

2021-1-PL01-KA220-YOU-000028673

**Δημιουργικό κουτί: Προώθηση καινοτόμων προσεγγίσεων
για την οικοδόμηση εκπαιδευτικών μορφών στην εργασία με
νέους**

ΙΟ1 - ΟΙΚΟΔΟΜΗΣΗ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΗΣ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΟΤΗΤΑΣ ΣΤΗΝ ΕΡΓΑΣΙΑ ΓΙΑ ΤΗ ΝΕΟΛΑΙΑ"

Οργάνωση: ΜΚΟ "Ουκρανικό Κέντρο του Μέλλοντος"

Το έργο αυτό χρηματοδοτήθηκε με
Επιτροπής.

Έργο Νο : 2021-1-PL01-KA220-

Η παρούσα ανακοίνωση αντανακλά μόνο τις απόψεις του συντάκτη και η Επιτροπή δεν φέρει ευθύνη για οποιαδήποτε
χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

την υποστήριξη της Ευρωπαϊκής

YOU-000028673



Education Centre "Socialization"



Fundacja
im. Zofii Zamenhof



Cross Cultural International
Foundation - Cyprus



Περιεχόμενο

Εισαγωγή	3
1. Ανάλυση εκπαιδευτικών πειραμάτων.....	3
2. Χάραξη στρατηγικής για την ανάπτυξη της δημιουργικότητας.....	5
3. Βέλτιστες πρακτικές για εκπαιδευτικά πειράματα και ανάπτυξη καινοτόμων λύσεων για τους οργανισμούς νέων.....	9
4. Αξιολόγηση.....	11
5. Αναφορές.....	12

2021-1-PL01-KA220-YOU-000028673

Εισαγωγή

Στο δύσκολο οικονομικό κλίμα, οι νέοι θα πρέπει να αναπτύξουν τις δεξιότητες για να επιδιώξουν καινοτόμες λύσεις στη ζωή τους και στους οργανισμούς που ανήκουν, καθώς η κοινότητα αναζητά νέες ευκαιρίες για να ανταποκριθεί στο μέλλον. Πολλές από τις θέσεις εργασίας του αύριο δεν έχουν ακόμη δημιουργηθεί και υπάρχει συνεχής αναντιστοιχία δεξιοτήτων μεταξύ προσφοράς και ζήτησης εργασίας. Εκτός από την κατάρτιση των νέων για συγκεκριμένα επαγγέλματα, τα εκπαιδευτικά συστήματα πρέπει να παρέχουν διεπιστημονικές γνώσεις για την προώθηση της δημιουργικής σκέψης. Επιπλέον, η ιδέα της ενεργού, συμμετοχικής ιδιότητας του πολίτη επεκτείνεται πλέον στα παιδιά και τους νέους.

Οι εργαζόμενοι στον τομέα της νεολαίας προσπαθούν να συμβαδίζουν με τις αλλαγές στην κοινωνία και, κατά συνέπεια, με τις συνθήκες, τις εμπειρίες και τις προσδοκίες των νέων. Έτσι, πρέπει να ανταποκρίνονται στις κύριες απαιτήσεις της ίδιας της δημιουργικότητας.

Ανάλυση εκπαιδευτικών πειραμάτων

Στην εκπαίδευση, η σημασία της δημιουργικότητας αναγνωρίζεται σαν η σημαντικότερη δεξιότητα του 21ου αιώνα, αλλά ο ρόλος της στην εκπαιδευτική πολιτική είναι κάπως διφορούμενος. Από τη μία πλευρά, οι εμπειρογνώμονες σε θέματα εκπαίδευσης και πολιτικής τονίζουν τον ρόλο και την προώθηση της δημιουργικότητας (Εθνική Συμβουλευτική Επιτροπή για τη Δημιουργική και Πολιτιστική Εκπαίδευση, 1999- Shahin, 2010). Από την άλλη πλευρά, διακεκριμένοι εκπαιδευτικοί έχουν υποστηρίξει ότι η αυξανόμενη τυποποίηση της εκπαίδευσης μέσω πολιτικών που δίνουν έμφαση στις βασικές δεξιότητες και στις τυποποιημένες εξετάσεις έχει σαν αποτέλεσμα η δημιουργικότητα των παιδιών να μειώνεται στην πραγματικότητα καθώς εξελίσσονται μέσα από το εκπαιδευτικό σύστημα (Hall & Thomson, 2005- Robinson, 2011).

