

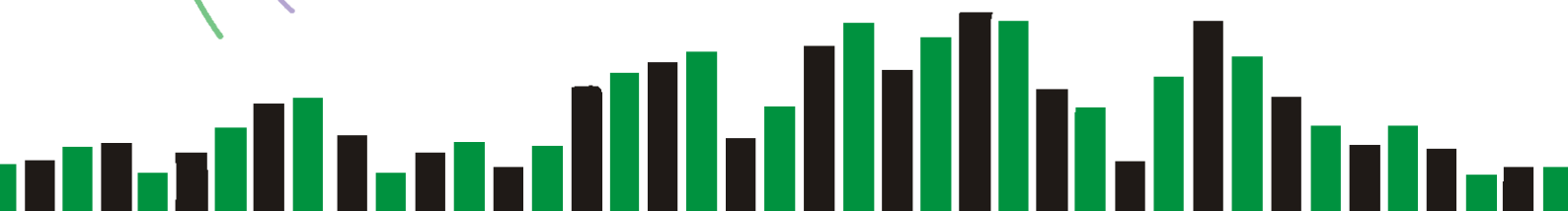


Funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



**ACDC**4you

**Kūrybingumo laboratorijas**





## TURINYS

|  |    |
|--|----|
| Įžanga .....   | 3  |
| Pasiruošimas - leiskite protui klajoti ir ieškokite įkvėpimo!..... | 4  |
| Kaip inkubuoti puikias idėjas?.....                                | 16 |
| Idėjų kūrimas: idėjų (per)formavimas .....                         | 27 |
| Vertinimas padės jums kurti!.....                                  | 44 |
| Įgyvendinimas: SCRUM metodas kūrybingumui materializuoti.....      | 57 |
| „ACDC 4 YOU“ Mokomieji vaizdo įrašai .....                         | 74 |

# Įžanga

**ACDC 4 YOU Kūrybingumo laboratorijos** – tai patyriminiai kūrybingumo ugdymo seminarai su dalyvaujamosios muzikos elementais, skirti idėjų generavimo, kūrybinio mąstymo, problemų sprendimo, bendradarbiavimo ir kt. įgūdžiams ugdyti bei padėti žmonių grupėms tapti sėkmingomis kūrybiškomis komandomis. Kūrybingumo laboratorijomis gali naudotis įvairiose srityse ir sektoriuose dirbančios komandos, pvz., švietimo, kultūros ir meno, verslo, nevyriausybių organizacijų ir bendruomenių, vietos, regioninės ar nacionalinės valdžios institucijos per strateginio planavimo ir komandos formavimo sesijas. Be to, laboratorijas galima perkelti į kitas kūrybingumą skatinančias aplinkas, pvz., vizualiųjų menų, dramos, literatūros ir kt.

Kūrybingumo laboratorijos atspindi penkis kūrybinio proceso etapus, t. y. pasiruošimą, inkubaciją, idėjos plėtojimą, vertinimą ir įgyvendinimą. Kūrybinis procesas įkūnija idėjos pavertimą konkrečiu rezultatu imantis tam tikrų veiksmų. Šis procesas apima kritinį mąstymą ir problemų sprendimo įgūdžius. Geriausiai kūrybinį procesą apibūdino anglų socialinis psichologas, vienas iš Londono ekonomikos mokyklos įkūrėjų Grahamas Wallasas. Jis 1920 m. knygoje apie kūrybingumą „Minties menas“ („The Art of Thought“) išdėstė pagrindinius kūrybinio proceso etapus. Remiantis jo idėjomis, kūrybingi asmenys ir komandos paprastai pereina penkis etapus, kad savo idėjas paverstų realybe.

Kūrybingumo laboratorijos yra trečiasis intelektualinis produktas, sukurtas įgyvendinant projektą **ACDC 4 You / Meninis kūrybingumo ugdymas Jums**, finansuojamą pagal *Erasmus+* ES švietimo, mokymo, jaunimo ir sporto programos antrąją pagrindinę veiklą Strateginės partnerystės suaugusiųjų švietimo srityje.

**ACDC 4 You** – tai Europos tarptautinės partnerystės projektas, skatinantis suaugusiųjų kūrybingumo ugdymą pasitelkiant kūrybinius dalyvaujamosios muzikos procesus ir didinant supratimą apie kūrybingumą kaip svarbiausią ir geidžiamiausią įgūdį ateities ekonomikoms ne tik Europoje, bet ir visame pasaulyje.

Projektas skirtas stiprinti suaugusiųjų švietėjų ir muzikantų kompetenciją kurti inovatyvius išteklius, pristatant naujo tipo mokymų vadovus, paruoštus suaugusiuosius mokyti kūrybingumo. Pagrindinis projekto tikslas – suteikti suaugusiųjų švietėjams, muzikantams ir kitiems kultūros sektoriaus darbuotojams įgūdžių ir žinių, padedančių tapti sėkmingais kūrybingumo mokymų per muzikinę raišką vedėjais ir įgyti daugiau pasitikėjimo savo kūrybiniais gebėjimais.

Papildomos informacijos apie projektą *ACDC 4 You* ieškokite adresu <https://bit.ly/3eHjfw2>.

1

# KŪRYBINGUMO LABORATORIJA

**Pasiruošimas - leiskite protui  
klajoti ir ieškokite įkvėpimo!**

## Kūrybingumo laboratorijos planas, 1 dalis

Seminaro tikslų, rezultatų ir turinio apžvalga

### Seminaro tikslai

- Padėti dalyviams surinkti reikiamą medžiagą ir informaciją bei sudėlioti savo idėjas.
- Mesti iššūkį įprastam mąstymui, kad dalyviai geriau suprastų problemą.

### Mokymosi rezultatai

Sėkmingai baigę šį seminarą dalyviai gebės:

- suprasti pasirengimo etapą kaip kūrybinio proceso dalį;
- nagrinėti ir taikyti keletą pratimų ir metodų, skirtų protui suaktyvinti;
- organizuoti veiksmingą pasirengimo sesiją.

### Trukmė

- 120 min.

### Temos

- Pasirengimas – kokia jo vieta kūrybiniame procese?

## Dalyvių skaičius

- 10–12

## Mokymų vedėjų skaičius

- 1

## Mokymo(si) metodai

- Pristatymas
- Darbas grupėmis
- Diskusija
- Pratimai

## Priemonės

- Rašymo lenta
- Popierius
- Rašikliai, žymekliai
- Vaizdo projektorius

## Ižanga (5 min.)

Kūrybinis procesas prasideda nuo pasiruošimo: informacijos ir medžiagos rinkimo, įkvėpimo šaltinių ieškojimo ir žinių apie projektą ar sprendžiamą problemą įgijimo.

- Kas vyksta per pasiruošimą?
- Kaip galime pasiruošti geriau?
- Kaip galime maksimaliai pagerinti pasiruošimo etapą, kad pasiektume gerų rezultatų?

Šioms temoms seminare skirsime daugiausia dėmesio.

## Fizinis ir vokalinis apšilimas ir žaidimai (10 min.)

1. Prisistatykite – **1 pratimas: Padarykite sumuštinį.**
2. Supažindinkite su laboratorijos taisyklėmis.
3. Apšilimas atliekant **2 pratimą: Tapkite idėjų mašina.**

## Pagrindinė pamoka su pratimais ir pagrindine tema (5 min.)

Taigi, koks yra pirmas įprasto kūrybinio proceso žingsnis? – Aptarkite apibrėžimą, vaidmenį, naudą.

Kūrybinis procesas prasideda nuo pasirėngimo etapo. Visada turėkite omenyje, kad pasiruošimas yra:

1. informacijos rinkimas;
2. temos tyrinėjimas iš įvairių perspektyvų, siekiant visapusiškai suprasti problemą;
3. konkrečių iššūkių įvardijimas ir problemos formuluotės apibrėžimas.

## Mokymų vedėjo indėlis (pristatymas) (10 min.)

Kūrybinis procesas – tai problemų sprendimas pasitelkiant naujoves.

Dažniausia kūrybinės sistemos apraiška – keletas žingsnių, apimančių įvairius mąstymo ir problemų sprendimo būdus. Anglų socialinis psichologas, vienas iš Londono ekonomikos mokyklos įkūrėjų Grahamas Wallasas įvardijo šiuos žingsnius:

1. Pasiruošimas
2. Inkubacija
3. Idėjos plėtojimas
4. Patikrinimas, vertinimas
5. Įgyvendinimas, kūrimas

1926 m. Grahamas Wallasas išleido knygą „Minties menas“ („The Art of Thought“), kurioje apibrėžė keturis kūrybinio proceso etapus ir pabrėžė pasiruošimo svarbą. Panašiai kaip mąstytojas ruošia proto dirvą sėkloms sėti, taip ir šiame etape problema „tyrinėjama visomis kryptimis“. Tai intelektinių išteklių, tapsiančių naujų idėjų pagrindu, kaupimo etapas. Jam reikia tyrinėjimų, planavimo, tinkamos dvasinės būsenos ir dėmesio. Pasiruošimo procesas yra visiškai sąmoningas.

## Veikla (10 min.)

**Prieš tęsdami užduokite dalyviams klausimą:**

Kaip manote, kurio tipo pasiruošimas padeda geriausiai spręsti problemas kūrybiškai? Pasirinkite vieną iš šių variantų:

- 1) Sutelkti dėmesį į sprendimą, nustatyti darbą, kurį reikia atlikti.
- 2) Sutelkti dėmesį į jau egzistuojančias teorijas, apžvelgti tikslinių grupių atsiliepimus, apklausas ir duomenis šia tema, kad būtų galima daryti išvadas apie tikslinės grupės poreikius.
- 3) Nustatyti paslėptus poreikius ir norus, kai inovatorius išgyvena tikslinės grupės patirtį (atmesti asmeninį požiūrį ir atspindėti tikslinės grupės elgseną, pasinerti į vartotojo patirtį).

Paprašykite seminaro dalyvių užrašyti savo pasirinkimą ant lipnių lapelių ir paklauskite, kodėl, jų manymu, tai lemia geresnius sprendimus. Paprašykite priklijuoti lapelius ant lentos.

## Tęskite pristatymą (10 min.)

Daug žinome apie naujas idėjas skatinančias praktikas. Tačiau dažnai mums sunku jas pritaikyti. Kodėl?

**Apibrėžiant problemas akivaizdžiais ir įprastais būdais, dažnai ieškoma akivaizdžių ir įprastų sprendimų. Žmonių šališkumas ir nusistovėjusi elgsena neretai trukdo. Kita vertus, visi žinome, kad sprendimai yra daug geresni, kai jie atitinka tikslinių grupių poreikius ir norus.**

Mąstymo modeliavimas (angl. *Design Thinking*) yra į žmogų orientuotas projektavimo metodas. Jis padeda įveikti minėtą problemą ir išlaisvinti kūrybingumą. Šis metodas atsirado XX a. šeštajame ir septintajame dešimtmečiuose tyrinėjant teoriją ir praktiką ir tapo vienu veiksmingiausių būdų spręsti problemas, susijusias su šių laikų žmogiškaisiais, technologiniais ir strateginiais inovacijų poreikiais. Mąstymo modeliavimo metodo ištakos glūdi XX a. ketvirtajame dešimtmetyje atliktuose psichologiniuose kūrybingumo tyrimuose ir XX a. šeštajame dešimtmetyje sukurtuose kūrybingo mąstymo būduose. Mąstymo modeliavimas orientuotas į tikslinių grupių poreikius ir norus. Jis leidžia tyrėjams atidėti į šalį savo asmenines pažiūras ir nustatyti bei atpažinti poreikius, kurių tikslinės grupės neišreiškė.

## Veiklos apibendrinimas (5 min.)

Paskatinkite seminaro dalyvius pakomentuoti savo atsakymus. Ar jie atsakytų kitaip ir kodėl?

## Tęskite pristatymą (15 min.)

**Kas vyksta pasiruošimo metu, kai renkama informacija, ir po to?**

Pasakykite dalyviams, kad surinkę informaciją, jie turi išanalizuoti ir apibendrinti savo pastebėjimus apie tikslines grupes, kad nustatytų konkrečias problemas, su kuriomis susidūrė ir kurias spręs.

*Kas yra problemos apibrėžtis?*

Problemos apibrėžti yra svarbi, nes padės mokymų dalyviams orientotis ir nukreipti savo pastangas į konkrečius poreikius. Tikslas – suformuluoti problemą taip, kad kiekvienas galėtų pamatyti jos aspektus ir sutelkti dėmesį į tinkamų sprendimų paiešką.

*Kokie yra pagrindiniai geros problemos apibrėžties bruožai?*

Pasakykite dalyviams, kad problemos apibrėžtis yra:

1. Nukreipta į žmogų. Ji orientuota į tikslines grupes, todėl formuluojama remiantis įžvalgomis apie jas, jų poreikius ir norus.
2. Grindžiama apčiuopiamais sprendimais ir yra tinkamo masto:  
pakankamai plati, kad skatintų kūrybinę laisvę;  
pakankamai siaura, kad būtų praktiškai pritaikoma, suteiktų gaires bei kryptį ir galiausiai padėtų rasti konkrečius sprendimus.
3. Grindžiama veiksmažodžiu, orientuotu į veiksmą. Naudokite tokius veiksmažodžius kaip *sukurti, apibrėžti ir pritaikyti*, kad problema taptų labiau orientuota į veiksmą.

4. Gerai apgalvota ir nešališka. Seminaro dalyviai turi nuodugniai išanalizuoti problemą, kad rastų pagrindinę jos priežastį.

#### *Kaip apibrėžti problemą?*

Norėdami apibrėžti problemą, tiksliai apibūdinkite tikslinių grupių **profilį** remdamiesi **tyrimo rezultatais**. Problemos apibrėžtis formuluojama iš tikslinių grupių perspektyvos, atsižvelgiant į jų poreikius ir norus ir tinkamai nustatant iššūkį, kurio reikia siekti kitame proceso etape. Problemos apibrėžtyje įvardijamas atotrūkis tarp siekiamybės ir dabartinės padėties.

#### *Formuluodami problemą:*

- pažvelkite į konkrečius tikslinių grupių poreikius ir pageidavimus,
- pagalvokite, kas galėtų patenkinti tikslinių grupių poreikius,
- užpildykite šį teiginį: tikslinės grupės + poreikis + įžvalga.

Nustatytas iššūkis prasmingai pertvarkomas į **veiksmingą problemos formulę**, kurioje geriausiai išdėstomos tikslinės grupės, poreikiai ir įžvalgos. Reikia laikytis tokio formato:

[tikslinėms grupėms ... (aprašymas)] **reikia** [... (poreikis... (veiksmažodis))] **nes** [įžvalga... (įtikinimas).]

## **Tęskite pristatymą (20 min.)**

### **Metodas *Kaip mes galėtume?***

Kaip, apibrėžę problemą, galime pradėti kūrybingai mąstyti kurdami sprendimą?

Mąstymo modeliavimo metodas siūlo naudoti klausimą *Kaip mes galėtume?* (KMG) (angl. *How Might We, HMW*). Tai **būdas pertvarkyti problemą į klausimą**, išreiškiantį teigiamus iššūkius, kuriuos norite spręsti. Raktinis žodis yra „galėtume“. Kai susiduriame su problema, dažniausiai užduodame tokius klausimus: *Kaip galime ją išspręsti* arba *Kaip turėtume ją išspręsti?* Tai reiškia, kad *galime* arba *turime* spręsti. Vartodami žodį „galėtume“ galime laisviau žvelgti į problemą ir tyrinėti idėjas, o ne pateikti sprendimą.

Metodas *Kaip mes galėtume?* leidžia iššūkius paversti galimybėmis. Į problemą žvelgiame pozityviai, o tai atveria protą ir galimybes naujiems sprendimams.

Pradėkite nuo problemos formulavimo. Pažvelkite į teiginį ir reformuluokite jį, pradžioje pridėdami *Kaip mes galėtume?* Pvz., „Praktikantai turi dalyvauti seminaruose ir mokymo kursuose, kad tobulintų savo įgūdžius“. Užuo klausę „Kodėl praktikantams nepatinka dalyvauti seminaruose?“, galite klausimą reformuluoti pagal KMG metodą: „Kaip mes galėtume sukurti būdą praktikantams efektyviau dalyvauti seminaruose?“, „Kaip mes galėtume padaryti, kad praktikantams būtų smagiau dalyvauti seminaruose?“ arba net „Kaip mes galėtume padaryti, kad praktikantai įžvelgtų didesnę vertę mūsų seminaruose?“

**Sukurkite KMG klausimus**, keisdami problemos formuluotę arba įžvalgas.

**KMG šablonas:** Kaip mes galėtume (numatoma patirtis) kažkam (tikslinė grupė), kad (pageidaujamas poveikis).

### **Patarimai, kaip rašyti KMG klausimus**



## Ko nedaryti

**Neužduokite pernelyg bendrų klausimų.** Geras KMG padės jums pasiūlyti sprendimus, kurie bus aiškiai orientuoti. Pvz., klausimas „Kaip mes galėtume sumažinti visuotinį atšilimą“ nesutelkia dėmesio į problemą.

**Per daug nesusiaurinkite klausimo** ir neįtraukite atsakymo / sprendimo į klausimą (tai bus per daug ribojantis veiksmas) – geras KMG leidžia rasti įvairių sprendimų. Pvz.: „Kaip mes galėtume padėti žmonėms mažinti anglies dioksido pėdsaką ir dalytis šia informacija per išmanųjį laikrodį“ yra per siaura. „Kaip mes galėtume padėti žmonėms mažinti anglies dioksido pėdsaką ir dalytis šia informacija“ – geriau.

