesnih, ranjivih skupina u društvu - osobe s invaliditetom, trudnice, starije i nemoćne osobe, djeca, nezaposlene osobe itd.),
- moguća brza realizacija ideje, najbolje u narednih 5 do 10 godina,
- mogući dobar uspjeh na tržištu, niska cijena, dostupnost.

Napomena: Ponekad je grupa učenika uglavnom bila neinovativna. Očito je došlo do ponavljanja istih ili sličnih ideja, uglavnom povezanih s poboljšanjem rada mobilnih telefona, interneta, obavljanja školskih i kućnih poslova robotima, bez dovoljnog unošenja u suštinu i mogućnost rješavanja šire lepeze problema. Moderatori su zaključili da pojedinci žive potpuno bezbrižno, ne želeći bitno promijeniti nešto za bolju budućnost, i mišljenja su da ne postoji kulturološka filozofija obrazovanja mladih, koja podrazumijeva informativno i čitalački potkovano mlado biće, zainteresirano za učenje i produbljivanje u temama koje su im ključne i egzistencijalne za život i buduće zanimanje. Ti se učenici nisu sami oblikovali u društvu, tj. ne vide sebe kao aktivnog subjekta modernog društva.

Dogodilo se da su određeni razredni odjeli međusobno komunicirali o radionicama, što je rezultiralo ponavljanim ili minimalnim promjenama ideja. Dobra stvar moderatora u ovom slučaju bila je ta što su mladi razgovarali o radionicama, što je na njima ostavilo dubok trag, razmjenjivali iskustva, razmjenjivali osjećaje o njima.



Zaključak je da je potrebno više vremena da se ovi pasivni učenici zainteresiraju za aktivno sudjelovanje u radionicama, da upoznaju svoju kreativnost, steknu samopouzdanje i samosvijest te organiziraju više radionica (npr. jednom mjesečno) s novim stimulansima (npr. kreativno rješavanje problema u neposrednom okruženju s vidljivom potrebom i konkretnim koristima za zajednicu i njene članove), naglašavajući očekivanja pojedinaca da doprinesu u rješavanju problema kao sposobnih, pametnih, odgovornih i savjesnih članova zajednice. Ohrabrenje može biti apel savjesti s naglaskom na neograničenom povjerenju, npr. "Mi imamo potpuno povjerenje da nam možete pomoći i da se možemo osloniti na vas, jer znamo da samo vi, kao generacija koja će biti nositelj budućnosti, možete smisliti nove korisne ideje. Ne očekujemo nemoguće, samo se molite bez obveza, razmišljajte i podijelite svoje misli s nama, a nijedna ideja u ovom trenutku nije glupa ... "

8. PROGLAŠENJE 3-5 IDEJA KOJE ĆE BITI PROCJENJENE KORISTEĆI TEHNIKU ŠEST ŠEŠIRA, S TIM DA AUTORI OSTAJU ANONIMNI

Nakon stanke i glasovanja moderatora, učenicima se daju jasne informacije o uputama koje su vodili moderatoru u odabiru ideja. Uvijek se naglašava kako je bilo teško napraviti izbor, objašnjavajući još jednom kriterije kojima su se rukovodili. Uvijek je to trebalo iznova naglašavati kako ne bi došlo do razočaranja kod učenika. Objasnite im da nije bilo dovoljno vremena za izbor i da smo zbog ograničenog vremena mogli procijeniti samo 3-5 ideja, iako je bilo mnogo sjajnih ideja. Također, bez obzira na to koje ideje odaberu moderatoru u radionici, sve se ideje šalju koordinatorskom projektu koji ih ponovno čita i ocjenjuje, a svi se natječu za najbolje ideje projekta.

Neposredno prije čitanja odabranih ideja nastala bi tišina u učionici zbog iščekivanja ideje među odabranima. Bez obzira na dosadašnju razinu rada u toku radionice, kada je u pitanju ovaj trenutak, svi se potajno nadaju da je njihova ideja među najboljima.

U tom je trenutku potrebno potaknuti učenike i navesti razloge zbog kojih su za ocjenjivanje odabrane samo neke ideje. "Zbog nedostatka vremena, iako ste bili vrlo kreativni, inovativni, marljivi, morali smo odabrati nekoliko ideja koje ćemo razmotriti danas - novom metodom ... idemo korak po korak ... i nadamo se vašem iskrenom angažmanu i otvorenoj uključenosti u donošenje najboljeg, najsvježije i najisplativije odluke. Molimo vas, nemoj komentirati čija je ideja izabrana, da to ne bude



predmet naše rasprave, budite vješti glumci i na dopustite da vas gesta oda. Znamo da to možete učiniti. "

Opet, vrlo je važno prilikom pisanja odabranih ideja na ploču autori ostati anonimni i ne naznačiti da je njihova ideja, kako bi se izbjegla subjektivnost u konačnom odabiru najbolje ideje, odnosno ulaganja u virtualno tržište dionica.