Ένας τρόπος προσέγγισης των θεμελιωδών ερωτημάτων σχετικά με τη μάθηση, τη διδασκαλία και την εκπαίδευση είναι από τη σκοπιά της θεωρίας των σύνθετων δυναμικών συστημάτων. Τις τελευταίες δύο δεκαετίες, η θεωρία αυτή προωθείται όλο και περισσότερο στον τομέα της εκπαίδευσης σαν προσέγγιση για την καλύτερη κατανόηση των διαδικασιών μάθησης και διδασκαλίας (Jörg, Davis, & Nickmans, 2007- Koopmans & Stamovlasis, 2016- Steenbeek & van Geert), 2013- van Geert & Steenbeek, 2005).

2021-1-PL01-KA220-YOU-000028673



Η βασική διαφορά μεταξύ της προσέγγισης των σύνθετων δυναμικών συστημάτων και της διασυστημικής προσέγγισης είναι ότι το αντικείμενο μάθησης και το περιβάλλον του αντικειμένου διαμορφώνουν το ένα το άλλο. Ο δάσκαλος δεν επηρεάζει μόνο τον μαθητή, αλλά και το αντίστροφο. Έτσι, η μαθησιακή δημιουργικότητα λαμβάνει χώρα σε συνεχή αλληλεπίδραση με το περιβάλλον. Αυτή η θεμελιώδης αρχή της προσέγγισης των πολύπλοκων δυναμικών συστημάτων μοιράζεται με τις βασικές αρχές των θεωριών κοινωνικής εποικοδομητικής μάθησης. Μια διασυστημική προσέγγιση, που περιλαμβάνει τα πολύπλοκα δυναμικά συστήματα, συγκεκριμενοποιεί αυτή τη γενική αρχή, συνδυάζοντάς την με τα χαρακτηριστικά άλλων πολύπλοκων δυναμικών συστημάτων που προκύπτουν από την εφαρμογή μαθησιακών διαδικασιών μέσω κοινωνικά ενσωματωμένων αλληλεπιδράσεων. Στο βιβλίο του "Mechanisms of Emergence", ο R. Keith Sawyer, 2004, συνέδεσε άμεσα την αναπτυξιακή ψυχολογία και τη δημιουργικότητα μέσω της έννοιας της ανάδυσης. Ο αναδυτικισμός έχει τις ρίζες του στη φιλοσοφία και τις φυσικές επιστήμες.



ΦΙΛΟΣΟΦΙΑ - Μεταφυσική: https://youtu.be/X_luG3kJY_g

Σήμερα, η ανθρωπότητα έχει φτάσει σε τέτοιο επίπεδο ανάπτυξης που οι υπάρχουσες προσεγγίσεις δεν μπορούν να περιγράψουν πλήρως όλα τα φαινόμενα και τις διαδικασίες που είναι απαραίτητες για την εκπλήρωση των καθηκόντων. Αυτό ισχύει ιδιαίτερα για την ανάπτυξη της επιστήμης, την εμφάνιση νέων τεχνολογιών (εικονική και επαυξημένη πραγματικότητα, επανάσταση στη βαθιά μηχανική μάθηση, ρομποτική, επαναχρησιμοποιήσιμος πύραυλος, τεχνητή νοημοσύνη κ.λπ.), την ταχεία αλλαγή γενεών (παλαιότερα οι περίοδοι αλλαγής γενεών ήταν περίπου 10-15 χρόνια, τώρα είναι 5- 7), τις αλληλεπιδράσεις με το περιβάλλον, την ταχύτητα του χρόνου και την ένταση των αλλαγών στο χώρο (περιβάλλον) στον οποίο ζει ένα άτομο. Οι νόμοι του σύμπαντος και οι σχετικές ιδέες έχουν αλλάξει σημαντικά τα τελευταία χρόνια, λόγω της περαιτέρω ανάπτυξης της φυσικής και την ανακάλυψη νέων νόμων.