## Ką daryti

**Paprašykite, kad kiekvienas pagalvotų ir parašytų KMG klausimus.**

Klausimus užduokite teigiamai. Sutelkite dėmesį į norimus rezultatus. Užuo klausę „Ar dėl KMG mūsų seminario dalyviai mažiau nuobodžiauja?“, klauskite „Ar dėl KMG mūsų seminario dalyviai labiau įsitraukia į veiklą?“

Sudarykite savo KMG klausimų variantus. Grupėse sugalvokite kuo daugiau KMG klausimų ir juos tobulinkite, kol sudarysite sąrašą.

Sugrupuokite panašius KMG klausimus, susijusius su tam tikra sritimi.

Pasirinkite vieną KMG klausimą. Pakvieskite mokymų dalyvius balsuoti už, jų manymu, svarbiausią KMG klausimą kiekvienoje srityje.

### 3 pratimas (5 min.)

**3 pratimas. „Boomwhakers“** (<https://app.animaker.com/animo/7KGNUkG7LmNodViu/>)

Peržiūrėkite vaizdo įrašą ir padarykite tą patį.

### 4 pratimas 4 (10 min.)

**4 pratimas. Priverstinė analogija**

### Apibendrinimas (5 min.)

Pasiruošimo etapu pradedamas kūrybinis procesas. Jis grindžiamas informacijos rinkimu ir temos nagrinėjimu; jame daugiausia dėmesio skiriama tikslinių grupių poreikiams ir norams, nustatomi iššūkiai. Tai leidžia dalyviams suformuluoti problemą. Tuo bus vadovaujama ir nukreipiamos visos pastangos ieškant tinkamų sprendimų vėlesniuose etapuose.

Klausimai *Kaip mes galėtume?* leidžia mokymų dalyviams problemas paversti galimybėmis, o tai atveria protus ir galimybes naujiems sprendimams. *Kaip mes galėtume?* klausimų sudarymas atveria kelią kitiems kūrybingumo proceso žingsniams, nes leidžia ieškoti kūrybingų sprendimų, o komandoms – sutelkti dėmesį į spręstinas problemas.

## Atsipalaidavimas (5 min.)

5 pratimas. Įžeminimas pojūčiais

## Refleksija ir grįžtamasis ryšys (5 min.)

**Prašykite grįžtamojo ryšio**

Visada prašykite dalyvių grįžtamojo ryšio; tai rodo jūsų susidomėjimą jų mintimis ir suteikia jums, mokymų vedėjui, puikią galimybę tobulėti.

**Patarimas:** pasitelkite interaktyvią užduotį išsiaiškinti, kas pavyko gerai ir ką būtų galima patobulinti.

**Apmąstymas**

Paprašykite mokymų dalyvių pasidalyti, kas jiems paliko didžiausią įspūdį, ko jie išmoko ir ką norėtų panaudoti. Kodėl? Ar jie ką nors keistų? Ką?

## Nuorodos ir svarbiausia literatūra

Penki kūrybinio proceso etapai <https://www.youtube.com/watch?v=ybNoYjLmfPA>

Pasiruošimo etapo vaizdo įrašas

[https://drive.google.com/file/d/1JOcgSBt4cJ29UaRe6E03S4NNs1nHL2UT/view?usp=share\\_link](https://drive.google.com/file/d/1JOcgSBt4cJ29UaRe6E03S4NNs1nHL2UT/view?usp=share_link)

Minčių žemėlapis pavyzdys

[https://drive.google.com/file/d/15XEAS9q4ViFIT75hS03bxBXhX4jm8Fu\\_/view?usp=share\\_link](https://drive.google.com/file/d/15XEAS9q4ViFIT75hS03bxBXhX4jm8Fu_/view?usp=share_link)

Kūrybinis procesas (penki etapai) <https://www.youtube.com/watch?v=ZIOR1uJ62xo>

Kaip parašyti įsimintiną problemos apibrėžtį

<https://web.archive.org/web/20181214024324/https://uxdesign.cc/how-to-write-a-memorable-problem-statement-1948ea19cb66>

Mąstymo modeliavimo proceso 2 etapas: apibrėžti problemą <https://careerfoundry.com/en/blog/ux-design/stage-two-design-thinking-define-the-problem/>

*Kaip mes galėtume?* Klausimų generatorius ir vadovas <https://www.innovolo.co.uk/article/how-might-we-question-template-and-guide>

Kodėl mąstymo modeliavimas veikia?

<https://hbr.org/2018/09/why-design-thinking-works>

# Kūrybingumo laboratorijos pamokos planas, 2 dalis

Išsamūs kiekvieno pratimo aprašymai ir instrukcijos žingsnis po žingsnio

## 1 pratimas. Padarykite sumuštinį

### Pratimo tikslai

- Suteikti dalyviams galimybę prisistatyti;
- Suteikti galimybę susipažinti su seminaro tema ir eiga;
- Skatinti kūrybiškumą;
- Pagerinti bendravimą.

### Priemonės

- Popierius
- Rašikliai

### Koncentracijos lygis

- Žemas

### Energijos poreikis

- Žemas

### Nurodymai

- 1) Pasakykite dalyviams, kad jie turės prisistatyti sukurdami savo asmenybės sumuštinį, kur nurodys savo savybes ir dalykus, kurie patinka arba nepatinka. Jie turės pasirinkti tinkamiausius ingredientus.
- 2) Paprašykite dalyvių per 5 minutes sukurti ir nupiešti sumuštinį. Pasakykite, kad jame gali būti bet kas, kas apibūdina jų asmenybę. Sumuštinis turi būti vizualus, bet šalia jo dalyviai gali pridėti žodžių arba nubraižyti lentelę ar diagramą.
- 3) Paprašykite sugalvoti pavadinimą savo sumuštiniai.
- 4) Po 5 minučių pakvieskite dalyvius pristatyti sumuštinis ir paaiškinti, kokius ingredientus pasirinko ir kodėl.
- 5) Paaiškinkite pagrindines taisykles:
  - padėti į šalį nešiojamuosius kompiuterius ir telefonus;
  - jeigu reikia, dalyviai gali išsiųsti el. laišką arba paskambinti išėję iš auditorijos.

## 2 pratimas. Tapkite idėjų mašina

### Pratimo tikslai

- Didinti kūrybiškumą;
- Padėti dalyviams pradėti mąstyti nestandartiškai;
- Padėti dalyviams užmegzti ryšius;
- Stiprinti mąstymo ir problemų sprendimo gebėjimus.

### Priemonės

- Popierius
- Rašikliai

### Koncentracijos lygis

- Vidutinis

### Energijos poreikis

- Žemas

### Nurodymai

1. Nurodykite temą (ji gali būti susijusi su dalyvių darbu).
2. Paprašykite dalyvių sugalvoti naujų idėjų ir jas nupiešti arba sudainuoti.
3. Dalyviai užmegs naujus ryšius ir pradės mąstyti nestandartiškai.

### 3 pratimas. „Boomwhackers”

<https://app.animaker.com/animo/7KGNUkG7LmNodViu/>

#### Pratimo tikslai

- Komandinis darbas;
- Kūrybingumas;
- Gerovė;
- Bendradarbiavimas;
- Išbandyti muzikos pratimus kaip pasiruošimo užduotį.

#### Priemonės

- „Boomwhackers” perkusiniai vamzdžiai

#### Koncentracijos lygis

- Žemas

#### Energijos poreikis

- Vidutinis

#### Nurodymai

1. Mokymų vedėjas supažindina dalyvius su „Boomwhackers”.
2. Parodo, kaip instrumentas skamba, kai:
  - „Boomwhacker” trenkia į stalą vieną kartą;
  - „Boomwhacker” trenkia į stalą du kartus;
  - „Boomwhacker” trenkia į stalą tris kartus, ir t. t.
3. Dalyviai daro tai, ką rodo mokymų vedėjas.
4. Jis parodo paprastą ritmą su „Boomwhacker” judesiais.
5. Dalyviai praktikuoja ritmą ir judesius kartu su vedėju, o paskui bando savarankiškai.
6. Kai dalyviams pavyks įsisavinti ritmo formulę, jie pridės kitų ritmo modelių ir sukurs melodiją.

## 4 pratimas. Priverstinė analogija

### Pratimo tikslai

- Pagerinti kolektyvinį supratimą;
- Skatinti kūrybinį mąstymą, kad būtų galima išsivaduoti iš nusistovėjusių perspektyvų;
- Užmegzti ryšius.

### Priemonės

Priklausomai nuo to, kaip dalyviai išreiškia savo analogiją:

- Popierius
- Rašikliai
- Internetas

### Koncentracijos lygis

- Vidutinis

### Energijos poreikis

- Žemas

### Nurodymai (10 min.)

#### *Pasirinkite objektą*

Paprašykite dalyvių pasirinkti kokį nors daiktą. Naudokite tokį raginimą: „Kai pasakysiu EIKITE, turėsite 5 sekundes surasti objektą, kuris yra... RAUDONAS. EIKITE!“ Tada dalyviai parodo surastą daiktą vienas kitam arba į kamerą (jeigu dalyvauja per nuotolį).

#### *Sukurkite analogiją*

Dabar, kai dalyviai turi savo daiktą, paklauskite: „Kuo jūsų pasirinktas daiktas panašus į jūsų draugą / projektą ir pan.“

Paskatinkite dalyvius apsvarstyti mokslines ir (arba) abstrakčias sąvokas (matematika – *komutatyvumas, asociacija* ir t. t.; fizika – *energija, elektros srovė* ir t. t.) arba sąvokų ryšius.

Paprašykite jų rasti analogijų tarp šių abstrakčių sąvokų ir konkrečių dalykų iš jų realybės / konteksto. Jie gali pavaizduoti jas vaidindami, šokdami arba piešdami.

## 5 pratimas. Įžeminimas pojūčiais

### Pratimo tikslai

- Mažinti nerimą ir stresą;
- Grįžti į kūną, kai mintys blaškosi;
- Išlaisvinti protą ir kūną;
- Sukurti žaidimo pojūtį.

### Priemonės

- Nėra

### Koncentracijos lygis

- Vidutinis

### Energijos poreikis

- Žemas

### Nurodymai

1. Šioje užduotyje daugiausia dėmesio skiriama penkiems pojūčiams, todėl dalyviai turi matyti, girdėti, užuosti, ragauti ir liesti. Galite naudoti daiktus, kurie yra klasėje, arba atsinešti dalykų, kurių dalyviai galėtų paragauti (pvz., šokolado), arba įvairių audinių, kuriuos galėtų paliesti.
2. Prieš pradėdami šį pratimą pasikalbėkite su dalyviais apie jo naudą. Kai esate įsitempęs, tai – greitas būdas nusiraminti. Dalyviai turės daryti tai, ko paprašysite, ir tyliai atsakyti į jūsų klausimus.
3. Pirmiausia paprašykite pasirinkti tris daiktus klasėje ir pagalvoti apie jų spalvą, dydį, tekstūrą bei paskirtį.
4. Antra, pakvieskite dalyvius atsisėsti ir klausytis. Kokius garsus jie girdi? Ar jie garsūs, ar tylūs? Aukšti ar žemi?
5. Trečia, paprašykite dalyvių įkvėpti pro nosį. Ką jie užuodžia? Paprašykite apibūdinti kvapą. Galite atsinešti levandų ir šią pratimo dalį išbandyti su jomis.
6. Ketvirta, raskite ką nors, ko galėtumėte paragauti. Galite naudoti šokoladą. Tegul dalyviai įsideda šokolado gabalėlį į burną ir lėtai leidžia jam ištirpti, užuot kramtę. Koks jo skonis? Kiek laiko užtrunka, kol ištirpsta?
7. Galiausiai paprašykite dalyvių ką nors paliesti (marškinėlius, stalą, rankas ir pan.). Paraginkite juos atkreipti dėmesį į to, ką liečia, tekstūrą ir savybes.

# 2

## KŪRYBINGUMO LABORATORIJA Kaip inkubuoti puikias idėjas?

### Kūrybingumo laboratorijos planas, 1 dalis

#### Seminaro tikslų, rezultatų ir turinio apžvalga

##### Seminaro tikslai

Skatinti seminaro dalyvių pasąmonę dirbti taip, kad parengiamojo etapo metu surinkta informacija kartu su praeities idėjomis ir prisiminimais smegenyse sukurtų naujas unikalias jungtis, lemiančias naujas idėjas ar sprendimus.

##### Mokymosi rezultatai

Sėkmingai baigę šį seminarą, mokymų dalyviai gebės:

- suprasti inkubacijos etapą kaip kūrybinio proceso dalį;
- nagrinėti ir taikyti kai kuriuos būdus pasąmonei suaktyvinti;
- pasirengti efektyviai idėjų kūrimo sesijai.

##### Trukmė

- 90 min.

##### Temos

- Inkubacija – kokią vietą ji užima kūrybiniame procese?



## Dalyvių skaičius

- 10–12

## Mokymų vedėjų skaičius

- 1

## Mokymo(si) metodai

- Pristatymas
- Darbas grupėmis
- Diskusija
- Pratimai

## Priemonės

- Rašymo lenta
- Popierius
- Lipnūs lapeliai
- Rašikliai, žymekliai
- Vaizdo projektorius

## Ižanga

Šiais laikais žmonės dažnai jaučia spaudimą greitai rasti kūrybiškesnius ir novatoriškesnius problemų sprendimus. Pasak šių temų tyrinėjusių mokslininkų, pailsėti nuo problemų sprendimo yra vienas iš paprastų būdų kūrybiškumui padidinti. Žmonės, kurie daro pertrauką arba „inkubuoja“, sukuria daugiau idėjų nei tie, kurie to nedaro.

- Kas vyksta per inkubaciją ir kodėl jos metu gaunami geresni sprendimai?
- Kaip galime geriau atlikti inkubaciją?
- Kaip galime maksimaliai sutrumpinti inkubacijos laikotarpį, kad padidintume sėkmingų rezultatų tikimybę?

Šioms temoms skirsime daugiausia dėmesio šiame seminare.

## Fizinis ir vokalinis apšilimas ir žaidimai (5 min.)

1. Pristatykite ir supažindinkite dalyvius su kontekstu.
2. Pristatykite pagrindines taisykles.
3. Apšilimas – **1 pratimas: Piešiame savo kaimyną.**

## Pagrindinė pamoka su pratimais ir pagrindine tema (2 min.)

Kūrybingumas neprasideda nuo idėjos. Idėją turėtumėte kurti tik tada, kai:

1. Nustatyta problema, kurią reikia išspręsti.
2. Atliktas parengiamasis darbas – ištirta ir surinkta informacija, sužinota viskas, ką reikia žinoti apie temą.
3. Bandyta spręsti problemą naudojant žinomus metodus ir idėjas.
4. Atliktas pasąmoningas tyrinėjimas atsitraukiant nuo problemos, t. y. inkubacija.

## Mokymų vedėjo indėlis (pristatymas) (5–7 min.)

Yra nemažai įrodymų, pagrįstų kūrybingų žmonių stebėjimais ir jų pačių įžvalgomis, kad inkubacija – labai svarbi kūrybinio proceso dalis.

Anglų socialinis psichologas ir vienas iš Londono ekonomikos mokyklos įkūrėjų Grahamas Wallasas sukūrė išskirtinį kūrybingumo modelį („The Art of Thought“, 1926). Pradžioje jis buvo sudarytas iš keturių etapų, vėliau išplėstas iki penkių. Dėl šio modelio šiandien iš esmės sutaria visi kūrėjai:

1. Pasiruošimas (sutelkti dėmesį į problemą ir ištirti jos aspektus).
2. Inkubacija (sąmoningai nukreipti dėmesį nuo užduoties).
3. Idėjos plėtojimas (įsisąmoninti kūrybines idėjas, kai jos prasiveržia į sąmonę, arba pereiti idėjų kūrimo etapą).
4. Patikrinimas, vertinimas (apsvarstyti idėjų pagrįstumą ir palyginti jas su alternatyvomis).
5. Įgyvendinimas, kūrimas (išbandyti ir taikyti idėjas).

Tačiau įrodymai nepaaiškina, kodėl inkubacija veikia ir kaip ją optimizuoti. Kad geriau suprastume inkubacijos mechanizmus, pažvelkime į laboratorinius eksperimentus.

Norėdami patikrinti, ar inkubacija turi poveikį, [tyrėjai dalyviams pateikia problemą](#) ir duoda laiko (pvz., 20 minučių) sprendimui rasti. Vieni dalyviai sprendžia problemą be pertraukos, o kitiems duodama pertrauka, per kurią jie gali inkubuoti.

Siekiant patikrinti, ar skirtingos inkubacijos rūšys turi įtakos rezultatams, dalyviams per pertrauką duodami tam tikri nurodymai, pvz.:

- Jokios užduoties – per pertrauką dalyvių nieko neprašoma atlikti.
- Nesudėtinga užduotis – dalyviai atlieka užduotį, kuriai atlikti reikia nedaug kognityvinių pastangų (pvz., skaityti, piešti paveikslėlių, rūšiuoti daiktus pagal spalvą).