Učenici su u ovoj fazi vrlo znatiželjni, zanimale su ih ideje vršnjaka, ali željeli su i da im se ideje pročitaju. Anonimnost autora često je vrlo teško zadržati, zbog čega više puta spominjemo zašto je važna. Naime, kroz praksu smo saznali da su učenici vrlo subjektivni kad ocjenjuju ideje metodom Šest šešira, ako znaju tko je autor. Ako je učenik u razredu ne omiljen ili nije popularan, učenici mogu biti vrlo strogi i kritični te na svaki mogući način pokušati razotkriti sve slabosti ideje.

Nakon čitanja prve ideje atmosfera u radionici počinje se malo "zagrijavati", svi željno žele čuti odabrane ideje.

Odabrane ideje učenicima se jedna po jedna prezentiraju - odabire se naziv ideje koja je najbolje predstavljena (npr. „Javni prijevoz za ugrožene skupine“, „Jastuk pjeva uspavanku“, „Solarna stabla za uličnu rasvjetu“ ...). Učenicima moderator kratko, ali sažeto objašnjava kako je autor zamislio ovaj proizvod ili uslugu (na temelju opisa učenika koji je dan u obrazloženju ideja), kako bi im bilo jasno što je autor zamislio. Odabrane ideje istodobno se ispisuju na ploči pod rednim brojevima.

9. Odabir učenika za metodu Pet šešira²

Aktivnost je započela predstavljanjem zanimljive metode Šest šešira za razmišljanje koja se koristi u suvremenoj nastavi i kao učinkovita metoda vrednovanja.

Učenicima se objašnjava da će se odabrane ideje ocjenjivati metodom razmišljanja sa 6 šešira, uz pojašnjenje da je to jedna metoda razmišljanja i razmišljanja koja zahtijeva vizualnu pomoć šešira u različitim bojama. Oni traže volontere da nose šešire na glavi. Ovdje nije bilo poteškoća u odabiru

² Bijeli šešir informacija ili činjenica (koji autoru pruža dodatna objašnjenja o ideji i njezinoj provedbi) se u ovom slučaju ne koristi jer bi se time poništila anonimnost autora, što je važna stavka za izbjegavanje pristranosti u fazi ulaganja u ideje.



zainteresiranih učenika, oni su se uglavnom dogovarali sami i dali prijatelju da uzme šešir. Prije nego što se šeširi podijele, nije potrebno objašnjavati što šešir predstavlja, uglavnom su učenici birali šešire prema vlastitom afinitetu prema određenim bojama (npr. kao modni dodatak). Ovaj dio radionice uvijek je svima odgovarao - istupili su, odabrali boju šešira koju su željeli i slikali se s moderatorima. Uobičajeno je pitanje mogli li ove šešire dobiti na poklon kada radionica završi. To nije bilo moguće, a rečeno im je da će sljedeće grupe učenika također trebati šešire. (Jedna od ideja bila je da učenici izrade šešire svojih omiljenih boja i promoviraju kreativne radionice u svojoj školi, što je našlo interes i odobrenje).

Što se tiče povučениh učenika - postojala je i promocija takvih učenika od strane moderatora (unaprijed su se složili da podrže i osnaže pojedine učenike). Tada je odabir pao ne na dobrovoljno javljanje, već na poticaj: "Mislim da bi se složio/la da je ovaj šešir napravljen baš za tebe." Učenici s IOOP-om također su željeli ponosno nositi šešire, uz podršku svojih vršnjaka.

Kada su učenici podijeljeni šeširi, dano je objašnjenje o metodi 6 šešira za razmišljanje i značenju određenih boja i njihovoj ulozi u procjeni ideja.

De Bono je razvio tehniku paralelnog razmišljanja tako da se jedan problem, uz pomoć znanja, iskustva i uma, može razmatrati s više različitih gledišta. Tehnika paralelnog razmišljanja usmjerava proces razmišljanja u šest različitih smjerova koji uključuju: činjenice, emocije, logički negativna i pozitivna stajališta, kreativnost i kontrolu misaonog procesa. Svaka od ovih značajki ima specifičan šešir. Šeširi bijele, plave, crvene, žute, zelene i crne metaforički uspostavljaju "pravila igre". Nakon definiranja teme, započinje igra, u kojoj, proizvoljno, moderator i sudionici razmjenjuju mišljenja predstavljena zadanom bojom šešira. Proces se završava kada se prođu svi šeširi i kad se problem prepozna iz 6 različitih oblika razmišljanja.

CRVENI ŠEŠIR - šešir emocija - hoće li nas emocije prema ovoj ideji poticati, ohrabrivati i nositi uporno i bez odricanja do konačne realizacije?