Το σύγχρονο περιβάλλον χαρακτηρίζεται από μεγαλύτερη αβεβαιότητα, μη στασιμότητα των ιδιοτήτων, αστάθεια της λειτουργίας του συστήματος, απρόβλεπτη συμπεριφορά. Σε σχέση με αυτό, οι φυσικοί μηχανισμοί προσαρμογής στα έμβια συστήματα δεν αντεπεξέρχονται και η δυνατότητα πρόβλεψης των διαδικασιών και της αναπαραγωγιμότητας των πειραμάτων στα έμβια συστήματα, ιδίως στις κοινωνικές και ανθρωπιστικές επιστήμες, είναι ακόμα πιο έντονη από ό,τι στο παρελθόν. Είναι ιδιαίτερα σημαντικό να το έχουμε υπόψη όταν εργαζόμαστε με νέους ανθρώπους, διότι αυτοί θα ζήσουν σε αυτόν τον πιο αβέβαιο, συνεχώς μεταβαλλόμενο κόσμο και θα είναι αυτοί που θα αναλάβουν την ευθύνη για την ανάπτυξη της κοινωνίας του μέλλοντος.

2021-1-PL01-KA220-YOU-000028673

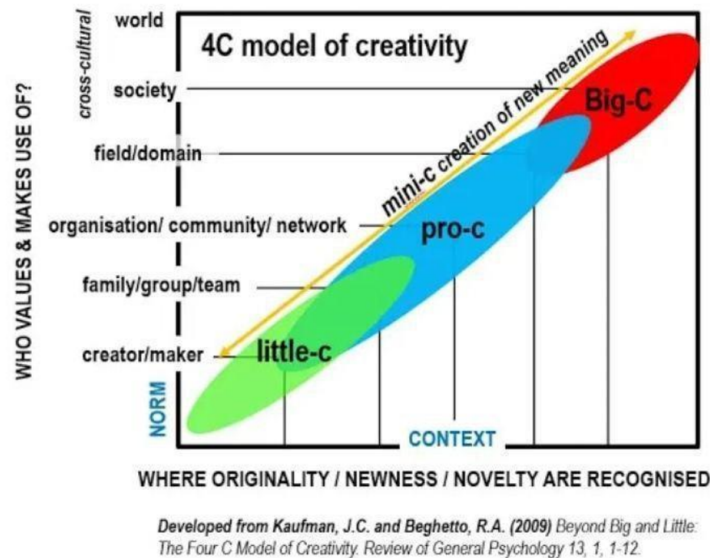
Οικοδόμηση μιας στρατηγικής για την ανάπτυξη της δημιουργικότητας

Επί του παρόντος, υπάρχει ένας μεγάλος αριθμός δημιουργικών μεθόδων διαφορετικής συγγραφής, ως επί το πλείστον, όλα τα μοντέλα αλληλοσυμπληρώνονται, επιτρέποντάς σας να επικεντρωθείτε σε ορισμένες πτυχές. Προκειμένου να δημιουργήσετε μια ολιστική στρατηγική, προτείνουμε να συνδυάσετε τις μεθόδους έτσι ώστε να επηρεάσουν θετικά τα κίνητρα και την ανάπτυξη της ομάδας.

Αν εξετάσουμε τις μεθόδους δημιουργικότητας, τις περισσότερες φορές κάθε μία από αυτές λειτουργεί σε κάποιο από τα διανύσματα της πραγματικότητας της ζωής:

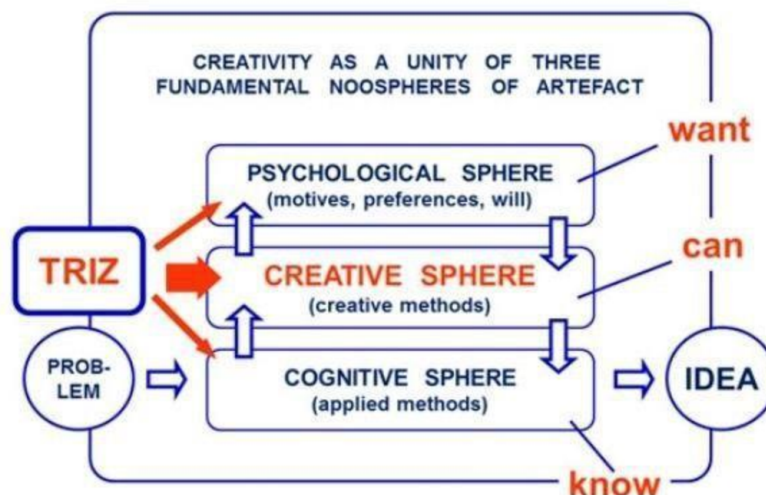
- Στο κατακόρυφο επίπεδο, υπάρχει μια κίνηση από το μεγαλύτερο στο μικρότερο ή το αντίστροφο, από το γενικό στο ακριβές, από τις παγκόσμιες στις ακριβείς αισθήσεις, όταν το ανώτερο επίπεδο πρέπει να στηριχθεί στο κατώτερο, το μεγαλύτερο μέρος φιλοξενεί το μικρότερο για περαιτέρω κίνηση. Έτσι, η μέθοδος δημιουργικότητας "4 C" ("The Four C") των James K. Kaufman και Ronald Baghetto δείχνει τα επίπεδα ανάπτυξης της δημιουργικότητας: mini-c ("μετασχηματιστική μάθηση", η οποία περιλαμβάνει "προσωπικά ουσιαστική ερμηνεία εμπειριών, δράσεων και ιδεών"), little-c (καθημερινή επίλυση προβλημάτων και δημιουργική έκφραση), Pro-C (επιδεικνύεται από ανθρώπους που είναι επαγγελματικά δημιουργικοί, αλλά όχι απαραίτητα εξαιρετικοί) και Big-C (η δημιουργικότητα θεωρείται θεμελιωδώς, ιστορικά σημαντική στον τομέα). Αυτό το μοντέλο έχει σχεδιαστεί για να βοηθήσει στην προσαρμογή μοντέλων και θεωριών δημιουργικότητας που χαρακτηρίζονται σαν σημαντική μεταμόρφωση και υψηλότερη εκτίμηση της δημιουργικότητας.

2021-1-PL01-KA220-YOU-000028673



- Ένα οριζόντιο διάνυσμα, όπως η μέθοδος TRIZ του H. Altshuler, δείχνει πώς οι καθολικές αρχές της δημιουργικότητας αποτελούν τη βάση της καινοτομίας. Η TRIZ εντοπίζει και κωδικοποιεί αυτές τις αρχές και τις χρησιμοποιεί για να κάνει τη δημιουργική διαδικασία πιο προβλέψιμη. Με άλλα λόγια, όποιο πρόβλημα κι αν αντιμετωπίζετε, κάποιος, κάπου, το έχει ήδη λύσει (ή ένα πολύ παρόμοιο). Η δημιουργική επίλυση προβλημάτων περιλαμβάνει την εύρεση της λύσης και την προσαρμογή της στο πρόβλημά σας. Η χρήση του TRIZ συνίσταται στη μελέτη των επαναλαμβανόμενων μοτίβων προβλήματος και λύσης, στην κατανόηση των αντιφάσεων που υπάρχουν στην κατάσταση και στην ανάπτυξη νέων μεθόδων χρήσης επιστημονικών αποτελεσμάτων. Δηλαδή, διερευνούμε τις παράλληλες διαδικασίες που υπάρχουν γύρω από αυτή τη σειρά λύσεων με την έννοια ότι υπάρχουν η μία δίπλα στην άλλη την ίδια στιγμή στο οριζόντιο επίπεδο, και το καθήκον μας είναι να κοιτάξουμε γύρω μας σερφάροντας με τη βοήθεια της εστίαση μας.

2021-1-PL01-KA220-YOU-000028673



- Στο διαδικαστικό διάνυσμα, το κύριο διάνυσμα της εύρεσης λύσης εμφανίζεται στην ίδια τη διαδικασία, όπως η μέθοδος της τοποθέτησης μιας ιστορίας από κομμάτια στον πίνακα, η δημιουργία αυτοσχεδιαστικών ιστοριών και ο αυτοσχεδιασμός ρόλων. Κατά τη διαδικασία δημιουργίας της ιστορίας, εκδηλώνεται, αναδύεται το μη τυπικό, το παράδοξο, κάτι που είναι δύσκολο να παρατηρηθεί στη συνήθη ροή, στον τρόπο ζωής.