- Sudėtinga užduotis – dalyviai atlieka daug pastangų reikalaujančią užduotį (pvz., objektų sukiojimas mintyse, skaičiavimas atbuline tvarka, atminties testai), visiškai užimančią jų protą ir neleidžiančią toliau sąmoningai dirbti su neišspręsta problema.

### Veikla: diskusija (5 min.)

#### Prieš tęsdami užduokite dalyviams klausimą:

Kurios rūšies inkubacija, jūsų nuomone, duoda geriausius kūrybinio problemų sprendimo rezultatus? Galimi šie variantai:

- 1) pertrauka be konkrečios užduoties;
- 2) pertrauka su nesudėtinga užduotimi;
- 3) pertrauka su sudėtinga užduotimi.

Paprašykite dalyvių ant lipnių lapelių užrašyti savo pasirinkimą ir kodėl, jų manymu, jis lemia geresnius sprendimus. Paprašykite lapelius suklijuoti ant lentos.

### Tęskite pristatymą (1 min.)

Siekdami atsakyti į klausimą, kuris inkubacijos būdas yra geriausias, du mokslininkai **Ut Na Sio** ir **Thomas Ormerodas** atliko 117 tyrimų metaanalizę.

Jie nustatė, kad:

*Žmonės, inkubaciniu laikotarpiu atlikę nesudėtingą užduotį, gerokai lenkė tuos, kurie atliko sudėtingą užduotį arba neatliko jokios.*

### Veiklos apibendrinimas (2 min.)

- Kiek buvo teisingų ir klaidingų atsakymų?
- Paprašykite dalyvių pakomentuoti savo atsakymus.

### Tęskite pristatymą (10 min.)

#### Kas vyksta inkubacijos metu?

Kas vyksta smegenyse, kad žmonės, atlikę nesudėtingą užduotį, pasiekia geresnių rezultatų?

Smegenys toliau dirba su problema pašmonės lygmenyje.

Šis *pasąmoningas darbas* lemia geresnius sprendimus, nes leidžia smegenims megzti ryšius tarp anksčiau nesusijusių sąvokų.

#### Praktinis taikymas

Inkubacija yra pripažinta ir svarbi kūrybinio proceso dalis, o laboratorijoje atlikti tyrimai rodo, kad kai kurios inkubacijos rūšys – geresnės už kitas.

Tačiau yra dar keletas neatsakytų klausimų.

### Kiek laiko turėtume inkubuoti?

- Kai kurie tyrimai rodo, kad inkubacinio laikotarpio trukmė turėtų būti susijusi su pasiruošimo laikotarpio trukme (t. y. ilgesnis inkubacinis laikotarpis gali būti naudingesnis, jei pasiruošimo laikotarpis taip pat ilgas).
- Daugumoje laboratorinių tyrimų nagrinėjamos 1–20 min. trukmės pertraukos.
- Napatvirtintais duomenimis, inkubacinis laikotarpis gali trukti kelias dienas ar net kelerius metus.

### Kokias nesudėtingas užduotis turėtume atlikti per inkubaciją?

- Bet kokia užduotis, labai besiskirianti nuo sprendžiamos problemos srities, duoda geresnių rezultatų.

### Patarimai kaip inkubuoti

Kaip priversti sąmonę dirbti jūsų naudai?

Kitą kartą, kai reikės rasti kūrybiškų sprendimų, galite išbandyti šį būdą:

- Skirkite šiek tiek laiko problemos sprendimams kurti.
- Kai pajusite, kad pritrūko idėjų, padarykite pertrauką (3–20 min.).
- Per pertrauką atlikite nesudėtingą užduotį.
- Inkubacijos užduotis **neturėtų būti susijusi** su pagrindiniais įgūdžiais, kurie reikalingi problemai spręsti (pvz., vizualinis, erdvinis mąstymas ir pan.).

Po pertraukos grįžkite prie problemos ir ieškokite daugiau sprendimų. 😊

## 2 pratimas (2–4 min.)

2 pratimas. Nesudėtingų užduočių generatorius

## 3 pratimas (10–15 min.)

3 pratimas. 10 geriausių 2022 m. šokio judesių mokymasis

## Apibendrinimas (1 min.)

Inkubacija, žinoma, yra tik viena iš kūrybinio problemų sprendimo proceso dalių. Yra daugybė būdų (kuriems nebūtina inkubacija), kaip sąmoningai ir pasąmoningai skatinti naujų jungčių kūrimąsi smegenyse. Pvz., per idėjų generavimo sesijas dažnai naudojame „alternatyvius pasaulius“, kad skatintume žmones galvoti, kaip panašios problemos buvo sprendžiamos kitose srityse. Taip pat grupinis idėjų generavimas leidžia žmonėms remtis kitų idėjomis ir padeda kurti naujas.

## Atsipalaidavimas (10 min.)

4 pratimas. Gilaus poilsio meditacija

## Refleksija ir grįžtamasis ryšys (7 min.)

Paprašykite grįžtamojo ryšio – 5 min.

Visada prašykite grįžtamojo ryšio – tai rodo, kad jums rūpi dalyvių nuomonė, o jums, kaip seminaro vedėjui, tai puiki proga mokytis.

**Patarimas:** pasitelkite interaktyvią užduotį išsiaiškinti, kas pavyko gerai ir ką būtų galima patobulinti.

Apibendrinkite dieną – 2 min.

Trumpai apžvelkite, ką nuveikėte per dieną, ir pateikite keletą įžvalgų.

**Patarimas:** baikite tokiu įkvepiančiu pasakymu: „Tikiuosi, šiandien gautos įžvalgos apie idėjų inkubaciją jums padės... Ačiū!“ Pabaigoje pasakytas „Ačiū“ turėtų sukelti plojumus.

## Priedai ir vaizdo įrašai

- Gilaus poilsio meditacija <https://youtu.be/AKGrmY8OSHM>
- 10 populiariausių 2022 m. šokio judesių pamoka <https://youtu.be/dXsukUJYqtk>
- [Brainstorm cards](#)

## Nuorodos ir svarbiausia literatūra

[Huberman Lab Podcast #8: OPTIMIZE YOUR LEARNING & CREATIVITY WITH SCIENCE-BASED TOOLS](#)

[Training attention for conscious non-REM sleep: The yogic practice of yoga-nidrā and its implications for neuroscience research](#)

[Brain Activity and Functional Connectivity Associated with Hypnosis](#)

[The Tim Ferriss Show: Dr. Andrew Huberman — A Neurobiologist on Optimizing Sleep, Performance, and Testosterone \(#521\)](#)

## Kūrybingumo laboratorijos pamokos planas, 2 dalis

Išsamūs kiekvieno pratimo aprašymai ir instrukcijos žingsnis po žingsnio

### Ižanga

#### Pratimo tikslai

- Suteikti galimybę seminaro vedėjui prisistatyti;
- Suteikti dalyviams galimybę susipažinti su seminaro tema ir eiga;
- Supažindinti su patalpomis ir pagrindinėmis taisyklėmis.

#### Priemonės

- Nėra

#### Koncentracijos lygis

- Žemas

#### Energijos poreikis

- Žemas

#### Nurodymai (3–5 min.)

- 1) Prisistatykite.
- 2) Pristatykite temą:

Šiais laikais žmonės dažnai jaučia spaudimą greitai rasti kūrybiškesnius ir novatoriškesnius problemų sprendimus. Pasak šių temų tyrinėjusių mokslininkų, pailsėti nuo problemų sprendimo yra vienas paprasčiausių būdų kūrybingumui padidinti. Žmonės, kurie daro pertrauką arba „inkubuojasi“, sukuria daugiau idėjų nei tie, kurie to nedaro.

- Kas vyksta per inkubaciją ir kodėl gaunami geresni sprendimai?
- Kaip galime geriau atlikti inkubaciją?
- Kaip galime maksimaliai sutrumpinti inkubacijos laikotarpį, kad padidintume sėkmingų rezultatų tikimybę?

Šioms temoms skirsime daugiausia dėmesio šiame seminare.

- 3) Paaiškinkite pagrindines taisykles:
  - padėti į šalį nešiojamuosius kompiuterius ir telefonus;
  - jeigu reikia, dalyviai gali išsiųsti el. laišką arba paskambinti išėję iš auditorijos.

## 1 pratimas. Nupieškite savo kaimyną

### Pratimo tikslai

- Pralaužti ledus;
- Ištraukti mokymų dalyvius iš jų komforto zonos ir užtikrinti tinkamą energijos lygį.

### Priemonės

- Popierius
- Rašikliai

### Koncentracijos lygis

- Žemas

### Energijos poreikis

- Žemas

### Nurodymai (5 min.)

- 1) Paprašykite dalyvių nupiešti savo kaimyną.
- 2) Kiekvienas turi 30 sek. šalia dešinėje esančiam žmogui nupiešti.
- 3) Tada pasakykite, kad dalyviai duotų kaimynui piešinį ir prisistatytų.
- 4) Paprašykite dalyvių apmąstyti savo emocijas – kaip jie jautėsi.

## 2 pratimas. Nesudėtingų užduočių generatorius

### Pratimo tikslai

- Apmąstyti temą ir įtvirtinti žinias.

### Priemonės

- Rašikliai
- Lipnūs lapeliai

### Koncentracijos lygis

- Žemas

### Energijos poreikis

- Žemas

### Nurodymai (2–4 min.)

- 1) Suskirstykite dalyvius į grupes po 4.
- 2) Paprašykite kiekvienos grupės sugalvoti po 4 nesudėtingas užduotis.
- 3) Paprašykite, kad kiekviena grupė jas garsiai perskaitytų ir užrašykite lentoje (pasikartojančių užduočių nerašykite).
- 4) Papildykite sąrašą savomis užduotimis, pvz:
  - susitvarkyti popierius ant darbo stalo,
  - rūšiuoti daiktus pagal spalvą ar formą,
  - statyti bokštą iš drabužių segtukų,
  - spręsti paprastus aritmetinius uždavinius,
  - pasivaikščioti,
  - plauti indus,
  - medituoti,
  - praktikuoti gilaus poilsio meditaciją,
  - mokytis populiariausių šokio judesių.



### 3 pratimas. 10 populiariausių 2022 m. šokio judesių mokymasis

#### Pratimo tikslai

- Išbandyti šokius kaip inkubacinę užduotį;
- Pasilinksminti.

#### Priemonės

- Vaizdo projektorius arba televizorius
- Šokių pamokos vaizdo įrašas

#### Koncentracijos lygis

- Žemas

#### Energijos poreikis

- Žemas

#### Nurodymai (10–15 min.)

- 1) Pakvieskite mokymų dalyvius atsistoti, atlaisvinti erdvę aplink save, kad galėtų laisvai judėti.
- 2) Įsitikinkite, kad visi mato vaizdo įrašą.
- 3) Paleiskite vaizdo įrašą ir paraginkite dalyvius sekti pamoką ir mokytis judesių – <https://youtu.be/dXsukUJYqtk>

## 4 pratimas. Gilaus poilsio meditacija

### Pratimo tikslas

- Atsipalaiduoti

### Priemonės

- Vaizdo projektorius arba televizorius
- Meditacijos vaizdo įrašas

### Koncentracijos lygis

- Žemas

### Energijos poreikis

- Žemas

### Nurodymai (10 min.)

- 1) Pakvieskite mokymų dalyvius atsipalaiduoti sėdint ant kėdžių ir išbandyti paprastą meditaciją.
- 2) Pristatykite meditaciją:
  - Šioje 10 min. trukmės meditacijoje Stanfordo neuromokslininkas dr. Andrew Hubermanas iš [#HubermanLab](#) ves jus per gilaus poilsio meditaciją:
  - kad padidintumėte smegenų pajėgumą;
  - kad pagerintumėte mokymosi procesą, sumažintumėte nuovargį ir geriau susikauptumėte;
  - tai taip pat gali labai pagerinti miegą, pakelti nuotaiką ir skatinti neuroplastiškumą – smegenų gebėjimą keistis ir augti.
- 3) Paleiskite vaizdo įrašą <https://youtu.be/AKGrmY8OSHM>
- 4) Paprašykite dalyvių pasidalyti savo emocijomis.

3

## KŪRYBINGUMO LABORATORIJA

Idėjų kūrimas: idėjų  
(per)formavimas

### Kūrybingumo laboratorijos planas, 1 dalis

Seminaro tikslų, rezultatų ir turinio apžvalga

#### Seminaro tikslai

- Sudaryti sąlygas aktyviai kūrybingumą ir naujoves skatinančiai mokymosi aplinkai naudojant teatro žaidimus ir veiklas.
- Kūrybingai generuoti daugybę idėjų.
- Sukurti patogią aplinką ir pasitikėjimu grįstus santykius tarp dalyvių. Tai palengvintų mokymąsi ir ugdytų komandinio darbo įgūdžius kuriant idėjas.

#### Mokymosi rezultatai

- Ugdyti supratimą apie savo gebėjimą generuoti idėjas dalyvaujant kūrybiniame procese.

#### Trukmė

- 120 min.

#### Tema

- Pripažinimas, kad pasitelkus kūrybingumą galima įgyti žinių ir suvokti idėjų generavimo įgūdžius.

## Dalyvių skaičius

- 12–30

## Vedėjų skaičius

- 1–2

## Mokymo(si) metodai

- Įžanga
- Turimos žinios

Vedėjas turėtų turėti patirties vesti seminarus, kurie leistų dalyviams sėkmingai mokytis per kūrybinį procesą. Taip pat žinių apie praktinių seminarų suaugusiems besimokantiems vedimą, poreikių vertinimą, vedėjas turi suvokti, kad suaugę besimokantieji į seminarus atsineša savo patirtį. Vedėjas privalo gebėti pritaikyti užsiėmimą prie dalyvių poreikių. Jis turėtų gerai suprasti ir gebėti praktiškai taikyti kūrybinį procesą savo darbe. Be to, turėtų būti perskaitęs ir gerai susipažinęs su *ACDC 4 You* mokymo programa ir visu projektu.

Dalyviai turi būti dalyvavę dviejuose ankstesniuose seminaruose apie pasirengimą ir inkubaciją. Tai padės jiems pasiruošti „Idėjų dirbtuvėms“ ir praplės jų žinias apie kūrybinį procesą. Kiekvieno seminaro metu dalyviai gilina žinias apie kūrybinį procesą ir kuria priemones, kaip šias žinias taikyti už seminaro ribų. Šis žingsnis po žingsnio einamas procesas leidžia dalyviams gerai suprasti kiekvieną kūrybinio proceso elementą kaip atskirą segmentą ir kaip didesnio proceso dalį.

- Pristatymas – mokymų vedėjo indėlis

Mokymų vedėjo tikslas – sukurti atvirą ir saugią aplinką, kuri leistų dalyviams mokytis geriausiai. Tai pasiekama turint visiškai parengtą mokomąją medžiagą, užtikrinus, kad bus laikomasi šioje kūrybingumo laboratorijoje aprašyto seminaro eigos. Vedėjas turi turėti visą reikiamą medžiagą ir priemones, kad galėtų efektyviai vesti seminarą, ir privalo gerai išmokti kiekvieną pratimą, kad užtikrintų, jog seminaro eiga ir kūrimas vyktų taip, kaip numatyta. Mokymų vadovas taip pat turi būti parengęs klausimų, kurie būtų iššūkis dalyviams ir sustiprintų jų mokymosi patirtį.

Klausimų kūrimas:

- Paaiškinimas: prašyti dalyvių paaiškinti savo atsakymus arba užduoti klausimą, kuriuo prašoma išplėtoti mintį.
- Problemų sprendimas: pateikti dalyviams problemų, kurias jie turėtų išspręsti.
- Apibendrinimas: po pratimų leisti dalyviams apsvarstyti, ką jie patyrė.
- Prognozavimas: pateikti su darbu susijusių probleminių hipotetinių situacijų, kurias dalyviai turi apsvarstyti.

➤ **Praktika – besimokančiųjų indėlis**

Dalyvių indėlis šioje kūrybingumo laboratorijoje – sukurti kuo daugiau idėjų. Norėdami tai pasiekti, jie turi būti atviri ir įsipareigoti dalyvauti mokymo(si) procese. Jie kviečiami aktyviai dalyvauti, dalytis savo mintimis bei nuomone ir leisti kitiems naudotis tokia pačia laisve.

➤ **Refleksija**

Refleksijos dalyje dalyviai gali apmąstyti per seminarą įgytą patirtį. Tai yra galimybė vedėjui išklausyti jų atsiliepimus ir dar kartą pasakyti pagrindinius tikslus.

➤ **Vertinimas**

Pasibaigus seminarui vedėjas atlieka apibendrinamąjį vertinimą, kad nustatytų, ar dalyviams patiko ir ar jie mano, kad gavo vertingų žinių. Per refleksiją vedėjas turi laiko surinkti dalyvių atsiliepimus apie jų patirtį. Pasibaigus seminarui jis turėtų užsirašyti pastabas ir apžvelgti jas pagal penkis lygius, kad galėtų pagrįstai įvertinti seminaro rezultatus.

Penki vertinimo lygiai:

- 1 lygis: Ar mokymų dalyviams patiko mokymai?
- 2 lygis: Ar mokymų dalyviai mano, kad per mokymus jie ko nors išmoko?
- 3 lygis: Ar mokymai turėjo įtakos tam, kaip dalyviai atlieka savo darbą?
- 4 lygis: Ar mokymai turėjo įtakos organizacijai?
- 5 lygis: Ar mokymai buvo ekonomiškai efektyvūs?