ŽUTI ŠEŠIR - šešir optimizma - svaka ideja, čak i ako nam izgleda nezanimljivo ili loše, dobra je za nešto. Što je dobro od ove ideje? Što je korisno, zanimljivo, kakva rješenja donosi? Za koga je ona dobra?



CRNI ŠEŠIR - šešir pesimizma - svaka ideja, čak i očito dobra, korisna i zanimljiva, nosi neke prijetnje i opasnosti ili negativne posljedice? Otkrijmo slabosti ove ideje!

PLAVI ŠEŠIR - Šešir za upravljanje - kako biste lakše prepoznali ovaj proizvod na tržištu? Ima li proizvod / usluga jaku konkurenciju? Treba li se na neki način oglašavati i kako? Bi li investitori prepoznali ovu ideju kao priliku za ulaganje?

ZELENI ŠEŠIR - šešir rasta i mogućnosti koja nas tjera da se upitamo kako spriječiti ili prevladati prepoznate slabosti i prijetnje? Kako se ideja može poboljšati tako da ne postoje slabe točke? Kako to učiniti još boljim, zabavnijim, korisnijim, praktičnijim?

10. RASPRAVA METODOM DE BONO 6 ŠEŠIRA ZA RAZMIŠLJANJE

Objašnjenje učenicima: Možete zatvoriti i zamisliti bijeli šešir - to je šešir koji nosi prijatelj koji vam prenosi informacije i pročitati će vam ideju o kojoj ćemo razgovarati i raspravljati. " Ali nemamo bijeli šešir jer bi naš autor trebao biti nevidljiv ili ostati anonimn.

Učenicima je također objašnjeno da je vrlo važno znati što spada pod određeno pitanje, područje (pod koji šešir), jer ako razumijemo sve što smo promatrali, raspravljali, zaključili pod određenim šeširom, bit će nam vrlo lako donijeti objektivni zaključak nakon ove metode o ideji koju smo predstavili.

Bijeli šešir informacija, odnosno činjenica (koji služi da se od autora dobiju dodatna objašnjenja o ideji i njenoj primjeni) se ne koristi u ovom slučaju, jer bi se time poništila anonimnost autora, što je bitna stavka za izbjegavanje pristrasnosti u fazi investiranja u ideje.

Crveni šešir - predstavlja emocije. Učenici su se izrazili onako kako su se osjećali kad su čuli za ideju. Odgovori su bili da se osjećate sjajno ili opušteno, ili iznenađeno, radosno, a nisu se osjećali ugroženo idejom koju su čuli. Bilo je izjava da im se ideja ne sviđa, da je glupa ili da nije potrebna / beskorisna i slično. S druge strane, pronašli su neke ideje genijalne, praktične, uhvatili su se i iznenadili koliko je



ideja bila zanimljiva i prijeko potrebna. Često su se pitali kako to ranije nisu primijetili, pa su izjavili da su vrlo uzbuđeni.

Isticanje emocija poput sreće i uzbuđenja je svakako dobar znak, jer će pozitivne emocije definitivno dovesti do zanimanja i još više kreativnog razmišljanja, u smislu da proizvod postanu još bolji.

Dalje se prelazi na žuti šešir. Ovdje su učenici trebali reći što je dobro o proizvodu, sviđalo im se ili ne. Trebali su pronaći barem jednu dobru stvar u tom proizvodu. Ovdje je zabilježena neka zbrka učenika. Smatraju da je očito što je dobro u određenom proizvodu ili usluzi, tj. oni se zadržavaju na očiglednom, onome što je na površini. Ali kad su počeli opisivati riječima što je dobro, vidjeli su koliko često se međusobno nadopunjuju dobrim stranama proizvoda ili usluge, i postalo je jasno koliko otvoreniji i kreativniji postaju svakim korakom.

Nakon toga dolazi crni šešir. Treba reći koje su loše strane ideje. Bilo je zanimljivo kada su moderatori vodili raspravu da učenike drže samo na razini pesimizma, a ne da idu u potragu za mogućim rješenjima, ispravljanjem nedostataka. Objašnjeno im je da su strpljivi i da sačuvaju svoje misli za kasnije. Ipak, ovdje je bilo primjetno da su ga studenti odmah spajali sa zelenim šeširom, koji je šešir razvoja. Čim su primijetili da nešto nije u redu s proizvodom ili idejom, razmišljali su kako to ispraviti. Ovdje je do izražaja došla njihova kreativnost. Prema iskustvu, uvijek su im trebali dati barem 5 do 10 minuta prije zelenog šešira da razmisle o ideji, da razmišljaju kako je unaprijediti, kako na kraju prodati i plasirati na tržište. Kad smo im dali tih nekoliko minuta, primijetili smo da su rezultati mnogo bolji. Dobar dio učenika imao je neke ideje što i kako treba popraviti.