Οι περισσότερες μέθοδοι προβλέπουν ένα ζευγάρι διανυσμάτων κίνησης για την εύρεση λύσης, αλλά η κύρια έμφαση παραμένει στο ένα μόνο, ενώ η μορφή της δημιουργικότητας είναι αυτό που βρίσκεται στην τομή των τριών διανυσμάτων, όταν δημιουργείται ένας τρισδιάστατος χώρος για να ληφθούν υπόψη και τα τρία διανύσματα. Η λύση στην τομή τους είναι η πληρέστερη και αποκαλύπτει όλα τα διανύσματα. Έτσι, αν πάρετε τη μέθοδο του παιχνιδιού

2021-1-PL01-KA220-YOU-000028673

ρόλων, η ίδια η διαδικασία μπορεί να εμπλουτιστεί περαιτέρω με την ανάδειξη του ιστορικού υπόβαθρου της ιστορίας, περισσότερες λεπτομέρειες, ποιος άλλος είναι παρών σε αυτή τη διαδικασία, γεγονός που διευρύνει την οριζόντια άποψη. Με τον ίδιο τρόπο, το τι συμβαίνει μέσα σε αυτόν τον ήρωα ή οποιαδήποτε φιγούρα, χαρακτήρα, και τι τον ελέγχει όταν κάνει αυτό, γιατί, τι υπάρχει που είναι κρυμμένο από την πρώτη ματιά, αυτό προσθέτει μια κάθετη ματιά σε αυτό που συμβαίνει. Με τη σταδιακή προσθήκη και διαστρωμάτωση των επιπέδων, εμπλουτίζεται ο χώρος για τη δημιουργία λύσης και αναδύεται μια τέτοια λύση, η οποία θα λαμβάνει περισσότερο υπόψη τις διάφορες πτυχές.

Η δημιουργικότητα είναι η διαδικασία δημιουργίας κάτι ποιοτικά νέου, όταν ένα δημιουργικό προϊόν είναι η δημιουργία κύριων νέων ιδιοτήτων που δεν υπήρχαν προηγουμένως, αλλά που αποτελούν διέξοδο σ' έναν δυσλειτουργικό κύκλο.

Η επίλυση της ίδιας της εργασίας έχει 3 σημαντικά στάδια, τις δημιουργικές πράξεις:

- πραγματική κατάσταση και καθορισμός του τρόπου με τον οποίο μοιάζει και εμφανίζεται όπως είναι: αυτό μπορεί να γίνει με τη χρήση τριών διανυσμάτων για να καλυφθεί όσο το δυνατόν ολόκληρο το επίπεδο.
- άμεση δημιουργική πράξη, επεξεργασία του υλικού, όπου μπορείτε να συνδυάσετε διάφορες μεθόδους σαν μια μορφή πειραματισμού, συνδυασμού.
- αντικειμενοποίηση της δημιουργικής πράξης, όταν τυποποιούμε τις λύσεις που εμφανίζονται και πειραματιζόμαστε με την ίδια την ενσωμάτωση στην πράξη σε συστηματικές συντονισμένες δράσεις. Επιπλέον, όταν η λύση που δημιουργήσαμε συναντήσει την πραγματικότητα στο μέλλον, μπορεί να τροποποιηθεί ελαφρώς, να μετασχηματιστεί, λαμβάνοντας υπόψη τις μεταβλητές εκείνες που δεν είχαμε λάβει υπόψη μας προηγουμένως ή που εμφανίστηκαν, γεγονός που δίνει επίσης ευελιξία και τη δυνατότητα να ανταποκριθούμε σε τυχόν απρόβλεπτες αλλαγές πιο εύκολα και πιο αποτελεσματικά. Στον σημερινό κόσμο, αυτός είναι ένας από τους τομείς προτεραιότητας της ανάπτυξης.

2021-1-PL01-KA220-YOU-000028673

STAGES OF CREATIVITY

- ✓ defining a task
- ✓ tension
- ✓ releasing
- ✓ refocusing on the task
- ✓ solving
- ✓ experiment
- ✓ correction
- ✓ realisation, objectivisation

Το ιδανικό κλειδί, μια πηγή δημιουργικών λύσεων, είναι η δημιουργία του παράδοξου, όταν μπορείτε να συνδυάσετε πράγματα που εκ πρώτης όψεως είναι ασύμβατα. Εδώ, ο πειραματισμός με ένα συνδυασμό μεθόδων, χρησιμοποιώντας τα παραπάνω σημεία αναφοράς, θα επιτρέψει στο πεδίο να αποκαλύψει απροσδόκητες λύσεις που μπορεί να εκπλήξουν. Εξάλλου, συχνά προσαρμοζόμαστε στον κόσμο όταν υπάρχουν δυσκολίες, με βάση την εμπειρία μας και τις εμπειρίες των προκατόχων μας, αντιγράφουμε τις μορφές εκείνες που είναι ήδη γνωστές, αλλά είναι ο πειραματισμός και ο συνδυασμός για τη δημιουργία κάτι ριζικά καινούργιου που μας επιτρέπει να βρούμε τις πιο αποτελεσματικές λύσεις που θα είναι χρήσιμες όχι μόνο για την ομάδα και την επιχείρηση, αλλά θα συμβάλλουν επίσης στο μέγιστο βαθμό στη διάδοση εκείνων των αξιών στην κοινωνία που φέρουν οι κοινωνικές επιχειρήσεις και τους επιτρέπει να συνεχίσουν να αναπτύσσονται σε περιόδους αβεβαιότητας.