## Priemonės

- Rašikliai ir popierius
- Balta lenta
- Kortelės su informacija apie geriausias praktikas įmonėse / grupėse / socialiniuose judėjimuose

## Įžanga

Vedėjas pristato ir pristato seminaro temą: kūrybingumas idėjoms tyrinėti ir kurti.

## Fizinis ir vokalinis apšilimas bei žaidimai (30 min.)

1. Apsikeitimas vardais (Beprotiški vardai)
2. Energijos ratas
3. Minčių lietus

## Pagrindinė pamoka su pratimais ir pagrindine tema (80 min.)

Bus nagrinėjama pagrindinė idėjų kūrimo tema.

4. Tempimas ir kvėpavimas
5. Priešingas mąstymas
6. Judesio pertaukėlė 1
7. Tendencijų matrica
8. Judesio pertaukėlė 2
9. Analogiškas mąstymas
10. Judesio pertaukėlė 3

## Atsipalaidavimas (10 min.)

- 11. Refleksija ir grįžtamasis ryšys

## Refleksija ir grįžtamasis ryšys

Mokymų vedėjas sukuria atvirą ir saugią erdvę visiems dalyviams žodžiu arba raštu pasidalyti mintimis ir atsiliepimais apie seminarą.

## Priedai ir vaizdo įrašai

Analogiško mąstymo šablonas:

[https://info.boardofinnovation.com/hubfs/tools/NEW%20tools/A2\\_%20Analogy%20thinking.pdf?utm\\_campaign=Free%20Tools%20Download&utm\\_medium=email&\\_hsmi=215607567&\\_hsenc=p2ANqtz-9wyCON76\\_3mB8YLItkRvcLAXFMRtDd8eMAITcdBvcgLCSJ\\_CGJfuh3nQ\\_vaR8mp4ek7wMpCBJhMzbySYGdWtQZhEd-Q&utm\\_content=215607567&utm\\_source=hs\\_automation](https://info.boardofinnovation.com/hubfs/tools/NEW%20tools/A2_%20Analogy%20thinking.pdf?utm_campaign=Free%20Tools%20Download&utm_medium=email&_hsmi=215607567&_hsenc=p2ANqtz-9wyCON76_3mB8YLItkRvcLAXFMRtDd8eMAITcdBvcgLCSJ_CGJfuh3nQ_vaR8mp4ek7wMpCBJhMzbySYGdWtQZhEd-Q&utm_content=215607567&utm_source=hs_automation)

Tendencijų matricos šablonas:

[https://info.boardofinnovation.com/hubfs/tools/NEW%20tools/A0\\_Tech%20%26%20trend%20matrix.pdf?utm\\_campaign=Free%20Tools%20Download&utm\\_medium=email&\\_hsmi=215606382&\\_hsenc=p2ANqtz-aA6en1M4-amUd24kfM1TWQJyGfJAU5JdFSWK4L7wrqJwo9a5LX5rJAU26Ei7RBHUPWMD0chnpLmSkeC0Nxp\\_d8O8w&utm\\_content=215606382&utm\\_source=hs\\_automation](https://info.boardofinnovation.com/hubfs/tools/NEW%20tools/A0_Tech%20%26%20trend%20matrix.pdf?utm_campaign=Free%20Tools%20Download&utm_medium=email&_hsmi=215606382&_hsenc=p2ANqtz-aA6en1M4-amUd24kfM1TWQJyGfJAU5JdFSWK4L7wrqJwo9a5LX5rJAU26Ei7RBHUPWMD0chnpLmSkeC0Nxp_d8O8w&utm_content=215606382&utm_source=hs_automation)

Priešingo mąstymo šablonas:

[https://info.boardofinnovation.com/hubfs/tools/NEW%20tools/Opposite%20thinking.pdf?utm\\_campaign=Free%20Tools%20Download&utm\\_medium=email&\\_hsmt=215607466&\\_hsenc=p2ANqtz-9QQSHUnjOok26dZOO6Q2UOIT4pSvF1JN\\_tjzz1Dr4A074yRAUWDX95vIPqZ5uj2q3SrW-97wJJ\\_pdOLaLrqSz-EtGX6g&utm\\_content=215607466&utm\\_source=hs\\_automation](https://info.boardofinnovation.com/hubfs/tools/NEW%20tools/Opposite%20thinking.pdf?utm_campaign=Free%20Tools%20Download&utm_medium=email&_hsmt=215607466&_hsenc=p2ANqtz-9QQSHUnjOok26dZOO6Q2UOIT4pSvF1JN_tjzz1Dr4A074yRAUWDX95vIPqZ5uj2q3SrW-97wJJ_pdOLaLrqSz-EtGX6g&utm_content=215607466&utm_source=hs_automation)

## Nuorodos ir svarbiausia literatūra

Chris J. „House of Games – Making Theatre for Everyday“

[http://www.creativethinkingproject.eu/training\\_guide/CTILLS\\_O1\\_TrainingGuide\\_EN.pdf](http://www.creativethinkingproject.eu/training_guide/CTILLS_O1_TrainingGuide_EN.pdf)

Boal, A. (1992). „Games for actors and non-actors“. London, Routledge.

<https://app.sessionlab.com/sessions/53nuca?tab=info>

## Kūrybingumo laboratorijos pamokos planas, 2 dalis

Išsamūs kiekvieno pratimo aprašymai ir instrukcijos žingsnis po žingsnio

### Ižanga

#### Pratimo tikslai

- Suteikti galimybę dalyviams ir seminaro vedėjui prisistatyti;
- Suteikti dalyviams galimybę susipažinti su seminaro eiga;
- Supažindinti su saugos reikalavimais;
- Pristatyti seminarą kaip saugią, nesmerkiančią erdvę;
- Išsiaiškinti grupės lūkesčius.

#### Priemonės

- Balta lenta
- Rašikliai

#### Koncentracijos lygis

- Žemas

#### Energijos poreikis

- Žemas

#### Nurodymai

1. Vedėjas prisistato ir pasveikina visus.
2. Supažindina su seminaro eiga:
  - seminaro struktūra;
  - informacija apie seminaro temą;
  - bet kokia papildoma informacija.
3. Vedėjas nustato saugos reikalavimus.
4. Parengia saugios, nesmerkiančios erdvės „sutartį“, kurią pasirašo visi dalyviai.
5. Paprašo grupės įvardyti savo lūkesčius ir užrašo juos ant lentos. Remdamasis seminaro tikslais, pažymi varnele tuos lūkesčius, kuriuos bus stengiamasi patenkinti per užsiėmimą, ir pažymi „x“ prie lūkesčių, kurie nebus patenkinti.



## 1 pratimas: Apsikeitimas vardais

### Pratimo tikslai

- „Pralaužti ledus“ ir linksmai bei žaismingai užmegzti ryšį, kad dalyviai atsipalaiduotų ir jaustųsi laisvi;
- Paskatinti dalyvius judėti erdvėje;
- Smagiai ir greitai išmokti vienas kito vardus;
- Sinchronizuoti energiją.

### Priemonės

- Nėra

### Koncentracijos lygis

- Žemas

### Energijos poreikis

- Vidutinis–aukštas

### Nurodymai

1. Dalyviai pasklinda po erdvę. Vedėjas demonstruoja „mainus“ su kuo nors iš grupės. Dviejų žmonių „apsikeitimą“ sudaro akių kontaktas, rankos paspaudimas ir vardo bei pavardės pasakymas.
2. Visi juda po erdvę, vedėjas sako „pirmyn“, ir kiekvienas randa žmogų, su kuriuo norėtų susipažinti (akių kontaktas, rankos paspaudimas, vardas ir pavardė). Baigę „mainus“, jie pereina prie kito žmogaus ir daro tą patį.
3. Kai pasakoma „stop“, dalyviai sustoja. Kai pasakoma „tęsti“, dalyviai tęsia. Reikia tęsti tiksliai nuo ten, kur sustojote.
4. Tada darykite tą patį bėgdami. Prieš bėgdami pas kitą žmogų pabaikite prisistatyti ir pakartokite.
5. Tuomet bėgdami šaukite vardus. Tai reikėtų daryti greitai, visiems sparčiai judant po erdvę. Vedėjas turėtų skatinti dalyvius garsiai ir aiškiai šaukti savo vardus.
6. Grupė sustoja. Vedėjas paaiškina kitą pratimo variantą – „Beprotiški vardai“. Pasakykite grupei, kad jie vėl turės judėti po erdvę ir atlikti „mainus“, tačiau šį kartą vietoj savo tikro vardo ir pavardės jie turi sugalvoti kokius nors „beprotiškus“.
7. Paaiškinę paprašykite grupės ramiai judėti po erdvę.
8. Visi juda po erdvę, o vedėjui ištarus „pirmyn“, dalyviai randa žmogų, su kuriuo užmezga akių kontaktą, paspaudžia vienas kitam ranką ir pasako vardą ir pavardę. Dalyviai greitai bėgioja ir sako savo išgalvotus vardus. „Beprotiško“ vardo negalima kartoti, reikia sugalvoti vis kitą susitikus su kiekvienu nauju žmogumi.
9. Taip pat yra komandos „stop“ ir „tęsti“.
10. Grupė sustoja. Vedėjas paaiškina kitą etapą.
11. Grupė grįžta į įprastą ritmą ir toliau „mainosi“ vardais (užmezga akių kontaktą, paspaudžia ranką, pasako vardą ir pavardę). Tačiau šį kartą pirmo žmogaus ranką galite paleisti tik tada, kai laikote antro žmogaus ranką, kad judėdami po erdvę ir spausdami rankas visada spaustumėte bent vieno asmens ranką.

## 2 pratimas. Energijos ratas

### Pratimo tikslai

- Padėti dalyviams atsipalaiduoti ir įveikti suvaržymus;
- Skatinti komandinę dvasią;
- Ugdyti koncentraciją;
- Padidinti energijos kiekį ir sinchronizuoti grupę, kad ji veiktų vienodai energingai ir susikaupusi.

### Priemonės

- Nėra

### Koncentracijos lygis

- Žemas

### Energijos poreikis

- Aukštas

### Nurodymai

Atliekant šį pratimą turėtų būti akcentuojamas dalyvavimas, kad kiekvienas būtų rato dalimi. Žmonėms, kurie jaučiasi nejaukiai, tai yra lengvas būdas įsitraukti, niekam neatsiduriant dėmesio centre.

1. Atsistokite ratu.
2. Seminaro vedėjas pasisuka visu kūnu į dešinę, užmezga akių kontaktą su dalyviu, esančiu jam iš dešinės, ir pliaukšteli rankomis.
3. Tada tas žmogus panašų gestą parodo asmeniui, esančiam jam iš dešinės, ir perduoda pliaukštelėjimą toliau.
4. Leiskite pliaukštelėjimui kelis kartus apeiti visą ratą, kad jis taptų ritmingas.
5. Tada vedėjas pakeičia plojimų kryptį taip, kad jie pereitų kairėje pusėje esančiam asmeniui ir apeitų visą ratą.
6. Kai ritmas nusistovi, vedėjas paaiškina, kad kiekvienas rato narys gali perduoti pliaukštelėjimą į kairę arba dešinę.
7. Kai šis ritmas nusistovi, vedėjas įveda garsą, pvz., „jo“, „ho“ arba „ha“, kad dalyviai, perduodami energiją ratu, vienu metu plotų ir skleistų šį garsą. Vedėjas užmezga akių kontaktą su asmeniu, esančiu jo dešinėje, pliaukšteli rankomis ir garsiai bei energingai ištaria „ha“, perduodamas garsą ir gestą vienu metu. Garsas ir gestas turėtų būti stiprus ir energingi, o kūnas ir balsas – visiškai atsidavę.
8. Plojimai ir garsai siunčiami ratu. Greitis turėtų išlikti toks pat, pliaukštelėjimas turėtų judėti ratu greitai, o dėmesys turėtų būti skiriamas akių kontaktui ir dideliu noru, kad gestas pasiektų tikslą.
9. Tada vedėjas trumpai papasakoja, kaip greičiau perduoti pliaukštelėjimą.
10. Kai grupei pavyksta, vedėjas gali nustatyti taisyklę, kad žodis „labas“ siunčiamas dešine kryptimi, o žodis „iki“ – kaire.

### 3 pratimas. Minčių lietus

#### Pratimo tikslai

- Paskatinti dalyvius generuoti idėjas;
- Išlaisvinti loginį mąstymą;
- Kad dalyviai pradėtų tikslingai mąstyti.

#### Priemonės

- Balta lenta
- Popierius
- Rašikliai

#### Koncentracijos lygis

- Vidutinis–aukštas

#### Energijos poreikis

- Žemas

#### Nurodymai

1. Vedėjas paprašo dalyvių atsisėsti ant žemės bet kurioje patogioje kambario vietoje. Kiekvienam išdalina po rašiklį ir popieriaus lapą.
2. Vedėjas lentoje užrašo bet kokį juokingą „Kaip mes galėtume...“ teiginį (pvz., „Kaip galėtume pagerinti daržovių skonį“).
3. Dalyviams duodamos 5 minutės parašyti kuo daugiau idėjų atsakant į šį klausimą. Vedėjas primena, kad bet kokia idėja yra gera, nesvarbu, kaip keistai ji skambėtų.
4. Po 5 minučių vedėjas paprašo kiekvieno dalyvio pasidalyti savo idėjomis ir užrašo jas lentoje.

## 4 pratimas. Tempimas ir kvėpavimas

### Pratimo tikslai

- Išlaisvinti protą ir kūną;
- Sukurti žaidimo pojūtį.

### Priemonės

- Nėra

### Koncentracijos lygis

- Žemas

### Energijos poreikis

- Vidutinis

### Nurodymai

1. Atsistokite ratu. Kiekvienas švelniai masažuoja pagrindines kūno raumenų sritis: blauzdas, šlaunis, pilvą, krūtinę, nugarą ir rankas, tada švelniai masažuoja veidą ir galvą. Jei norite, galite truputį bėgti vietoje.
2. Stovėdami švelniai kelkite galvą aukštyn ir lenkite žemyn bei į šonus, sukite alkūnes ir riešus, ištieskite pirštus, tada sukite pečius, klubus, kelius ir kulkšnis, iš pradžių į vieną, paskui į kitą pusę. Sukite pečius į priekį ir atgal. Įkvėpkite ir pakelkite pečius aukštyn link ausų. Iškvėpkite ir nuleiskite pečius. Pakartokite dar du kartus. Įsitikinkite, kad pečių lankai ir mentės nuleisti žemyn, rankos laisvai kabo prie šonų, o plaštakos ir pirštai atpalaiduoti.
3. Užmerkite akis ir sutelkite dėmesį į kvėpavimą, leisdami jam natūraliai lėtėti ir gilėti. Įsisaugokite visą kūną. Įkvėpdami įsivaizduokite, kad oras užpildo visą kūną, iškvėpdami – kad kūnas ištuštėja. Kiekvieno iškvėpimo metu pajuskite, kaip rankos ir plaštakos išsipučia ir plaukia tolyn nuo kūno, įsivaizduokite, kad jūsų kvėpavimas yra tarsi jūros banga. Iš pradžių judesiai turi būti subtilūs ir maži, o praktikai įsibėgėjant pajusite, kad jie vyksta be pastangų ir kyla iš vidaus. Nieko neveikti, nieko nedaryti, kūnas ir kvėpavimas susivienija. Palaipsniui įkvėpdami kelkite rankas į viršų, o iškvėpdami leiskite žemyn ir atpalaiduokite, visą laiką įsivaizduodami kvėpavimą kaip į jus tekančią vandenyno bangą.
4. Stovėdami sučiaupkite lūpas ir nepertraukiamai niūniuokite. Paraginkite dalyvius atkišti lūpas į priekį, kad pajustų dilgčiojimą. Darykite tai vieną minutę.
5. Giliai įkvėpkite ir niūniuodami pakelkite abi rankas į viršų. Kai rankos pasieks pusiaukelę, palaipsniui paverskite niūniavimą garsu „aaah“. Tegul „hmm“ pereina į „aaah“, kol trunka įkvėpimas, tada nuleiskite rankas ir pakartokite dar tris kartus.
6. Tris kartus giliai įkvėpkite, įkvėpdami kelkite rankas ir kulnus į viršų, o iškvėpdami leiskite žemyn. Pakartokite.
7. Baigę stovėkite nejudėdami, suvokite kvėpavimą ir tai, kaip jaučiatės. Kad išlaikytumėte tiesią stovėseną, sutelkite dėmesį į viršugalvį. Įsivaizduokite šilko siūlą, traukiantį visą jūsų kūną aukštyn, o nugaros slankstelius – kaip karoliukus ant šio siūlo.

## 5 pratimas. Priešingas mąstymas

### Pratimo tikslai

- Įveikti apribojimus ir psichologinius blokus;
- Įveikti išankstinį nusistatymą ir sudaryti sąlygas kūrybiškesnėms idėjoms.

### Priemonės

- Rašikliai
- Popierius
- Balta lenta

### Koncentracijos lygis

- Aukštas

### Energijos poreikis

- Vidutinis

### Nurodymai

1. Vedėjas lentoje nupiešia priešingo mąstymo šabloną.
2. Dalyviai sėdi taip, kad būtų patogų ir matytų lentą.
3. Vedėjas primena dalyviams problemą, kuri buvo nustatyta per pastarąjį seminarą.
4. Pirmame stulpelyje „Prielaidos“ dalyviai pasidalina savo prielaidomis apie aptariamą problemą. Vedėjas užrašo jas stulpelyje.
5. Antrame stulpelyje „Priešingybė“ dalyviai dalijasi idėjomis apie priešingus arba modifikuotus kiekvienos prielaidos variantus. Vedėjas užrašo juos stulpelyje.
6. Trečiame stulpelyje „Sprendimas“ dalyviai dalijasi naujomis idėjomis, o vedėjas jas užrašo.