Zeleni šešir - rast i mogućnosti - Pod ovim šeširom učenici su pronašli mogućnosti, prijedloge, poboljšanja ideje, mogućnosti za prilagodbu, pronašli razna rješenja, prijedloge i odgovore, u smjeru poboljšanja. Odgovori su bili različiti, od ideje da je ideja genijalna i da se ništa ne treba popraviti, do toga koliko su je promijenili, ideja je dobila sasvim drugačiju perspektivu. Tada su moderatori usmjerili tok na sam početak i potrebno je "dodati karakteristike" osnovnoj početnoj ideji. „Što bi poboljšalo našu ideju? Kako bi to učinio? Mislite li da je ideja sada potpuna? " bila su pitanja moderatora. Učenici su bili vrlo aktivni u ovom dijelu rasprave i razmišljanja, rado su razmišljali o načinima na koje bi se ideja mogla nadopuniti, učiniti je što jasnijom i primjenjivom široj publici, kako bi bila što praktičnija.



Na kraju dolazimo do plavog šešira. Ovdje se raspravlja da će se ideja koja je u prethodnim fazama poboljšana, revidirana i „zapakirana“ kao proizvod, plasirati na tržište i unovčiti. Kako mu smanjiti cijenu, kako ga plasirati na tržište. Bilo je prilično inovativnih ideja. Primijetili smo kako se vrlo dobro uklapa u zeleni šešir, pogotovo ako damo učenicima malo vremena da malo oblikuju svoj misaoni proces.

Učenici su za neke ideje smatrali da još nije vrijeme za plasiranje, da nisu isplative, da se trebaju regulirati s drugim organizacijama ili pokroviteljima (država, zakoni) ili se jednostavno ujediniti s istim ciljem. Zanimljivo je i da su učenici vidjeli uzročno-posljedične veze i moguće načine suradnje i umrežavanja proizvoda / materijaliziranih ideja u realnim okvirima s ekonomičnim ekonomskim zamahom. Rasprava se kretala od pojedinačnog do grupnog rada, a ideja / problem se promatrao iz različitih kutova. Tako ideja za koju će učenici uložiti novac u burzu postaje proizvod zajedničkog promišljanja.

Na kraju je zaključeno da je metoda 6 šešira bila idealna za ovu radionicu, ali s manjim izmjenama. Na primjer, napravite pauzu od 5 minuta nakon žutog šešira i objasnite učenicima što je potrebno u posljednja 3 šešira. Dakako, rezultati su mnogo bolji, jer učenici imaju vremena da artikuliraju svoje misli.

Na kraju bismo samo nabrojali neke od prednosti ove metode koje smo primijetili:

- sposobnost svakog člana grupe da slobodno izražava svoje mišljenje bez kritiziranja,
- usredotočeno razmišljanje,
- put do kreativnijeg razmišljanja,
- bolja komunikacija,
- bolje odlučivanje.



11. RASPODJELA BUDŽETA STUDENTIMA (10 " NOVČANICA" OD „100 \$")

Uvod u ovaj dio radionice možemo objasniti na sljedeći način: „U ovom dijelu radionice svoje ideje uzimamo na malo višu razinu, čuli smo ih, razmotrili smo odabrane, originalne ideje iz svih uglova, a sada ćemo vam dati novac, koji nije virtualni , ali nije ni stvarno. Svaki od vas dobit će 1000 dolara i nakon poziva moći ćete uložiti svoj novac u ideju za koju smatrate da je najprofitabilnija, da će vam donijeti profit, da ćete obrnuti i umnožiti uloženi kapital / novac. Pogledajmo koji poslovni smisao / njih imate ".

Primljeni novac od 10 x 100 USD (tiskan samo za tu priliku) podijeljen je studentima. Moderatori su ih zamolili da to uračunaju. Također je bilo zanimljivo da ako slučajno učenik dobije novčanicu manje ili više, odmah je prijavio.

Bilo im je zanimljivo što u rukama drže toliko novca, nasmijani su, rado se slikali s novcem. Reakcije sreće pratile su i komentare o tome što se s tim novcem može kupiti ili učiniti ... samo da ovo pravi novac. Rečeno im je da dobro razmisle i da, ako kojim slučajem i nagađaju ili saznaju čija je to ideja, ulože ipak svoj novac u ono što su smatrali idejom s najvećom vjerojatnošću zarade, a ne da ulažu u ideje svojih prijatelja, jer u stvarnom svijetu dionica novac se ulaže u dionice određenih tvrtki radi očekivane dobiti, a ne iz empatije prema prijateljima. Gubitak na burzi neće nadoknaditi "prijatelji".