Οι πολιτικοί, οι εκπαιδευτικοί και οι οργανώσεις νεολαίας μπορούν να υποστηρίξουν και να ενθαρρύνουν την καινοτομία των νέων, αλλά πολλά θα παραμείνουν εκτός των θεσμών και της επιρροής των ενηλίκων. Η καινοτομία συχνά δεν είναι μια ελεγχόμενη διαδικασία: μπορεί να αφορά νέους που πειραματίζονται στον τομέα των ηλεκτρονικών επικοινωνιών ή διεκδικούν την εξουσία τους μέσω του ακτιβισμού. Πολλά από αυτά τα παραδείγματα αμφισβητούν τις κυρίαρχες δομές και διαδικασίες που έχουν σχεδιαστεί για την προώθηση της μεγαλύτερης

2021-1-PL01-KA220-YOU-000028673

συμμετοχής και, συνεπώς, την ενθάρρυνση της καινοτομίας, οι οποίες μπορεί να περιορίζουν και να ελέγχουν τους νέους, εμποδίζοντας την περαιτέρω καινοτομία. Η καινοτομία είναι επίσης απρόβλεπτη. Τα κύρια ή σημαντικότερα αποτελέσματα μιας καινοτομίας μπορεί να μην ανταποκρίνονται στην αρχική πρόθεση. Πολλές καινοτομίες παράγουν υποπροϊόντα τα οποία γίνονται πιο καινοτόμα από την αρχική ιδέα που αποτελεί απόδειξη ανάδυσης κατά τη διάρκεια της δημιουργικής πράξης. Επιπλέον, η βιβλιογραφία υποστηρίζει ότι διαδικασίες όπως οι ηλεκτρονικές επικοινωνίες μπορούν να οδηγήσουν σε σημαντικές καινοτομίες που δεν αναγνωρίζονται πάντα ως τέτοιες. Υπάρχουν ενδείξεις ότι δυσμενείς συνθήκες, όπως η φτώχεια, ο αποκλεισμός ή η αποτυχία, μπορούν να ενθαρρύνουν την καινοτομία σε ορισμένα άτομα και ομάδες. Η αναγνώριση του ρόλου της εξέγερσης και της κουλτούρας κατά της εξουσίας στην καινοτομία συνεπάγεται την ενθάρρυνση και την περαιτέρω ανάπτυξή της, αλλά κάθε αναγνώρισή της ή προσπάθεια ενθάρρυνσής της ενέχει τον κίνδυνο να την καταστρέψει. Αυτό το δίλημμα πρέπει να αναγνωριστεί από όσους προσπαθούν να προωθήσουν την καινοτομία.

Οι βέλτιστες πρακτικές των εκπαιδευτικών πειραμάτων και η ανάπτυξη καινοτόμων λύσεων για τους οργανισμούς των μαθητών

Το θεωρητικό μέρος δημιουργείται ως ένα σύνολο διαφόρων εργαλείων - θεωρία και πρακτικές μέθοδοι, τα οποία συνδυάζονται σε μια συγκεκριμένη δομή για πρακτική εφαρμογή σε διάφορους τομείς. Στόχος είναι η δημιουργία δημιουργικών δεξιοτήτων για την από κοινού επίλυση οποιωνδήποτε προβλημάτων. Η εργασία σε μια ομάδα είναι μια ευκαιρία για όλους να εκφραστούν στη διαδικασία της συνεργασίας και της συνδημιουργίας.