Pavyzdžiui:

*Prielaida:* kėdė turi 4 kojas.

*Priešingybė:* kėdė neturi kojų (modifikuotas pavyzdys: kėdė turi 40 kojų).

*Sprendimas:* kėdė kabo ant lubų.

## 6 pratimas. Judesio pertraukėlė 1

### Pratimo tikslas

- Išlaisvinti kūną ir protą.

### Priemonės

- Nėra

### Koncentracijos lygis

- Žemas

### Energijos poreikis

- Žemas

### Nurodymai

1. Dalyviai stovi ratu.
2. Vedėjas paprašo jų užsimerkti ir paliesti kojų pirštus.
3. Ragina išlaikyti tempimą, pajusti, kaip atsipalaiduoja stuburas, pečiai ir kaklas.
4. Vedėjas paprašo dalyvių švelniai pasiūbuoti į šonus.
5. Tada skaičiuoja iki dešimties, o dalyviai lėtai grįžta į stovimą padėtį.
6. Pratimas baigiamas purtant visą kūną.

## 7 pratimas. Tendencijų matrica

### Pratimo tikslai

- Ištirti, kaip tendencijos gali paveikti sprendžiamą uždavinį;
- Įkvėpti naujų novatoriškų idėjų;
- Sukurti daugybę idėjų.

### Priemonės

- Balta lenta
- Rašiklis

### Koncentracijos lygis

- Aukštas

### Energijos poreikis

- Vidutinis

### Nurodymai

1. Vedėjas nubraižo tendencijų matricą ant lentos, o dalyviai atsisėda patogioje vietoje, kad matytų lentą.
2. Dalyviai aptaria su jų problema susijusius teiginius „Kaip mes galėtume“ ir atrenka aštuonis. Juos vedėjas užrašo lentoje esančioje matricoje.
3. Tada grupė aptaria dabartines socialines ir technologines tendencijas, susijusias su jų problema, ir atrenka aštuonias tendencijas. Jas vedėjas užrašo lentoje esančioje matricoje.
4. Dalyvių prašoma apibrėžti keturis *Kaip mes galėtume* teiginius, susijusius su nagrinėjamu iššūkiu, ir pasirinkti keturias tendencijas, kurios, jų nuomone, yra įkvepiančios.
5. Vedėjas paprašo dalyvių apgalvoti kiekvieną „Kaip mes galėtume“ teiginį ir panaudoti pasirinktas tendencijas kaip akstiną naujoms idėjoms grupinėje diskusijoje siūlyti. Vedėjas fiksuoja kylančias idėjas.

## 8 pratimas. Judesio pertaukėlė 2

### Pratimo tikslas

- Išlaisvinti kūną ir protą.

### Priemonės

- Muzika ir kolonėlės

### Koncentracijos lygis

- Žemas

### Energijos poreikis

- Vidutinis–aukštas

### Nurodymai

1. Vedėjas pakviečia dalyvius išsiskirstyti erdvėje. Jie gali sėdėti, stovėti, gulėti.
2. Vedėjas paleidžia 30 sekundžių trukmės muzikos įrašą ir paprašo dalyvių judinti kūną bei pasitampyti pagal muziką.
3. Pastaba mokymų vedėjui: šiam pratimui pravartu parinkti vieną lėtą muzikos kūrinį, o po to greitesnį.



## 9 pratimas. Analogiškas mąstymas

### Pratimo tikslas

- Nustatyti gerąją praktiką lemiančius veiksnius;
- Išplėsti idėjų generavimo sritį.

### Priemonės

- Balta lenta
- Rašikliai ir popierius
- Kortelės su informacija apie geriausios praktikos įmones / grupes / socialinius judėjimus, susijusius su problema.

### Koncentracijos lygis

- Aukštas

### Energijos poreikis

- Vidutinis

### Nurodymai

1. Vedėjas lentoje nupiešia analogiško mąstymo šabloną, o dalyviai atsisėda patogioje vietoje, kad matytų lentą.
2. Suskirstykite dalyvius į mažesnes grupes ir kiekvienai grupei duokite po rašiklį ir popieriaus lapą. Jie turės nukopijuoti analogiško mąstymo šabloną.
3. Kiekvienai grupei duodama kortelė su informacija apie įmonę / grupę / socialinį judėjimą. Grupės prašoma perskaityti ir aptarti kortelėje pateiktą informaciją, prieš nustatant, kas lemia šios įmonės sėkmę, ir užrašyti savo įžvalgas kairėje lapo pusėje.
4. Po to grupės savo įžvalgas pritaiko savo atvejui ar problemai spręsti. Kiekvienas grupės narys užsirašo du, jo manymu, svarbiausius elementus.
5. Vedėjas išdalina kiekvienai grupei po naują situacijos aprašą, naują popieriaus lapą ir pratimą pakartoja dar du kartus.
6. Kai baigiamas paskutinis etapas, dalyvių prašoma su visa grupe pasidalinti, jų manymu, svarbiausiais elementais ir juos aptarti.

## 10 pratimas. Judesio pertraukėlė 3

### Pratimo tikslas

- Išlaisvinti kūną ir protą.

### Priemonės

- Nėra

### Koncentracijos lygis

- Žemas

### Energijos poreikis

- Žemas

### Nurodymai

1. Dalyviai atsistoja.
2. Mokymų vedėjas paprašo įsivaizduoti, kad jie yra guminiai kamuoliukai.
3. Vedėjas pademonstruoja, kaip savo kūnu suformuoja kamuoliuką – susisuka ant žemės, kuo stipriau suspausdamas visą kūną.
4. Dalyviai daro tą patį.
5. Tada vedėjas sako, kad jo dešinę ranką laikanti juosta nutrūko ir atpalaiduoja dešinę ranką ant žemės. Dalyviai daro tą patį.
6. Vedėjas tai kartoja su skirtingomis kūno dalimis, kol visiškai atpalaiduoja kūną.

## 11 pratimas. Refleksija ir grįžtamasis ryšys

### Pratimo tikslai

- Suteikti dalyviams galimybę pasidalinti savo mintimis ir jausmais apie seminarą;
- Suplanuoti kitą seminarą ar seminarų ciklą.

### Priemonės

- Nėra

### Koncentracijos lygis

- Žemas

### Energijos poreikis

- Žemas

### Nurodymai

1. Dalyviai sėdi ratu.
2. Vedėjas pradeda refleksijos ir grįžtamojo ryšio sesiją.
  - Kas jums labiausiai patiko?
  - Ko išmokote iš seminaro?
  - Ar galite suformuluoti, kuo konkretus metodas buvo naudingas?
  - Ką galvojate apie seminarą?

# 4

## KŪRYBINGUMO LABORATORIJA

Vertinimas padės jums  
kurti!

### Kūrybingumo laboratorijos planas, 1 dalis

Seminaro tikslų, rezultatų ir turinio apžvalga

#### Seminaro tikslai

- Supažindinti dalyvius su kūrybiškais būdais vertinti savo idėjas ir tikrinti, ar jos teisingos.
- Plėtoti ir tobulinti idėjas jas išbandant, klausinėjant ir vertinant iš įvairių perspektyvų.

#### Mokymosi rezultatai

Sėkmingai baigę šį seminarą dalyviai gebės:

- suprasti vertinimo etapą kaip kūrybinio proceso dalį;
- tirti ir taikyti kai kuriuos metodus, skirtus idėjos veiksmingumui įvertinti;
- organizuoti veiksmingą vertinimo sesiją.

#### Trukmė

- 120 min.

#### Temos

- Vertinimas – kokia jo vieta kūrybos procese?

## Dalyvių skaičius

- 10–12

## Seminaro vedėjų skaičius

- 1

## Mokymo(si) metodai

- Pristatymas
- Darbas grupėse
- Diskusija
- Pratimai

## Priemonės

- Balta lenta
- Popierius
- Lipnūs lapeliai
- Rašikliai
- Vaizdo projektorius

## Ižanga

Vertinimas – tai ketvirtasis kūrybingumo ugdymo proceso etapas, kuris turėtų vykti surinkus pakankamai informacijos ir idėjų tam tikrai problemai spręsti ir prieš paverčiant šias idėjas realybe. Vertinimo etape turėtumėte kelti klausimus, išbandyti ir pažvelgti į savo idėjas iš įvairių perspektyvų, kad nuspręstumėte, ar jos pagrįstos, naudingos ir novatoriškos. Galutinis vertinimo etapo tikslas – atsakyti į klausimą „Ar verta tai daryti?“.

Seminaro metu daugiausia dėmesio skirsime šioms temoms:

- Kas vyksta vertinimo etape ir kodėl tai svarbu siekiant geresnių sprendimų?
- Kaip galime geriau atlikti vertinimą?
- Kaip galime maksimaliai išnaudoti vertinimo etapą, kad pasiektume sėkmingų rezultatų?

## Fizinis ir vokalinis apšilimas bei žaidimai (15 min.)

1. Pristatykite vedėją ir seminaro kontekstą – **įžanga**.
2. Supažindinkite su pagrindinėmis taisyklėmis.
3. Apšilimas – **1 pratimas: Energijos ratas**

## Pagrindinė pamoka su pratimais ir pagrindine tema (2 min.)

Kūrybiniame procese vertinimas užima svarbią vietą, todėl turėtumėte dėti daugiau pastangų, kad rastumėte geriausią būdą, kaip nuo fikcijos pereiti prie realybės. Vertinimas turėtų būti atliekamas, kai:

1. nustatyta spręstina problema;
2. atliktas parengiamasis darbas – ištirta ir surinkta informacija, sužinota viskas, ką reikia žinoti apie tą temą;
3. atliktas pasąmoningas tyrinėjimas atsitraukus nuo problemos, t. y. inkubacija;
4. sukurta pakankamai idėjų, kurios galėtų padėti išspręsti iškilusią problemą.

## Mokymų vedėjo indėlis (pristatymas) (10 min.)

Kūrybinis procesas įkūnija idėjos pavertimą konkrečiu rezultatu, atliekant tam tikrus veiksmus. Jis apima kritinį mąstymą ir problemų sprendimo įgūdžius. Geriausiai kūrybinį procesą apibūdino anglų socialinis psichologas, vienas iš Londono ekonomikos mokyklos įkūrėjų Grahamas Wallasas, kuris savo knygoje apie kūrybingumą „Minties menas“ („The Art of Thought“), išleistoje 1920 m., išdėstė pagrindinius kūrybinio proceso etapus. Remiantis jo idėjomis, kūrybingi žmonės ir komandos paprastai pereina penkis etapus, kad idėjas paverstų realybe:

1. Pasiruošimas
2. Inkubacija
3. Idėjos plėtojimas
4. Patikrinimas, vertinimas
5. Įgyvendinimas, kūrimas

Vertinimas – tai ketvirtasis kūrybingumo ugdymo etapas, kurio metu įvertinate, ar jūsų idėja yra tinkama, ir apsvarstote, ar tai tinkamas problemos sprendimas. Skirkite laiko atsigręžti į savo pradinius tikslus, kad patikrintumėte, ar konkreti idėja yra teisingas kelias. Galutinis vertinimo etapo tikslas – atsakyti į klausimą „Ar verta tai daryti?“.

Vertinimo etapas gali vykti prieš arba po projekto įgyvendinimo. Galite netgi nuspręsti vertinti ir prieš, ir po įgyvendinimo. Vertinimo etape reikia savikritikos ir apmąstymų. Kartais tai gali būti iššūkis, todėl prieš pereinant prie kito etapo, pravartu pasitarti su bendraminčiais, draugais ar kitais žmonėmis. Apmąstę galbūt šiek tiek keisite sprendimą, kad jį nušlifotumėte ir įsitikintumėte, jog jis ir naudingas, ir novatoriškas. Šio etapo pabaigoje grįžite į pirmuosius etapus, jei idėja nepasitvirtins, arba tęsiate įsitikinę, kad idėja bus veiksminga.

## Veikla: Šeši žodžiai (10 min.)

Prieš tęsdami mokymus, paprašykite dalyvių pasidalinti savo nuomone apie vertinimo svarbą sėkmingo rezultato siekimo procese, įtraukdami juos į veiklą Šeši žodžiai. Šis pratimas pagrįstas Ernesto Hemingway'aus apsakymu: „**Parduodami vaikiški batukai, niekada nebuvo avėti**“. Dalyviai turi savo idėjas ar mintis tam tikra tema išdėstyti šešiais žodžiais, atskleisiančiais ir patikslisiančiais idėjos esmę.

Paklauskite dalyvių:

### ***Kaip manote, į ką svarbu atsižvelgti vertinant idėją?***

Duokite šiek tiek laiko pagalvoti, o tada paprašykite užrašyti frazę, apibendrinančią jų mintis šešiais aiškiais ir tiksliais žodžiais.

## Tęskite pristatymą (10 min.)

Vertinant reikia atsižvelgti į keletą aspektų, pvz.:

### **1. Koks tikslas?**

Prieš pradėdami turėtumėte apibrėžti pagrindinį vertinimo tikslą. Aiškus tikslas gali būti naudojamas kaip vertinimo struktūros ir metodų pasirinkimo pagrindas. Pagrindinį tikslą galima suskirstyti į kelias vertinimo kategorijas:

- įgyti įžvalgų;
- tobulinti darbų atlikimo būdus;
- nustatyti, koks yra projekto poveikis;
- paveikti tuos, kurie jame dalyvauja.

### **2. Kas yra naudotojai?**

Naudotojai – tai konkretūs asmenys, kuriems vertinimo rezultatai bus naudingi. Jie tiesiogiai patirs vertinimo proceso rezultatų pasekmes, todėl turi teisę dalyvauti renkantis vertinimo objektą. Vertinimas, kurio pagrindinis tikslas buvo suformuluotas nedalyvaujant naudotojams, gali tapti klaidinga ir nereikšminga užduotimi. Kai naudotojai skatinami išaiškinti numatomus naudojimo būdus, prioritetinius klausimus ir pageidaujamus metodus, yra didesnė tikimybė, kad vertinime dėmesys bus sutelktas į dalykus, kurie suteiks informacijos ir turės įtakos būsimiems veiksams.

### **3. Kas bus pasiekta?**

Vertinimo panaudojimas nurodo, ko vertinimo rezultatais norite pasiekti. Paprastai vertinimo panaudojimo būdai priskiriami toms pačioms kategorijoms kaip ir tikslai:

- įgyti įžvalgų;
- tobulinti darbų atlikimo būdus;
- nustatyti, koks yra projekto poveikis;
- paveikti tuos, kurie jame dalyvauja.

#### 4. Kokius klausimus užduoti?

Vertinant reikia atsakyti į konkrečius klausimus. Klausimų rengimas skatina suinteresuotąsias šalis atskleisti tai, į ką, jų nuomone, vertinimas turėtų atsakyti. Vertinimo klausimų rengimo procesas dar labiau patikslina vertinimo tikslą.

#### 5. Kokius metodus taikyti?

Vertinimo metodų pasirinkimas turi įtakos tam, kas bus laikoma įrodymais, kaip jie bus renkami ir kokius teiginius galima pateikti. Kadangi kiekvienas metodas turi savų šališkumų ir apribojimų, vertinimas taikant įvairius metodus paprastai yra patikimesnis. Vertinimo eigoje metodus gali tekti peržiūrėti arba keisti. Aplinkybės, dėl kurių tam tikras metodas yra naudingas, gali pasikeisti.

### Veiklos apibendrinimas (10 min.)

Mokymų vedėjas apibendrina dalyvių idėjas iš pratimo „Šeši žodžiai“ sukurdamas pasakojimą.

### Tęskite pristatymą (10 min.)

Vertinimo klausimų pasirinkimas yra labai svarbus norint tiksliai apibrėžti, ko norite pasiekti. Todėl klausimai turėtų būti parenkami kruopščiai, kad jais būtų galima vadovautis tiek atliekant darbą, tiek jį vertinant. Kuo labiau suinteresuotosios šalys dalyvauja šiame pasirinkime ir planavime, tuo didesnė tikimybė, kad sukursite projektą, kuris sėkmingai pasieks savo tikslus.

Kūrybiniame procese generuoti idėjas neužtenka, reikia turėti ir veiksmingą būdą joms vertinti. Charlesas „Chic“ Thompsonas savo knygoje „Kokia puiki idėja! Pagrindiniai žingsniai, kuriuos žengia kūrybingi žmonės“ („*What a Great Idea! Key Steps Creative People Take*“) pateikia vertingą idėjų vertinimo klausimų sąrašą:

#### 1. Klauskite apie nesėkmę

- Kas nutiktų, jei visiškai arba iš dalies nepavyktų?
- Ar rizika ir galimi nuostoliai yra priimtini? Ar galima jų išvengti arba sumažinti?
- Jei nepavyktų, ką galėtumėte išgelbėti?
- Kokie yra privalumai ir trūkumai pradėti viską iš naujo?