Napomena: Zbog kratkog vremena dostupnog moderatorima i na temelju iskustva u realizaciji radionica, preporučuje se da se svi materijali potrebni za radionicu pripreme i razvrstaju u prozirne, plastične folije ("obloge") dan prije. Svaka majica A4 učitava se s jednim bijelim papirom A4, upitnikom obrasca 5 i bilješkama od 10 USD. Pet minuta prije početka radionice, na svaki stol se stavlja po jedan takav materijal i vrećica s 24 pločice Doris. Studenti su objasnili kako će zauzvrat preuzeti i koristiti materijale, u skladu s uputama moderatora. Na kraju radionice novčanice i upitnik vraćaju se u „košulju“, a moderatori ih podižu.



12. ULAGANJE U IDEJE

Slijedeći metodu "5 šešira", pristupamo izboru najbolje ideje. To se postiže davanjem svakom učeniku 1000 dolara da uloži u ideju koju želi. Svatko ima mogućnost uložiti sve na jednu ideju ili rasporediti novac na više ideja. Nakon što smo učenicima podijelili „lisnice“, napominje se da će jedan po jedan učenik pristupiti stolu s moderatorom i uložiti novac na željeni način. Još jednom im je naglašeno da mogu dobiti raspodijeljeni novac kako žele idejama koje su odabrali. Kako bi im se lakše prisjetili ideja u koje su mogli uložiti, moderatori su ideje pisali na papir i na ploču, u rednim brojevima.

Od strane moderatora, studente je nekoliko puta savjetovao da je najvažnije uložiti u ideju / proizvod koji im se čini najinovativnijim, kako bi ulaganje učinili vlastitom odlukom, u subjektivnom smislu, bez pregovora s prijateljima.

Potom učenici pojedinačno prilaze stolu i ulažu svoj novac, slijedeći "pravila". Primijećeno je da su zadatak shvatili vrlo ozbiljno. Vodili su se zaključcima donesenim u prethodnoj fazi radionice. Pokazali su vrlo odgovoran odnos prema društvu u kojem žive, vodeći se onim što je za opće dobro. U nekim situacijama primijećeno je da u određene proizvode koji bi olakšali / poboljšali rad određenih obrtnika ne ulažu novac (ili su uložili vrlo skromne iznose) iz straha da će ovaj novi „proizvod“ ljude ostaviti bez posla. Ugodno iznenađenje bilo je gledati njihovu vrlo izražajnu empatiju.

Najčešće ulažu novac u proizvode koji će pružiti sigurnost (na primjer, u prometu), inovativne kućanske uređaje koji će im olakšati svakodnevni život, ili razne aplikacije za nove tehnologije. Zaključak je da oni ulažu u granicama svojih interesa, dobi, okoliša u kojem žive i životnog stila koji vode. Unatoč naporima moderatora, često ih je bilo teško "izbaciti" iz tih okvira. Npr. kad je procijenjeno da će taj proizvod biti skup u analizi proizvoda, neki učenici automatski ne bi uložili novac u tu ideju, oni ni ne razmatraju mogućnost. Profitabilnost ideje ne smatra se presudnom u ulaganju. Primijećena je ekološka osjetljivost mladih - oni su vrlo ekološki osviješteni. Ipak, te se ideje nisu pokazale unosnim na burzi. Također, ideje koje se odnose na čovječanstvo i zaštitu okoliša pokazale su se prepoznatima, ali ne i dovoljno važnima, uz pretpostavku da se od njih ne može dobiti dobit.



U ovom dijelu radionice uočili smo poseban interes učenika i stvarno im se sviđjelo. Učenici prilaze stolu za kojim sjedi moderator, jedan po jedan. Na stolu su papiri A4 s nazivima ideja. Učenici izgovaraju svoje ime, navode u koliko ulažu i stavljaju novac ispod papira na kojem je napisano ime ideje. Obrazac 4 navodi ime učenika i pokazuje koliko je uložio u ideju. Na kraju se računa uloženi novac za svaku ideju, a ideja u koju se uloži najviše "novca" postaje dobitna.

Posebno je važno da su ideje anonimne, tako da st ne mogu znati u čiju ideju ulažu i na taj način zadržati potrebnu dozu objektivnosti. Problem s ulaganjem je zapravo očit. Učenici još uvijek ne razmišljaju kao investitori, već ulažu u ideju koja im je bliska, odnosno u ono što smatraju da im treba čak i ako imaju drugačiju ideju. Prema našem mišljenju, učenike treba podsjetiti prije ulaganja i nekoliko puta da ne ulažu u ideju koja im se sviđa, već da joj prilaze kao pravi investitori, da ulažu u ideju za koju vjeruju da će im zaraditi novac na uloženom kapitalu.

Za većinu učenika s IOOP-om ova je faza radionice bila zanimljiva zbog „novca“ koji su dobili od čina ulaganja. Sam investicijski proces bio im je težak zadatak, kojeg često nisu mogli učiniti bez pomoći moderatora. Sam koncept "virtualne burze" posvećen im je apstraktno.