Πρακτική άσκηση 1:

Για την πρακτική εφαρμογή του θεωρητικού υλικού στη δημιουργία έργων, εργαστείτε σε ζεύγη με βάση τον αλγόριθμο βήμα προς βήμα:

- Καθορίστε τι ακριβώς θέλετε να δημιουργήσετε στο έργο σας και γιατί αυτό είναι σημαντικό και το νόημα του. Αυτές οι ερωτήσεις αναφέρονται στο κάθετο διάγραμμα. Προσπαθήστε να βρείτε μεθόδους που θα σας βοηθήσουν να διατυπώσετε αυτό το σημείο με μεγαλύτερη ακρίβεια. Αυτό το σημείο διαμορφώνει την αποστολή, το νόημα και τους στόχους. Για να έχετε κίνητρο κάνετε αυτό το έργο, είναι σημαντικό να βρείτε μια προσωπική ανάγκη (αξία) αυτού που θα κάνετε.

2021-1-PL01-KA220-YOU-000028673

- Ποιος θα ωφεληθεί; Τι ακριβώς; Ο καθορισμός της ομάδας-στόχου σας είναι θέμα οριζόντιου διανύσματος. Είναι σημαντικό να δώσετε προσοχή στις ανάγκες εκείνων για τους οποίους κάνετε αυτό το έργο. Αναλύστε τι υπάρχει ήδη και ποιες ανάγκες ικανοποιεί. Τι καινούργιο θέλετε να φέρετε για να καλύψετε τις ανάγκες της κοινωνίας; Καθορίστε τις μεθόδους για το σκοπό αυτό.
- Πώς θα γίνει αυτό; Διαδικαστικό διάνυσμα. Αυτός είναι ο μεγαλύτερος χώρος για δημιουργικότητα. Αυτό είναι ένα πείραμα. Ανάλογα με την εργασία που έχετε αναλάβει, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε διαφορετικές μεθόδους. Περιγράψτε το στάδιο, τις ιδέες και τα σχέδιά σας.
- Το στάδιο της γείωσης της δημιουργικότητάς σας. Είναι μια ευκαιρία να δείτε τους κινδύνους και τους τρόπους αποφυγής της αποτυχίας και της απογοήτευσης. Πρόκειται για τη δοκιμή και την έγκριση των ιδεών σας στην πραγματικότητα. Καθορίστε τις μεθόδους που θα σας βοηθήσουν σε αυτό με τον καλύτερο τρόπο.
- Το στάδιο της βελτίωσης μετά την έγκριση και την εξέταση των πιθανών κινδύνων. Ανάλυση και τροποποίηση εάν χρειάζεται.

Όταν αποφασίσετε ότι το έργο είναι έτοιμο για υλοποίηση, σκεφτείτε τι χρειάζεστε. Δοκιμάστε να χρησιμοποιήσετε τον ίδιο τύπο: Τι; Γιατί; Για ποιον; (Με ποιον;) Πώς; Προσπαθήστε να βρείτε κάποια δημιουργική λύση για την επίλυση αυτού του προβλήματος. Αν κάτι αποτελεί πρόβλημα, μετατρέψτε το σε εργασία. Αν έχετε φτάσει σε αυτό το σημείο, τότε έχετε ήδη αρκετή εξάσκηση για να βρείτε έναν τρόπο να λύσετε το πρόβλημα.

Και οι δύο συμβαλλόμενοι κρατούν σημειώσεις για τα δικά τους σχέδια και βοηθούν ο ένας τον άλλον να καλύψει όλες τις ερωτήσεις.

**Πρακτική άσκηση 2:**

- 1) Δημιουργήστε μικρές ομάδες (3-4 άτομα). Κάθε άτομο παρουσιάζει σύντομα το έργο του και συνολικά η ομάδα επιλέγει το πιο ενδιαφέρον και το αναλύει σύμφωνα με τον αλγόριθμο, ενώ ο δημιουργός του απαντά στις ερωτήσεις τους, ακούει προσεκτικά και παρατηρεί κρατώντας σημειώσεις:
 - την ιδέα.
 - υλοποίηση (Πού; Πώς; Ποιες δημιουργικές τεχνικές χρησιμοποιήθηκαν; Τι το καθιστά εφικτό;)
 - ποιος το βρήκε χρήσιμο και ενδιαφέρον; Πόσο καλά ανταποκρίνεται στις ανάγκες της ομάδας-στόχου;