#### 2. Klauskite apie sėkmę

- Kokiais kriterijais vadovausitės nustatydami sėkmę?
- Kas yra svarbiausia rezultatui pasiekti?
- Kokia vieta ar daiktai būtini?
- Koks veiksmas, procesas, veikla ar įvykis turi įvykti?
- Ką galite padaryti, kad jūsų idėja būtų dar geresnė?

#### 3. Klauskite apie ateitį

- Ar jūsų idėja pasens dėl besivystančių technologijų? Kada tai gali įvykti?
- Jei jūsų idėja yra produktas ar paslauga, kokį poveikį ji turės žmonių gyvenimo kokybei? Fizinai ar psichinei sveikatai? Saugumui? Gyvenimo standartams?
- Jei idėja prigis, ar galėsite patenkinti paklausą?



- Kaip jūsų idėją gali paveikti su šiomis aplinkybėmis susiję pokyčiai: konkurencija užsienyje, vadovybės pasikeitimas, medžiagų kaina, medžiagų prieinamumas?

#### 4. Klauskite asmeninių klausimų

- Jei tai būtų jūsų pinigai, ką darytumėte?
- Kaip stipriai esate įsipareigoję projektui?
- Ar turėtumėte kvestionuoti kokias nors savo prielaidas?
- Kokias prielaidas laikote duotybėmis?
- Kokiais faktais turėtumėte suabejoti?
- Ką laikote savaime suprantamu dalyku?

#### 5. Klauskite apie savo misiją

- Ar tiksliai žinote, kaip ši idėja įsilieja į bendrą paveikslą?
- Ar ji skatina jūsų misiją?
- Ar į šią idėją žvelgiate iš visų požiūrio taškų, ar tik iš savo?

#### 6. Klauskite apie laiką

- Ar ši idėja aktuali?
- Ar ji nėra per ankstyva, per daug pralenkusi laiką?

Tokie klausimai gali padėti giliau apmąstyti idėjas bei galimus sprendimus, pasiūlyti naujų minčių, patobulinti perspektyviausias idėjas ar net pateikti visiškai naują kryptį.

### 2 pratimas (15–20 min.)

2 pratimas. Šešios mąstymo skrybėlės

### 3 pratimas (15–20 min.)

3 pratimas. P.D.P.M.P.P.D.

### 4 pratimas (5 min.)

4 pratimas. Kurkite muziką kūnu

### Apibendrinimas (1 min.)

Net jei jums pavyks sukurti daug naujų idėjų, tik viena ar kelios iš jų galės būti įgyvendintos, todėl vertinimas yra svarbus kūrybinio proceso aspektas. Kad pasiektumėte įgyvendinimo etapą, pirmiausia turite įvertinti savo idėjas. Vertinimo etape turite grįžti prie savo poreikių ir patikrinti, ar idėja atitinka jūsų pradinę viziją. Atlikę vertinimą atmeskite idėjas, kurios neveiks arba neatitiks jūsų reikalavimų, ir investuokite laiko bei

pastangų į tas, kurios geriausiai atitiks iš pradžių nustatytus poreikius ir problemas. Sukritikavę ir įvertinę savo idėjas, galite pereiti prie kito etapo, kuriame jas paversite realybe.

### Atsipalaidavimas (5 min.)

5 pratimas. Nusilenkite

### Refleksija ir grįžtamasis ryšys (7 min.)

Paprašykite atsiliepimų – 5 min.

1. Dalyviai susėda ratu.
2. Vedėjas pradeda refleksiją ir grįžtamąjį ryšį apibendrinamas tai, kas buvo nuveikta per seminarą.
3. Tada paprašo dalyvių apsvarstyti, kaip seminaro metu buvo duodami nurodymai, dėstomos užduotys, skatinamas dalyvavimas ir teikiamas grįžtamasis ryšys.
4. Po to vedėjas gali užduoti tokius klausimus:
  - *Kas jums labiausiai patiko seminare?*
  - *Ko išmokote?*
  - *Kaip vertinate pratimus ir jų trukmę?*

Apibendrinkite seminarą – 2 min.

Trumpai apžvelkite, ką veikėte per seminarą, ir pateikite keletą įžvalgų.

### Nuorodos ir svarbiausia literatūra

Bendruomenės priemonių rinkinys, Bendruomenės programų ir iniciatyvų vertinimas:

<https://ctb.ku.edu/en/table-of-contents/evaluate/evaluation/framework-for-evaluation/main>

*Drama for Change*, (2016). Mary Moynihan. Smashing Times International Centre for the Arts and Equality

<https://innovationmanagement.se/2005/04/28/questions-for-evaluating-ideas/>

<https://www.indeed.com/career-advice/career-development/six-thinking-hats>

<https://www.designorate.com/a-guide-to-the-scamper-technique-for-creative-thinking/>

<https://www.sessionlab.com/methods/six-words>

## Kūrybingumo laboratorijos pamokos planas, 2 dalis

Išsamūs kiekvieno pratimo aprašymai ir instrukcijos žingsnis po žingsnio

### Ižanga

#### Pratimo tikslai

- Suteikti galimybę dalyviams ir seminaro vedėjui prisistatyti;
- Suteikti dalyviams galimybę susipažinti su seminaro eiga;
- Supažindinti su sveikatos ir saugos reikalavimais.

#### Priemonės

- Nėra

#### Koncentracijos lygis

- Žemas

#### Energijos poreikis

- Žemas

#### Nurodymai (3–5 min.)

1. Vedėjas pristato ir pasisveikina su visais.
2. Supažindina su seminaro eiga.
3. Nustato sveikatos ir saugos reikalavimus.
4. Pristato pirmą pratimą.

Šio seminaro tikslas – supažindinti mokymų dalyvius su vertinimo etapo svarba kūrybiniame procese ir parodyti kūrybiškų būdų, kaip patikrinti idėjų pagrįstumą ir veiksmingumą prieš jas paverčiant realybe. Mokymų dalyviai bus įtraukti į pratimus, kuriems atlikti reikia skirtingo dėmesio ir energijos lygio. Pratimai varijuos nuo minčių lietaus, diskusijų ir apmąstymų iki fizinės veiklos naudojant įvairias menines formas.

Seminaro metu bus aptariamose šios temos:

- Kas vyksta vertinimo etape ir kodėl tai svarbu siekiant geresnių sprendimų?
- Kaip galime geriau atlikti vertinimą?
- Kaip galime maksimaliai išnaudoti vertinimo etapą, kad pasiektume sėkmingų rezultatų?

*Sveikata ir sauga. Vedėjas turėtų informuoti apie seminaro patalpose esančius išėjimus ir skirti pakankamai laiko pertraukoms ir užkandžiams. Atsižvelgiant į COVID-19 pandemijos situaciją, turėtų būti įdiegtos visos būtinos saugos priemonės pagal vietos nurodymus. Jei reikia, visiems dalyviams turėtų būti prieinamos veido kaukės ir dezinfekavimo priemonės.*

## 1 pratimas. Energijos ratas

### Pratimo tikslai

- Padėti dalyviams atsipalaiduoti ir įveikti suvaržymus;
- Skatinti komandinę dvasią;
- Ugdyti koncentraciją;
- Didinti energijos kiekį ir sinchronizuoti grupę, kad ji veiktų vienodai energingai ir susikaupusi.

### Priemonės

- Nėra

### Koncentracijos lygis

- Žemas

### Energijos poreikis

- Aukštas

### Nurodymai (5–10 min.)

Atliekant šį pratimą turėtų būti akcentuojamas dalyvavimas, kad kiekvienas būtų rato dalimi. Žmonėms, kurie jaučiasi nejaukiai, tai yra lengvas būdas įsitraukti, niekam neatsiduriant dėmesio centre.

1. Atsistokite ratu.
2. Seminaro vedėjas pasisuka visu kūnu į dešinę, užmezga akių kontaktą su dalyviu, esančiu jam iš dešinės, ir pliaukšteli rankomis.
3. Tada tas žmogus panašų gestą parodo asmeniui, esančiam jam iš dešinės, ir perduoda pliaukštelėjimą toliau.
4. Leiskite pliaukštelėjimui kelis kartus apeiti visą ratą, kad jis taptų ritmingas.
5. Tada vedėjas pakeičia plojimų kryptį taip, kad jie pereitų kairėje pusėje esančiam asmeniui ir apeitų visą ratą.
6. Kai ritmas nusistovi, vedėjas paaiškina, kad kiekvienas rato narys gali perduoti pliaukštelėjimą į kairę arba dešinę.
7. Kai šis ritmas nusistovi, vedėjas įveda garsą, pvz., „jo“, „ho“ arba „ha“, kad dalyviai, perduodami energiją ratu, vienu metu plotų ir skleistų šį garsą. Vedėjas užmezga akių kontaktą su asmeniu, esančiu jo dešinėje, pliaukšteli rankomis ir garsiai bei energingai ištaria „ha“, perduodamas garsą ir gestą vienu metu. Garsas ir gestas turėtų būti stiprūs ir energingi, o kūnas ir balsas – visiškai atsidavę.
8. Plojimai ir garsai siunčiami ratu. Greitis turėtų išlikti toks pat, pliaukštelėjimas turėtų judėti ratu greitai, o dėmesys turėtų būti skiriamas akių kontaktui ir dideliu noru, kad gestas pasiektų tikslą.
9. Tada vedėjas trumpai papasakoja, kaip greičiau perduoti pliaukštelėjimą.
10. Kai grupei pavyksta, vedėjas gali nustatyti taisyklę, kad žodis „labas“ siunčiamas dešine kryptimi, o žodis „iki“ – kaire.

## 2 pratimas. Šešios mąstymo skrybėlės

### Pratimo tikslai

- Didinti grupės kūrybingumą;
- Įvertinti tam tikros idėjos efektyvumą.

### Priemonės

- (Neprivaloma) šešių skirtingų spalvų kepurės – balta, geltona, juoda, raudona, žalia ir mėlyna.

### Koncentracijos lygis

- Aukštas

### Energijos poreikis

- Vidutinis

### Nurodymai (15–20 min.)

„Šešios mąstymo skrybėlės“ – tai Dr. Edwardo de Bono knyga, kurioje jis aprašo lygiagrečiojo mąstymo metodus, padedančius grupėms ir komandoms veiksmingai bendradarbiauti. Lygiagretusis mąstymas suskirsto įvairius mąstymo stilius į šešias skirtingas „skrybėles“. Taip pateikiamos strategijos, kuriomis komandos gali naudotis įgyvendindamos bendrus projektus ir užduotis.

Šešių mąstymo skrybėlių metodas verčia pažvelgti į problemą šešiais skirtingais būdais, kad būtų galima ištirti įvairias perspektyvas.

Šešios mąstymo skrybėlės komandos narius paskirsto į skirtingus mąstymo būdus, o tai padeda kiekvienam atlikti tam tikrą vaidmenį planuojant, kuriant, vertinant ir inicijuojant projektus. Komandos turėtų matuoti šešių mąstymo skrybėlių metodo įgyvendinimo rezultatus, kad žinotų, kurias proceso sritis reikia tobulinti ir kurios yra sėkmingos.

Grupėje vienas žmogus arba keli žmonės „dėvi“ vieną iš skrybėlių. Peržiūrint nagrinėjamą idėją, kiekviena skrybėlė išlaiko jai priskirtą požiūrį:

- **Balta skrybėlė (logika):** tai su produktu ar idėja susiję faktai.
- **Geltona skrybėlė (optimizmas):** produkto ar idėjos galimybės be jokių kliūčių.
- **Juoda skrybėlė (vertinimas):** skirta su produktu ar idėja susijusiems iššūkiams ar problemoms spręsti, atsižvelgiant į priešingą požiūrį.
- **Raudona skrybėlė (emocijos):** atspindi su projektu ar idėja susijusius jausmus ar suvokimą.
- **Žalia skrybėlė (kūrybingumas):** pristato naujas idėjas arba turimos idėjos ar produkto galimybes.
- **Mėlyna skrybėlė (valdymas):** prižiūri diskusiją ir užtikrina, kad komanda atstovautų visoms perspektyvoms.

Kiekviena iš šešių skrybėlių turi savo tyrimo procesą, padedantį komandos nariams atlikti minčių lietu. Skrybėlės turėtų užduoti šiuos klausimus:

- **Mėlyna skrybėlė:** Kaip geriausiai organizuoti šį projektą? Kas bus atsakingas už kiekvieną užduotį?
- **Balta skrybėlė:** Kokią informaciją turiu? Kokios informacijos man reikia, kad galėčiau tęsti darbą?
- **Raudona skrybėlė:** Kokie rezultatai atrodo tinkami? Kokios strategijos atrodo tinkamos šiam projektui?
- **Juoda skrybėlė:** Kokie yra šio proceso trūkumai? Kokie yra rizikos veiksniai? Kokios kliūtys trukdo užbaigti projektą?
- **Geltona skrybėlė:** Kokie yra šio sprendimo privalumai ir nauda? Kokią vertę turės šie rezultatai?
- **Žalia skrybėlė:** Kokių sprendimų dar nesugalvojau? Kokių dar sąsajų yra?

Atlikus užduotį gali tekti šiek tiek keisti idėją ar produktą, kad jį patobulintumėte ir įsitikintumėte, jog jis naudingas ir novatoriškas.

### 3 pratimas. P.D.P.M.P.P.D.

#### Pratimo tikslai

- Toliau plėtoti ir tobulinti idėjas, išbandant jas, keliant klausimus ir žvelgiant į jas iš skirtingų perspektyvų;
- Įvertinti idėją arba naują produktą.

#### Priemonės

- Didelio formato popieriaus lapai
- Mežesni popieriaus lapai

#### Koncentracijos lygis

- Vidutinis

#### Energijos poreikis

- Žemas

#### Nurodymai (15–20 min.)

P.D.P.M.P.P.D. metodas yra vienas paprasčiausių kūrybinio mąstymo ir problemų sprendimo metodų. Tai puiki strategija, naudojama idėjoms plėtoti, tobulinti ir vertinti jas išbandant, keliant klausimus ir žvelgiant į jas iš skirtingų perspektyvų.

P.D.P.M.P.P.D. nurodo į septynis metodus: (P) pakeisti, (D) derinti, (P) pritaikyti, (M) modifikuoti, (P) panaudoti kitaip, (P) pašalinti ir (D) daryti atvirkščiai. Šie žodžiai reiškia kūrybinio mąstymo proceso metu sprendžiamus būtinus klausimus, skatinančius netikėtais būdais pažvelgti į nagrinėjamą problemą. Norėdami įgyvendinti P.D.P.M.P.P.D., ant popieriaus lapo užsirašykite idėją, kurią norėtumėte plėtoti, ir pradėkite užduoti klausimus, susijusius su kiekvienu iš septynių elementų.

- **Pakeisti:** Ką iš šios idėjos galima pakeisti kuo nors kitu?

Naudojant pakaitinį metodą galima pateikti alternatyvius sprendimus įvairiems idėjos aspektams vertinti.

- **Derinti:** Kokius idėjos elementus galite sujungti, kad pasiektumėte didesnę efektyvumą?

Derinimo metodu galima išanalizuoti galimybę sujungti dvi idėjas, kelis proceso ar produkto etapus į vieną efektyvesnį rezultatą.

- **Pritaikyti:** Kaip galite pritaikyti idėją, kad pasiektumėte geresnių rezultatų?

Pritaikymas reiškia minčių lietaus diskusiją, kurios tikslas – pakoreguoti idėją, kad ji duotų geresnių rezultatų. Šis koregavimas gali apimti ir nedidelius, ir radikalius idėjos pokyčius. Pritaikymas yra vienas iš veiksmingų problemos sprendimo būdų.

- **Modifikuoti:** Ką galite pakeisti, kad pagerintumėte funkcionalumą?

Modifikavimo metodas reiškia idėjos pakeitimą taip, kad atsiskleistų daugiau novatoriškų galimybių arba būtų išspręstos problemos. Užduodami klausimus apie modifikavimą galite gauti naujų idėjų apie tai, kurie komponentai yra svarbiausi.

- **Panaudoti kitaip:** Kam dar galima panaudoti šią idėją?

Šis metodas padeda išsiaiškinti, kaip dabartinę idėją panaudoti kitam tikslui. Pvz., galite užduoti klausimus apie tai, kaip savo idėją pritaikyti kitoje aplinkoje ar su kitokio tipo naudotojais / vartotojais.

- **Pašalinti:** Kas nereikalinga?

Šiuo metodu siekiama nustatyti idėjos dalis, kurias galima pašalinti, ir taip ją patobulinti. Tai padeda susiaurinti idėją iki to, kas svarbiausia.

- **Daryti atvirkščiai:** Ką galima pakeisti, kad idėja būtų geresnė?

Atvirkštiniu metodu siekiama iširti inovacinį potencialą keičiant idėjų kūrimo proceso tvarką. Atvirkštinis procesas ar

## 4 pratimas. Kurkite muziką kūnu

### Pratimo tikslai

- Ugdyti susikaupimą;
- Lavinti koordinaciją ir komandinį darbą;
- Supažindinti grupę su dalyvaujamosios muzikos koncepcija;
- Naudoti savo kūną muzikai kurti ir išreikšti save.