13. OBJAVA REZULTATA ULAGANJA

Kada su učenici završili s ulaganjem, moderatori su prikupili novac i zatim ga prebrojali. Prema količini uloženog novca, rangirali su ideje / proizvode od posljednjeg do prvog mjesta.

Nakon toga, moderatori su pročitali ideje, od posljednjeg mjesta (ideje koja je osvojila najmanje novca na burzi) do prvog, pobjedničkog. Čitajući ideju, izgovorili su ime autora kao i koliko novca je ideja osvojila na burzi.

Atmosfera među učenicima uvijek je vrlo topla. Pljeskom se čestita autorima ideja, bez obzira na mjesto koje su zauzeli. Moderatori ih pozovu da se pojave pred grupom.

Slijedilo bi slikanje s moderatorima - prvo bi se moderatori slikali sa svim učenicima čije su ideje bile na burzi, a potom bi se slikali samo s autorom pobjedničke ideje.



Više puta se događalo da su autori pobjedničkih ideja učenici koji se nisu istakli u prethodnim segmentima radionice. To su mirni, povučeni učenici, vrlo sramežljivi. Shvaćanju da su njihove ideje pobijedile, pristupaju s nevjericom. Također, nesigurnost i strah od ismijavanja i osuda vršnjaka primijećeni su kod takvih učenika. Srećom, nikad nije bilo takve situacije. Ostali su ih učenici bezrezervno podržavali. Nisu primijećeni animozitet ili vršnjačka zavist. Tijekom nekih radionica, iako rijetko, učenik s IOOP-om bi pobijedio sa svojom idejom. Ostatak grupe bio je posebno zadovoljan ovim.

14. ANONIMNA ANKETA

U uvodu, kada je učenicima prezentiran sadržaj radionice, naznačeno je da će u završnom odjeljku dobiti anketni upitnik gdje će anonimno procijeniti. Kaže se da je moderatorima, kao i autoru projekta, vrlo važno njihovo iskreno mišljenje o aktivnostima kroz koje su prolazili tijekom radionica.

Uočeno je da učenici traže pojašnjenja o pitanjima u anketi. Kasnije je anketa sažeta, a pitanja revidirana, te su se učenici su u ovoj jednostavnijoj i modificiranoj anketi snašli bolje.

Uz upute moderatora, učenici su brže i učinkovitije odgovarali na pitanja iz ankete.

Nismo primijetili ni malo razočaranja kod učenika. Uglavnom nakon ankete nudili su pomoć moderatorima u vezi s rekvizitima za radionice, uređenje učionice a usmeni komentari bili su vrlo pozitivni, s pitanjima kada opet planiramo radionicu.

Detaljna analiza anketa otkriva značajnu razliku u anketama nižih razreda i srednjoškolaca. Učenici prvih razreda su još uvijek spremni prihvatiti Doris kao zabavu, dok se maturantima teško vraća u vrijeme kad su bili djeca i s puno su manje elana. Dio koji se učenicima najviše sviđa je metoda Šest šešira. To je uglavnom zbog toga što ova aktivnost izgleda kao nešto potpuno novo, zanimljivo i inventivno. Studenti su izjavili da bi voljeli više grupnog rada, svojevrse rasprave, popratne prezentacije u uvodnom dijelu itd.

Završni dio radionice studentima je najzanimljiviji, posebno dio kada ulažu novac.

Neki učenici s IOOP-om nisu mogli sami ispuniti anketu (ni prvu ni drugu verziju). Bila im je potrebna pomoć moderatora, što je značilo da je pojednostavljenje zahtjeva / pitanja bilo korisno.



REVIDIRANA ANKETA

R. broj	Pitanje	Ocjena				
		1	2	3	4	5
1	Jesu li kreativne radionice zanimljive i korisne?	1	2	3	4	5
2	Jesu li radionice doprinjele podizanju ili otkrivanju Vaše kreativnosti?	1	2	3	4	5
3	Jeste li zadovoljni metodama i tehnikama primijenjenim u kreativnim radionicama?	1	2	3	4	5
4	Koliko ste zadovoljni vođenjem radionica od strane nastavnika?	1	2	3	4	5
5	Vaš prijedlog za dodatne aktivnosti u radionici?					
6	Bi li ove radionice trebalo uvesti kao redovnu aktivnost ?	DA		NE		

15. PROMATRANJA, PRIJEDLOZI I SUGESTIJE

Prijedlog je da se radionica malo prilagodi različitim dobima, jer postoji razlika u percepciji određenih aktivnosti kod učenika prvih razreda i srednjoškolaca. Također, svakako treba više vremena za Brainstorming, jer je to presudan dio gdje se studenti zapravo aktivno uključuju u radionicu.