2021-1-PL01-KA220-YOU-000028673

- ποιοι είναι οι κίνδυνοι; - απώλεια της σημασίας λόγω αλλαγών στις ανάγκες της ομάδας-στόχου, της τεχνικής υποστήριξης, της χρηματοδότησης, της διαθεσιμότητας, των αναγκών της ομάδας και της ανάγκης αλλαγής στην ανάπτυξη του έργου.
 - δυνατότητες του έργου: Τι δημιουργεί; Τι είδους προϊόν (χρήσιμες πληροφορίες, συνδέσεις μεταξύ ανθρώπων, περιβάλλον συνεργασίας και συνδημιουργίας);
 - προοπτικές περαιτέρω εφαρμογής σε άλλες συνθήκες - Πού; Πότε; Γιατί; Για ποιον; Για ποιους τύπους δραστηριοτήτων
- 2) Κάθε συμμετέχοντας μοιράζεται τις δικές του ιδέες και παρατηρήσεις, αν υπήρξε κάτι που παρατήρησε και που θα ήταν σημαντικό να προστεθεί ή να τροποποιηθεί στο έργο. Ο συμμετέχων του οποίου το έργο συζητήθηκε μοιράζεται τι σημαντικό ανακάλυψε σαν όραμα για τον κόσμο, τι θα προτιμούσε να χρησιμοποιήσει και να λάβει υπόψη του περαιτέρω από όσα συζητήθηκαν για τη δημιουργία της ευρύτερης εικόνας.

Αξιολόγηση

1. Ποια προσέγγιση της δημιουργικότητας περιγράφει την αμοιβαία αλληλεπίδραση των αντικειμένων;
 - a) Ψυχοδυναμική
 - b) Transsystem
 - c) Δυναμικά συστήματα
2. Τι υποδηλώνει το κάθετο διάγραμμα;
 - a) Περιέχει μέρη, επίπεδα, στρώματα, έννοιες
 - b) Περιβαλλοντικά αντικείμενα, διεργασίες
 - c) Αλυσίδα βημάτων δράσης
3. Ποιο διάγραμμα ερευνά τις παράλληλες διεργασίες;
 - a) Κατακόρυφο
 - b) Διαδικαστικό
 - c) Οριζόντιο
4. Ποιο είναι το πρώτο στάδιο στη διαδικασίας δημιουργικότητας;
 - a) Εύρεση του παράδοξου
 - b) Πραγματοποίηση και διερεύνηση μιας πραγματικής κατάστασης
 - c) Συγχώνευση διαφόρων μεθόδων

2021-1-PL01-KA220-YOU-000028673

5. Ποιο φαινόμενο αποδεικνύει τη δημιουργία υποπροϊόντων σαν αποτελέσματα της δημιουργικής πράξης;
 - a) Παράδοξο
 - b) Ανάδυση
 - c) Διατάραξη
6. Ποιο είναι το στάδιο της δημιουργικότητας κατά το οποίο αναζητείται η κατάλληλη μορφή;
 - a) Πείραμα
 - b) Έρευνα
 - c) Αντικειμενοποίηση
7. Ποιο στάδιο είναι το τελικό;
 - a) Ψάχνετε το κοινό για το οποίο το έργο είναι επωφελές;
 - b) Θεμελίωση, δοκιμή, εφαρμογή στην πραγματικότητα
 - c) Σχέδιο βελτίωσης και αντιμετώπισης κινδύνων



Αναφορές

Kupers, E. *et al.* (2018) Η δημιουργικότητα των παιδιών: A Theoretical Framework and Systematic Review. SAGE. Διαθέσιμο στη διεύθυνση:

<https://journals.sagepub.com/doi/full/10.3102/0034654318815707>

Reichert, M. (2015) Unleashing young people's creativity and innovation Ευρωπαϊκά σχέδια καλής πρακτικής. *Λουξεμβούργο: Υπηρεσία Εκδόσεων της Ευρωπαϊκής Ένωσης.*

Rosalie, J. (2018). *Το ανεκμετάλλετο δυναμικό της υπερσυστημικής σκέψης.* Πανεπιστήμιο McGill - Νομική Σχολή. Yvon Blais

Sebba, J. *et al.* (2009) Καινοτομία υπό την καθοδήγηση των νέων: Ενίσχυση των δεξιοτήτων και των ικανοτήτων της επόμενης γενιάς καινοτόμων. (2019) *Εθνικό Ίδρυμα για την Επιστήμη, την Τεχνολογία και τις Τέχνες (NESTA)*