### Priemonės

- Nėra

### Koncentracijos lygis

- Vidutinis

### Energijos poreikis

- Vidutinis

### Nurodymai (5 min.)

1. Atsistokite ratu.
2. Mokymų vedėjas paaiškina dalyvaujamosios muzikos sąvoką ir kaip ji gali būti naudojama išreikšti save.
3. Vedėjas paaiškina garsų, kuriuos turi sukurti dalyviai, seką.
4. Vedėjas pradeda trindamas delnus, o garsas nuosekliai eina tolyn ratu pagal laikrodžio rodyklę.
5. Kai pirmas garsas apeina ratą ir pasiekia mokymų vedėją, jis įveda naują garsą – pirštų spragtelėjimą. Šis garsas eina ratu ta pačia tvarka. Kiekvienas dalyvis tęsia delnų trynimą, kol jį pasiekia pirštų spragtelėjimas.
6. Kai antras garsas apeina ratą ir pasiekia vedėją, jis įveda naują garsą – pliaukštelėjimą į kojas. Kiekvienas dalyvis tęsia pirštų spragsėjimą, kol juos pasiekia pliaukštelėjimas į kojas.
7. Kai trečias garsas apeina ratą ir pasiekia vedėją, jis įveda naują garsą – trypimą kojomis į grindis. Kiekvienas dalyvis tęsia pliaukšėjimą į kojas tol, kol juos pasiekia trypimas.
8. Kai ketvirtas garsas apeina ratą ir pasiekia vedėją, visi garsai kartojami atbuline tvarka – trypimas kojomis, pliaukštelėjimas į kojas, spargsėjimas pirštais ir trynimas delnais.
9. Pratimą galima atlikti su skirtingais garsais ir skirtingais tikslais. Jį galima naudoti net tam, kad grupė išreikštų savo jausmus apie tam tikrą idėją ir ją įvertintų kurdama muziką kūnu.

## 5 pratimas. Nusilenkite

### Pratimo tikslai

- Padėti dalyviams grįžti į save ir „išlipti“ iš personažo seminaro pabaigoje;
- Leisti dalyviams pasveikinti save ir kitus už atliktą darbą.

### Priemonės

- Nėra

### Koncentracijos lygis

- Žemas

### Energijos poreikis

- Vidutinis

### Nurodymai (5 min.)

1. Sustokite ratu.
2. Vedėjas paaiškina, kad dalyviai lenksis ratu darydami bangą. Vienas dalyvis nusilenkia. Šalia esantis taip pat nusilenkia, tada kitas ir dar kitas.
3. Kiekvienas nusilenkęs ima ploti ir nenustoja iki pabaigos, kai ploja visa grupė.
4. Vedėjas pagiria visus už darbą.



# 5

## KŪRYBINGUMO LABORATORIJA

Įgyvendinimas: *SCRUM* metodas  
kūrybingumui materializuoti

### Kūrybingumo laboratorijos planas, 1 dalis

Seminaro tikslų, rezultatų ir turinio apžvalga

#### Seminaro tikslas

- Skatinti dalyvius patvirtinti naujų idėjų taisyumą, tobulinimą ir įgyvendinimą.

#### Mokymosi rezultatai

Sėkmingai baigę šį seminarą dalyviai gebės:

- Suprasti kūrimo ir (arba) įgyvendinimo etapą kaip kūrybinio proceso dalį.
- Suprasti ir taikyti *SCRUM* metodą; kaip „daryti teisingus dalykus teisingu būdu“, siekiant įgyvendinti kūrybingumo rezultatus.
- Analizuoti ir taikyti kai kuriuos metodus, skirtus idėjų įgyvendinimui patvirtinti iš skirtingų ir viena kitą papildančių perspektyvų *SCRUM* procese.
- Efektyviai dalyvauti įgyvendinimo patvirtinimo sesijoje.

#### Trukmė

- 120 min.

#### Temos

- Įgyvendinimas – kaip patvirtinti veiksmingą ir sklandų idėjos įgyvendinimą.

## Dalyvių skaičius

- 10–12

## Vedėjų skaičius

- 1

## Mokymo(si) metodai

- Pristatymas
- Darbas grupėse
- Diskusija
- Pratimai

## Priemonės

- Balta lenta
- Popierius
- Lipnūs lapeliai
- Rašikliai
- Vaizdo projektorius

## Ižanga

Norint tinkamai įgyvendinti kūrybinio proceso rezultatus, neužtenka vieno žmogaus ir vieno požiūrio į situaciją, reikia trijų dalykų:

1. Prie įgyvendinimo dirbančios komandos (taikančios lanksčių kūrimo metodiką).
2. Sprendimų kūrimo metodo arba sistemos (*SCRUM* sistema).
3. Maršruto arba veiksmų plano, leidžiančio vystyti įgyvendinimą nuo iš pradžių patvirtintos minimalios versijos iki maksimalaus galutinio modelio, kurį pasieksime per įvairias patobulintas pradinės idėjos versijas (mūsų atveju – sprintų planavimas pagal *SCRUM* sistemą).

*Priešingai nei taikant nuoseklų Krioklio metodą, dirbant iteraciniu būdu su konkrečiais rezultatais, padidėja kūrybingumo įgyvendinimo analizės ir sprendimų priėmimo greitis.*

## Fizinis ir vokalinis apšilimas ir žaidimai (5 min.)

1. Pristatykite ir pristatykite kontekstą – **įžanga**.
2. Pristatykite pagrindines taisykles.

## Mokymų vedėjo indėlis (pristatymas) (15 min.)

### Kaip naudoti **SCRUM** sistemą projekto idėjai įgyvendinti?

#### Kas yra **SCRUM** sistema ir kuo ji skiriasi nuo tradicinio Krioklio metodo?

Yra įvairių metodų arba plėtros procesų, kaip parengti inkubuotos ir įvertintos idėjos įgyvendinimo projektą ir paversti jį realiu produktu, paslauga, įmone ir t. t. Tradicinis ir geriausiai žinomas yra Krioklio metodas.

#### Krioklio metodas

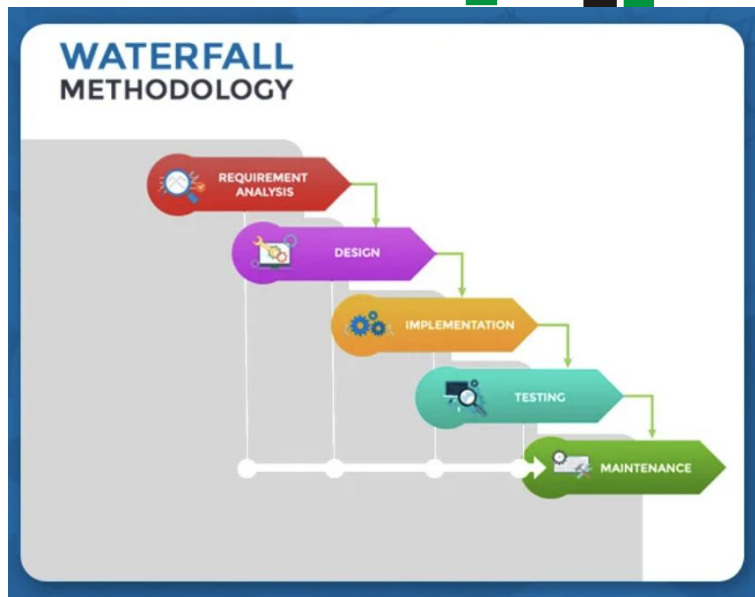
Krioklio modelis yra pirmas procesų modelis, dar vadinamas linijiniu nuosekliu gyvavimo ciklo modeliu. Jis atsirado statybos ir gamybos srityse.

Tai metodas, kai procesas suskirstomas į kelis etapus ir, prieš pradėdant naują etapą, reikia atlikti visą esamą etapą užduotis. Taip išvengiama persidengimo. Darbo eiga sukurta taip, kad vyktų viena kryptimi ir apimtų tokius etapus kaip projekto koncepcija, inicijavimas, analizė, projektavimas, konstravimas, testavimas, diegimas ir priežiūra.

Krioklio metodas yra ypač veiksmingas, jei projektas turi aiškią pradžią ir pabaigą, aiškiai apibrėžtas datas ir biudžetą, naudojamos stabilios priemonės ir žinios, kurias taikant nesitikima jokių pokyčių. Tai puikus metodas tobulinimo projektams rengti, klaidoms taisyti, atnaujinimams daryti ir pan.

**Privalumai:** šis metodas turi labai išplėtotus projekto planavimo bei rezultatų sinchronizavimo tarp komandos ir kliento etapus. Taip pat lengviau įvertinti pažangą, nes iš anksto žinoma projekto apimtis. Be to, visai komandai nebūtina dirbti viename etape, pvz., jei projektas A dar tik pradėdamas įgyvendinti, testuotojas gali sutelkti dėmesį į projekto B užduotis, kol projekto A produktas bus paruoštas testuoti.

**Trūkumai:** Krioklio metodas turi privalumų, tačiau yra gana nelankstus. Jame nėra vietos pokyčiams ar iteraciniam požiūriui. Dėl to sunku grįžti prie ankstesnių etapų ir taisyti klaidas.

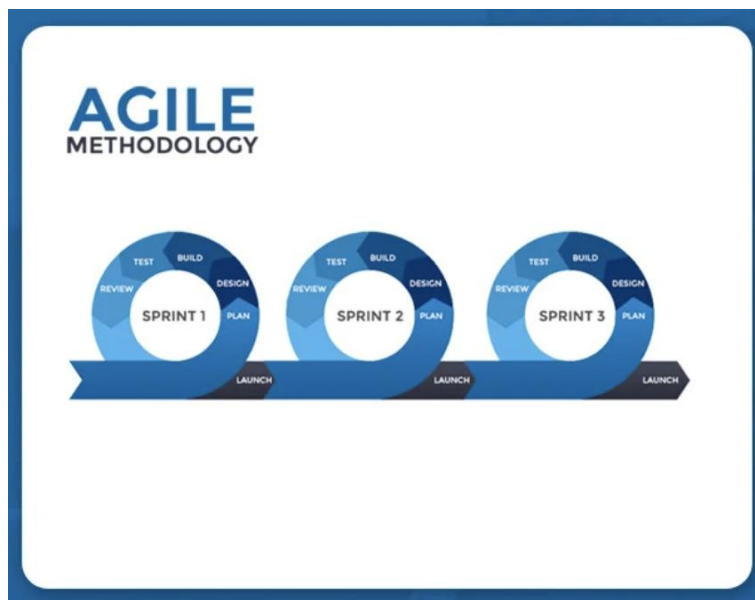


Šaltinis – <https://blog.bydrec.com/>

### **AGILE metodika ir SCRUM sistema**

Kai per visą kūrimo procesą galime tyrinėti ir rasti daugybę naujų iš pradžių nežinotų galimybių, kurias reikia įvertinti ir patikrinti, Krioklio metodo nelankstumas ir linijškumas nelabai padeda.

Įgyvendindami kūrybinius projektus susiduriame su tokiais atvejais, kai labai aktualus yra TYRINĖJIMAS, todėl turime tinkamai valdyti projekto įgyvendinimą. Tokiais atvejais *AGILE* metodika turi pridėtinės vertės. *SCRUM* yra *AGILE* įgyvendinimo sistema. Ji suskirstyta į lygiagrečiai plėtojamus ETAPUS, kad būtų galima valdyti kaitą kūrimo procese atrandant naujų galimybių. Siekiant MINIMALAUS GALIMO PRODUKTO / REZULTATO, plėtojamos naujai aptiktos galimybės.



Šaltinis – <https://blog.bydrec.com/>

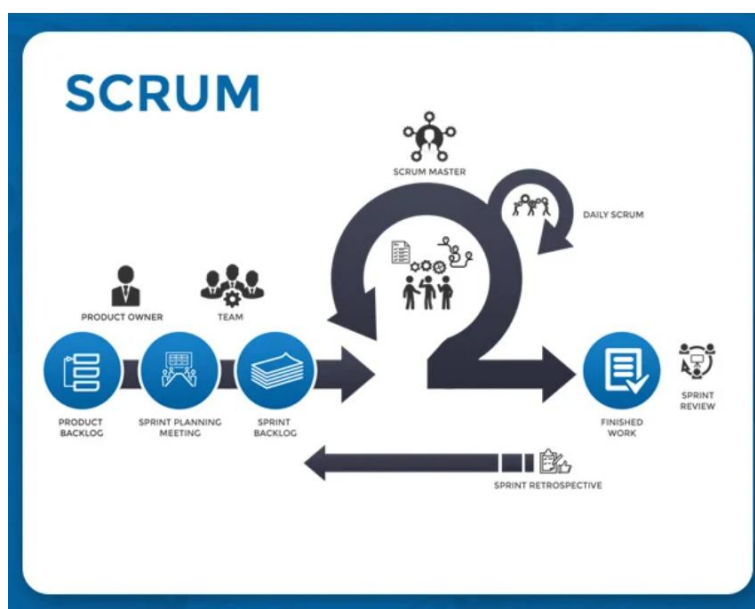
## SCRUM sistemos naudojimas

SCRUM yra lankstus metodas. Tai projektų valdymo sistema, kurioje pirmenybė teikiama atskaitomybei, komandiniam darbui ir iteracinei pažangai siekiant aiškaus tikslo. SCRUM metodas grindžiamas paprasta prielaida: pradėkite nuo to, kas lengvai matoma arba žinoma. Kai tai padarysite, galite pradėti stebėti pažangą ir daryti reikiamus pokyčius.

Naudojant SCRUM sistemą reikia nepamiršti šių trijų aspektų: taikymo, tikrinimo ir skaidrumo.

SCRUM projektų valdymas, arba lankstusis SCRUM metodas, pavadintas pagal regbio žaidimo taisykles. Kiekvienas komandos narys atlieka tam tikrą vaidmenį. Produkto kūrimo procese vaidmenys yra tokie: meistras, produkto savininkas ir kūrimo komanda.

- Meistras padeda komandai. Šis asmuo yra atsakingas už tai, kad būtų naudojami tik geriausi įrankiai ir praktika. Be to, jis užtikrina, kad projektas judėtų pirmyn.
- Produkto savininkas veikia kaip ryšinininkas tarp klientų ir kūrimo komandos. Jis atsakingas už tai, kad visi lūkesčiai, susiję su galutiniu rezultatu, būtų perduoti ir suderinti su suinteresuotosiomis šalimis.
- Kūrimo komanda dirba kartu, kad pasiektų bendrą tikslą. Jie kuria ir bando įvairias galutinio produkto versijas.



Šaltinis – <https://blog.bydrec.com/>

Naudojant SCRUM metodą, iš sąrašo pasirenkamos kelios užduotys, į kurias komanda susitelks per spinto laikotarpį (paprastai jis trunka dvi savaites), stengdamasi pasiekti rezultatą, kurį būtų galima išbandyti su tiksline auditorija (naudotoju, vartotoju ir t. t.).

SCRUM metodas leidžia komandos nariams palaikyti darbo reguliarumą, skaidrumą, nuolatinį mokymąsi ir prisitaikyti prie pokyčių. Komandos susirinkimai (dažnai vadinami ceremonijomis) yra 4 tipų:

1. Spinto planavimas: atsižvelgdami į užduočių turinį, nustatome kiekvieno spinto tikslus, reikalingus preliminariai kūrybinio proceso rezultato versijai (minimaliam perspektyviam produktui ar paslaugai) pasiekti.
2. Kasdienis SCRUM: rengiamas kiekvieno spinto metu, užtikrinant pastovų ritmą. Jis leidžia komandai kasdien daryti savo darbą ir pastebėti kliūtis.
3. Spinto peržiūra: padeda kurti sėkmingą rezultatą (produktą ar paslaugą); suteikia komandai galimybę bendradarbiauti su suinteresuotosiomis šalimis, analizuoti esamą kūrybinio proceso būklę ir nuspręsti,

ką daryti toliau. Suinteresuotosios šalys gali būti rinkodaros, pardavimo, paslaugų, klientų ir naudotojų / vartotojų atstovai.

4. Sprinto retrospektyva: leidžia komandai patikrinti, kaip vykdomas darbas, nustatyti problemas ir jų priežastis, atrasti tobulinimo priemonių, kad darbas būtų malonesnis ir efektyvesnis. Refleksija yra pirmas žingsnis tobulėjimo link.

*SCRUM* yra lengva sistema, padedanti žmonėms, komandoms ir organizacijoms kurti vertę taikant lanksčius problemų sprendimo būdus. *SCRUM* metodą sudaro susitikimų, įrankių ir vaidmenų rinkinys, padedantis komandoms struktūruoti ir valdyti darbą. Mūsų atveju darbas yra įgyvendinti ankstesnių kūrybinio proceso etapų rezultatus.

*SCRUM* suteikia galimybę dirbti palaipsniui, žingsnis po žingsnio įgyvendinant kūrybinio proceso rezultatus (dažniausiai sukurti produktus ar paslaugas), o kiekvienas žingsnis (vadinamas sprintu) grindžiamas ankstesnių žingsnių rezultatais. Šių etapų (sprintų) struktūrą sudaro susitikimai.

Susitikimuose dirbama su kūrybinio proceso metu gauta informacija. Ji yra įtraukta į kūrybingumo įgyvendinimo darbų sąrašą (daugeliu atvejų produkto ar paslaugos darbų sąrašą) – tai yra didelis istorijų, charakteristikų, reikalavimų, sąlygų ir kt. rinkinys.

*SCRUM* pirmenybę teikia sklandžiam, tolygiam darbų srautui iš kūrybingumo darbų sąrašo (dažniausiai produkto ar paslaugos darbų sąrašo) į sprintus. Per didelis spaudimas žudo žaismingumą ir trukdo kūrybingumui bei konstruktyviam mąstymui.