Ako je vrijeme ograničeno, izbor ideja za evaluaciju trebao bi biti smanjen na 3, jer se ideje tada mogu detaljnije analizirati. Također, brže rješenje za evaluaciju je, dakle, predstaviti sve tri ideje, a zatim analizirati svaku ideju u svakom šeširu (npr. Za crveni šešir, emocije za ideju 1, ideju 2 i ideju 3, zatim za žuti šešir dobra strana ideje 1, ideje 2 i ideje 3...) i tako dalje, umjesto jedne evaluacije tj. 3 ciklusa po 5 šešira svaki.



Glede praktične provedbe radionice, u vidu implementacije u redovnu nastavu, misli se da bi to bilo sjajno, uz određena prilagođavanja ovisno o temi. Učenici u svakom razredu pokazali su zavidnu dozu kreativnosti i interesa za ovu vrstu aktivnosti. Posebno bi radionica bila dobra za predmete poput Poduzetništva.

Također je primijećeno da je cijela radionica zamišljena kao jedna velika igra. Poznato je da učenici najviše uče kroz igru i vjerujemo da bi takve aktivnosti u našem obrazovanju trebale biti učestalije. Ne bi bilo loše izvršiti takvu radionicu i među učiteljima i nastavnicima, uvjereni smo da bi rezultati bili iznenađujući.

Kako u gotovo svim razredima škole postoje učenici s teškoćama, na temelju iskustva zaključuje se da u suradnji s ovim učenicima nema specifičnosti. Potrebno je da takav učenik sjedne odmah pred moderatora i da mu se nekoliko puta jasno i strpljivo ponove upute za određenu aktivnost, i provjeri je li učenik razumio zadatak. Korišteni materijali su vrlo jednostavni i nema poteškoće u njihovoj uporabi. Dobro je da učenik sjedi s posebno senzibiliziranim vršnjakom koji je voljan podržati podršku. Nešto manje razumijevanja postoji u aktivnosti Brainwriting, ali nakon dobre i usmjerene upute poteškoće više nema.

Učenici s teškoćama izvrsni su u radionici - ovo je rijetka situacija u redovnoj srednjoj školi kada se oni ne razlikuju od svojih vršnjaka, nema zadanog načina, jednog rješenja, jednog ishoda ... učenik se može opustiti i što god izjavi, napiše ili zaključi nije pogrešno. Nema pogrešnih rješenja, nema neuspjeha, nema očekivanja. Nije rijetkost da se ideje učenika s teškoćom biraju kao najkreativnije i čak pobjedničke. Jednostavno, ti učenici nisu opterećeni svojim statusom u učionici, ne boje se biti ismijani i izgubiti „popularnost“, što je najvažnije da ravnopravno sudjeluju i da im se pruži podrška. U svakom slučaju, čini se da učenici s teškoćama, uz podršku vršnjaka i moderatora, u potpunosti razumiju svaki zadatak, kao i svrhu i svrhu radionice. Savršeno se uklapaju i nema većih poteškoća u suradnji. Učenici koji imaju asistenta za nastavu mogli su koristiti njegovu pomoć i podršku, ali to najčešće nije bilo potrebno.

Napravite prezentaciju koja će učenicima biti objavljena u uvodnom dijelu radionice nakon kratkog, uvodnog govora moderatora (Power Point prezentacije na početku radionica s uvodnim aktivnostima, pričama o dobroj praksi i uvodima u projektne sesije).

Organizirajte izložbu Doris figura tako što ćete napraviti prezentaciju u Power Pointu i pokazati je svim studentima nakon što su svi odjeli prošli kroz radionicu (javna predavanja).



Učenici vole da njihov rad bude vidljiv, prepoznat, hvaljen, cijenjen. Nositelji pobjedničkih ideja dobili su simboličan dar - prijedlozi su bili kutija s "Doris" figurama, blokovima, olovkama, privjescima za ključeve, magnetima i slično. s logotipom projekta.

Odvojeni dijelovi radionice - sesije koje treba uključiti jednom mjesečno - ponavljanje segmenata, npr .:

jednom mjesečno upoznavanje s novim pričama, tj. primjeri - što su učenici primijetili, otkrili novi proizvod i o čemu smo razgovarali, jesu li čuli novu priču - primjer dobre prakse i slično. Sve to može provjeriti putem web stranice, kao i na Facebook grupi objaviti figure igre "Doris".

Učeničke grupe mogu se miješati - u smislu dobrovoljnosti i interesa. Na ovaj način ideje se mogu revidirati. Dakle, ponudite program radionica koji se izvlače iz jedne radionice po segmentima, a zatim pružite učenicima mogućnost da odluče u skladu sa svojim interesima.

Također, napravite prezentaciju na razini škole kako biste pokazali primjere najboljih / pobjedničkih ideja i njihovih autora. Također, sve ideje učenika (koje su se ponavljale i koje su zanimljive, ali već postoje i nisu ušli u uži izbor zbog nedostatka originalnosti) na školsku web stranicu.

Učenici, nositelji „naslova“ najbolje ideje na radionici, mogli su u javnosti predstaviti svoje ideje. Bilo bi korisno učiteljima, možda i roditeljima, prisustvovati toj završnoj prezentaciji ideja.

Treba organizirati i radionice za učitelje kako bi na taj način mogli razvijati vlastitu kreativnost.

Napravite letke sa slikama učenika - pobjednika iz sve tri partnerske škole, jer učenici vole vidjeti kako su radili njihovi razrednici / vršnjaci. Za njih je izazovno da isti zahtjev postavljaju studentima u različitim zemljama. Žele vidjeti kako njihovi vršnjaci razmišljaju izvan svoje škole.

Organizirajte internetsku konferenciju s drugim partnerskim školama, gdje bi učenici bili prisutni i mogli razgovarati s vršnjacima.



Budući da su nakon radionica uvijek pitali hoće li i kada će to biti opet, da su razgovarali s vršnjacima o radionici i kada je završena, a dojam o završenoj radionici uvijek je bio pozitivan - bilo bi dobro razdvojiti radionicu u nekoliko segmenata koji može biti zasebni školski predmet ("Uči kako učiti") ili u učionici razrednika.

Školski facilitatori i stručnjaci za pokretanje obuke o učenju De Bono metode učenja kako bi se educirali učitelji učenika - imajući u vidu da učenici radije uče od vršnjačkih edukatora. Kad se to ostvari, studenti bi mogli igrati ulogu moderatora u kreativnim radionicama.

Napravite materijal temeljen na brošurama kao vodič o tome kako primijeniti nove metode predstavljene u radionici za daljnje učenje.

Kako bi se izbjeglo ponavljanje istih / sličnih ideja i izbjegla inovacija u radu - dan prije radionice dajte učenicima da se opredijele za područje koje ih zanima i koje im se čini važnim, te da se uključe u istraživački rad u ovom polju -smisliti nešto što već postoji i smisliti nešto što ne postoji što bi koristilo). To je metoda kreativnog rješavanja problema CPS-a.

Šeširi su privukli najviše pozornosti učenika, pa bi bilo zanimljivo da ih sami naprave i sastave dan prije radionice. Šetnja kroz školu sa šeširima na glavi privukla bi pažnju i povećala interes za sudjelovanje u radionicama.

Kako bi stvorili opuštenu, domaću atmosferu, moderatori su učenicima osigurali „da ne sjede na svojim potrebama“ (da slobodno odu u toalet, pojedu sendvič i osvježe se vodom ili čajem).

Budući da je radionica dugotrajna (ako se obje održavaju u istom danu), stručnost moderatora je neophodna kako bi učenici bili angažirani - pripovijedanje mora biti dinamično, jezično i stilski ispravno. Također, ovisno o dobi učenika, njihovom raspoloženju, potrebno je rad prilagoditi trenutnoj situaciji.

Vođeni iskustvom rada s različitim dobima, moderatori su primijetili da treba raditi češće pauze pri radu s mlađim učenicima.



Slike učenika- pobjednika objavljene na Facebooku uvijek su vršnjaci podržavali "lajkovima". Treba popularizirati Facebook grupu kako bi se povećala uključenost učenika i njihovih kolega / kolega iz razreda,

Za rad s učenicima s teškoćama potrebna je dodatna podrška moderatora. Potrebno je da nekoliko dana prije dogovorene radionice, moderatori od razrednika dobiju sve potrebne informacije - ima li učenika s teškoćama, koliko, imena tih učenika i njihov pedagoški profil. Ovisno o obliku IOOP-a (individualizacija ili prilagodba sadržaja), u nekim je radionicama potrebno da jedan moderator posveti velik dio svog vremena radu s tim učenikom, dok drugi moderator radi s ostatkom grupe.

Nakon radionica, učenici su prenijeli pozitivne dojmove starijim osobama i roditeljima, a često su ih moderatori pitali u kakvim su radionicama učenici toliko uživali (iako su o svemu bili prethodno obaviješteni, nakon realizacije, zanimanje je još više poraslo).

Moderatori su uživali u radu i učenju sa svojim učenicima - mladima koji su svoju kreativnost predstavili na potpuno drugačiji način.

Prednost za moderatore u ovom projektu je odnos povjerenja izgrađen s učenicima, kao i mogućnost da se međusobno upoznaju na drugačiji način i zajedno sudjeluju u kreativnom učenju.

Probude se mlada srca i mladi umovi, što ne dopušta uvijek tradicionalne metode poučavanja, nastavnici su prihvatili nove izazove, što rezultira vrlo pozitivnom atmosferom, s puno rada i sretnim umorom. Emocija zadovoljstva širila se kao jasan znak uspjeha svake radionice.

Za sve dodatne informacije možete se obratiti svim projektnim partnerima putem kontakata navedenih na web stranicama škola koje sudjeluju.