Naudojant *SCRUM* metodą, iš sąrašo pasirenkamos kelios užduotys, į kurias komanda susitelks per sprinto laikotarpį (paprastai jis trunka dvi savaites), stengdamasi pasiekti rezultatą, kurį būtų galima išbandyti su tiksline auditorija (naudotoju, vartotoju ir t. t.).

## Veikla (15 min.)

### Kūrybingumo įgyvendinimo darbų sąrašas.

Suskirstykite grupę į keturis pogrupius.

Perskaitykite įmonės „Pago de la Oliva“ atvejį (1 priedas) ir užrašykite kūrybingumo įgyvendinimo darbus, t. y. temas, problemas, kliūtis, su kuriomis Barberų šeima turi susidoroti, kad įgyvendintų savo idėją sukurti vyno rūšį ir vyno prekės ženklą.

Kiekviena grupė pasidalina savo darbų sąrašu, o po to sudaromas vienas bendras.

## Veikla (5 min.)

### *SCRUM* vaidmenų priskyrimas

Pažiūrėkite šį vaizdo įrašą <https://youtu.be/fIY-yi4ckkE>

Pritaikykite standartinius *SCRUM* vaidmenis, atlikdami šiuos veiksmus:

- Naudokite tas pačias keturias grupes, sukurtas pirmai veiklai.
- Kiekvienoje iš jų išsirinkite sprinto lyderį, vadovausiantį ir moderuosiantį **KASDIENIUS SCRUM**.

- Mokymų vedėjas atliks produkto savininko (Barberų šeimos) vaidmenį. Jis padės pateikti rinkos ir kliento požiūrį **SPRINTO PERŽIŪROJE**.
- Iš keturių grupių vadovų išsirinkite SCRUM meistrą, kuris bus galutinės **SPRINTO RETROSPEKTYVOS** koordinatorius.

Kiti dalyviai bus kūrėjai (konsultantai), dirbantys su konkrečia užduotimi.

### 1 pratimas (15 min.)

Atlikite atvejo analizę, sukurkite veiksmų įgyvendinimo planą.

### 2A pratimas (10 min.)

Darbas prie minimalaus perspektyvaus produkto, 1 sprintas.

### 3A pratimas (20 min.)

1 sprinto peržiūra.

### 2B pratimas (10 min.)

Darbas prie minimalaus perspektyvaus produkto, 2 sprintas.

### 3B pratimas (20 min.)

2 sprinto peržiūra.

### 4 pratimas (15 min.)

Sprinto retrospektyva.

## Refleksija ir grįžtamasis ryšys (10 min.)

**Paprašykite grįžtamojo ryšio – 10 min.**

Visada prašykite grįžtamojo ryšio – tai rodo, kad jums rūpi dalyvių nuomonė, o jums, kaip seminaro vedėjui, tai puiki proga mokytis.

**Patarimas:** pasitelkite interaktyvią užduotį išsiaiškinti, kas pavyko gerai ir ką būtų galima patobulinti.

**Apibendrinkite dieną – 5 min.**

Trumpai apžvelkite, ką nuveikėte per dieną, ir pateikite keletą įžvalgų.

**Patarimas:** baikite tokiu įkvepiančiu pasakymu: „Tikiuosi, šiandien gautos įžvalgos apie idėjų įgyvendinimo perspektyvas padės jums... Ačiū!“ Pabaigoje pasakytas „Ačiū“ turėtų sukelti plojimus.

## Priedai ir vaizdo įrašai

Vaizdo įrašai apie sprintų planavimą, peržiūrą, retrospektyvą ir SCRUM vaidmenis – <https://www.atlassian.com/agile/scrum>

## Nuorodos ir svarbiausia literatūra

SCRUM vadovas. Ken Schwaber & Jeff Sutherland. November 2020. <https://scrumguides.org/>

*Agile Product Management with Scrum*. Roman Pichler. Addison-Wesley. 2010



# Kūrybingumo laboratorijos pamokos planas, 2 dalis

Išsamūs kiekvieno pratimo aprašymai ir instrukcijos žingsnis po žingsnio

## Ižanga

### Pratimo tikslai

- Suteikti galimybę mokymų vedėjui prisistatyti;
- Suteikti dalyviams galimybę susipažinti su seminaro tema ir struktūra;
- Supažindinti su patalpomis ir pagrindinėmis taisyklėmis.

### Priemonės

- Nėra

### Koncentracijos lygis

- Žemas

### Energijos poreikis

- Žemas

### Nurodymai (3–5 min.)

1. Prisistatykite.
2. Pristatykite temą:  
Kai reikia mąstyti apie dar tik kuriamus dalykus, kūrybingumo vaisius ir idėjų inkubaciją, tradicinių logika ir diskusijomis pagrįstų mąstymo metodų nepakanka. Turime įvesti konstruktyvaus mąstymo metodus, leidžiančius analizuoti ankstesnės patirties šablonų neatitinkančias situacijas iš įvairių perspektyvų, užtikrinančių veiksmingą idėjos įgyvendinimą.
3. Paašškinkite pagrindines taisykles:
  - padėti į šalį nešiojamuosius kompiuterius ir telefonus;
  - jeigu reikia, dalyviai gali išsiųsti el. laišką arba paskambinti išėję iš auditorijos.

## 1 pratimas. Atvejo analizė, veiksmų įgyvendinimo planas ir sprinto planavimas

### Pratimo tikslas

- Parengti pagrindinę informaciją tolesniam darbui.

### Priemonės

- Popierius
- Rašikliai

### Koncentracijos lygis

- Žemas

### Energijos poreikis

- Žemas

### Nurodymai (15 min.)

1. Paprašykite dalyvių perskaityti 1 priede pateiktą atvejį.
2. Paprašykite visų parašyti trumpą (ne daugiau kaip 250 žodžių) santrauką, kurioje būtų išdėstyti pagrindiniai su pateiktu atveju susiję klausimai.
3. Peržiūrėkite kūrybingumo įgyvendinimo darbų sąrašą, sukurtą atliekant pirmą veiklą, ir susiekite jį su Barberų šeimos vyno rūšio veiklos pirmų penkerių metų kūrybingumo įgyvendinimo planu, nurodydami pagrindinius etapus, kuriuos reikia pasiekti kiekvienais metais (prekės ženklo įvedimas į rinką, pagrindinės rinkodaros veiklos pradžia, komunikacijos etapai ir t. t.).
4. Atsižvelgdami į parašytą trumpą santrauką, suskirstykite darbų planą į dalis, turinčias konkrečius tikslus. Dalyviai turėtų sukurti bent keturias dalis.

Po diskusijų grupėse, jei dalyviai nesusitarė dėl bendro skirstymo, pasiūlykite tokį:

- a) 1 tikslas: apibrėžti vyno rūšis, prekės ženklo savybes, pagrindinius konkurentus ir sukurti prekės ženklą.
- b) 2 tikslas: apibrėžti tikslinę geografinę rinką, klientų segmentus, kainų strategiją ir platinimo kanalus.
- c) 3 tikslas: apibrėžti prekės ženklo vizualinio identiteto pagrindus, produkto išpilstymą į butelius, ženklimą ir pakuotę.
- d) 4 tikslas: sukurti komunikacijos strategiją, komunikacijos kanalus, priemones ir metinio komunikacijos plano projektą.

Dirbdami grupėse pabandykite sudaryti sprintų rinkinį logiška lygiagrečia seka ir sukurti sprinto planą. Kaip sprinto planavimo pavyzdį galima naudoti 2 priede pateiktą planą.

Aptarkite keturių grupių darbą ir susitarkite dėl bendro sprinto plano.

Kiekvienam sprinto plane nurodytam tikslui (dėl kurių grupė susitarė arba kurie yra pateikti 2 priede) priskirkite darbo grupę.

*Ką manote apie Barberų šeimos sprendimą? Ar jiems pavyks? Kokie didžiausi to sprendimo įgyvendinimo pavojai? Kokias didžiausias galimybes išvelgiate? Ką jie turi ir ko jiems gali trūkti? Kaip jie gali išsiskirti ir diegti naujoves versle?*

## 2 pratimas. Susirinkimų organizavimas

### Pratimo tikslai

- Apmąstyti temą ir įtvirtinti žinias;
- Paruošti pagrindinę informaciją darbui su tolesnėmis užduotimis.

### Priemonės

- Popierius
- Rašikliai

### Koncentracijos lygis

- Žemas

### Energijos poreikis

- Žemas

### Nurodymai (10 min.)

Turime keturias komandas. Kiekvienoje jų yra išrinktas komandos vadovas, atsakingas už konkretų tikslų rinkinį (sprinto planavimo metu turėtume turėti keturias komandas).

Kiekvienam komandos nariui turime priskirti po vieną tikslą.

Yra kelios darbo rūšys:

- **Individualus darbas:** kiekvienas komandos narys 3 minutes dirba siekdamas konkretaus tikslo.
- **Susirinkimas:** po kiekvieno individualaus darbo laikotarpio visa komanda susitinka 5 minutėms. Komandos vadovas vadovauja šiam procesui ir skiria 1 minutę kiekvienam komandos nariui (įskaitant jį patį) pasidalinti individualia pažanga ir padarytomis išvadomis (iš viso 4 minutės.). Paskutinę minutę komandos vadovas skiria pastaboms apie individualių pasiekimų ryšį ir pasekmes išsakyti. Komanda padaro išvadas, reikalingas kitam individualaus darbo etapui.

Komanda padaro tris susirinkimus, kad užbaigtų pirmą sprintą ir parengtų jo peržiūrą (ją aprašysime kitame pratime).

Per sprinto peržiūrą komandos gaus mokymų vedėjo (dabar atliekančio rinkos / kliento vaidmenį) grįžtamąjį ryšį, susijusį su atliktu darbu, pasiūlytais sprendimais ir t. t. Po šios peržiūros komandos pradės naują sprinto etapą. Jo struktūra bus tokia pati kaip ankstesniojo (žr. 2 priedą).

Individualaus darbo metu dalyviai turi vadovautis sveiku protu, kad nuspręstų, kaip prisidės prie kito susirinkimo. Šio seminaro metu nesiekama rasti teisingo atsakymo į klausimus ar išsikeltus tikslus. Norime pamokyti dalyvius lankstaus kūrybinio proceso, kurį pateikia *SCRUM* sistema. Svarbu, kad dalyviai gebėtų pritaikyti savo išvadas prie kitų komandų narių išvadų ir gebėtų pavienius pokyčius integruoti į visumą.

## 3 pratimas. Sprinto peržiūra

### Pratimo tikslas

- Apmąstyti temą ir įtvirtinti žinias.

### Priemonės

- Rašikliai
- Lipnūs lapeliai

### Koncentracijos lygis

- Vidutinis

### Energijos poreikis

- Vidutinis

### Nurodymai (20 min.)

1. Iš keturių komandų vadovų išrenkame *SCRUM* meistrą. Jis pristatys surinktus tikslus ir iki šiol neišspręstas problemas. Šis pristatymas truks 8 minutes, po 2 minutes kiekvienam tikslų rinkiniui, prie kurių dirba komandos.
2. Dabar mokymų vedėjas užima kliento poziciją ir pateikia komandai grįžtamąjį ryšį (naudodamas ir realią įmonės „Pago de la Oilva“ plėtrą (<https://www.pagodelaoliva.com/en>), ir 2 priede pateiktą informaciją apie klientų segmentus). Vedėjas 8 minutes teiks grįžtamąjį ryšį, 4 minutės bus skirtos *SCRUM* meistro pateiktoms išvadoms įvertinti, o per likusias 4 minutes bus pateikta papildoma informacija, susijusi su tuo, ko jis, kaip klientas, tikisi. Kiekviena komanda gali pateikti klientui vieną klausimą, susijusį su tikslų rinkiniu, su kuriuo ji dirba.
3. *SCRUM* meistras parengs 2 minučių trukmės sprinto peržiūros santrauką.

Po antro sprinto bus surengta antra sprinto peržiūra, kurios struktūra ir trukmė bus lygiai tokios pat kaip ir pirmosios.

Po antros sprinto peržiūros bus surengta sprinto retrospektyva, kurią aprašysime kitame pratime.

## 4 pratimas. Sprinto retrospektyva

### Pratimo tikslas

- Apmąstyti temą ir įtvirtinti žinias.

### Priemonės

- Rašikliai
- Lipnūs lapeliai

### Koncentracijos lygis

- Vidutinis

### Energijos poreikis

- Vidutinis

### Nurodymai

Po antros sprinto peržiūros bus sprinto retrospektyva. Tai bus paskutinis mūsų kūrybingumo laboratorijos pratimas. Pagrindinis jo tikslas – suprasti, kas pavyko, o kas ne, ir bandyti tobulinti mūsų, kaip komandos, gebėjimą kurti. Tam reikia sukurti komandos darbo tobulinimo planą.

Žiūrėkite įvadinį vaizdo įrašą apie sprinto retrospektyvas: <https://youtu.be/dJNCHvqKlIU>

*SCRUM* meistras ragins visus dalyvius atsakyti į šiuos klausimus:

1. Kaip sekėsi per sprintus? 5 minutės.
2. Kaip galėtume patobulinti sprintus? 5 minutės.
3. Kokie bus tolesni žingsniai? 5 minutės.

Dalyviai užrašo savo nuomonę ant lipnių lapelių ir priklijuoja juos ant lentos.

*SCRUM* meistras, padedamas dalyvių, sugrupuoja atsakymus pagal temas.

Tolesni žingsniai: *SCRUM* meistras parengia retrospektyvos santrauką, kurioje daugiausia dėmesio skiriama išmoktoms pamokoms ir tolesniems žingsniams apžvelgti.

## 1 priedas. Atvejo analizė

### Barberų šeimos verslumas

*(Duomenys gauti tiesiogiai iš Barberų šeimos)*

Vynuogynas jau daugiau kaip 25 metus yra labai svarbi José Barbero gyvenimo dalis. Jis yra atsidavęs vynuogių auginimui, į jas įdeda visą savo aistrą ir džiaugiasi žemės teikiamais turtais. José Barberas taip pat yra vyndarys. O tai reiškia, kad jis dalyvauja visame vynuogių gyvenimo ir derliaus cikle.

*José Barberas vynuogyne. DaniMantis nuotrauka.*



Jau trys kartos perduoda tokį gyvenimo būdą ir požiūrį. Barberų dukros ir anūkas kasdien dalinasi pastangomis ir žiniomis, kurios yra ugdymo ir šeimos gyvenimo dalis. Trijų kartų sprendimas žengti žingsnį į priekį, apmąstyti savo verslą ir tai, kaip jie jaučiasi dėl vynuogyno ir vyno, buvo neišvengiamas procesas, svajonė, kurią vairuoja visi kartu, dalindamiesi ne tik entuziazmu ir ateities vizija, bet ir sunkiu darbu.

Todėl tai yra tikra šeimos vynuvinė. Čia visi suremia pečius ir sudaro tvirtą komandą, kurios šūkis – „Stengtis daryti dar geriau tai, kas jau daroma gerai.“ Įmonėje „Pago de la Oliva“ sakoma: „Mes esame žemė ir vynuogynas, mes esame šeima ir vynas.“

Jau daug metų José Barberas derina savo, kaip atsakingo vyndario, darbą didelėse prestižinėse vynuvinėse, tokiose kaip „Vega Sicilia“ ar „Mariano García“, su darbu savo vynuogyne. Tai – ekologinės vynuogininkystės vynuogynas, kur taikomi geriausi genėjimo ir vynuogių atrankos metodai. Todėl šios vynuogės pasižymi išskirtinėmis savybėmis, leidžiančiomis joms tapti puikių ir gerai žinomų vynu pagrindu. Griežta priežiūra ir kruopštūs rankomis atliekami procesai, kuriuos sukūrė apmokyti ir labai patyrę žmonės, reiškia, kad produkto sąnaudos išauga. Jos gali atsipirkti tik tada, kai vynuogės naudojamos puikiems vynams su gerais prekės ženklais gaminti, nes leidžia nustatyti tinkamą kainą rinkoje, pakankamai vertinančioje kokybę.

2016 m. viena žinoma vynuvinė, daug metų pirkusi didelę dalį Barberų šeimos išaugintų vynuogių, pradėjo pirkti mažiau, dalį jų pakeisdama vynuogėmis, išaugintomis kituose vynuogynuose, esančiuose toje vietovėje, kur kilogramo kaina mažesnė. Puikią José Barbero vynuogių kokybę lemia meistriška vynuogių priežiūra ir pagarba natūraliam vynuogių vystymuisi, nenaudojant jokių cheminių žemės ūkio produktų.



*Harvest work in 2017 in the vineyards of Pago de la Oliva Photo: DaniMantis*

Šeima, vengdama ieškoti naujų klientų, nusprendė žengti žingsnį į priekį ir įgyvendinti seną José ir kitų šeimos narių troškimą – gaminti vyną.

2016 m. Barberai investavo visas savo santaupas. Jie gavo papildomą finansavimą neveikiančiai vyninei Tudela de Duero savivaldybėje (Valjadolido provincijoje Ispanijoje) įsigyti, visiškai atnaujinti ir finansuoti vyno gamybos operacijas 2017 m.

## 2 priedas. Sprinto planavimo pavyzdys

|  | SPRINT 1 |   |   |          | SPRINT 2 |   |   |          | Retrospective  |
|--|----------|---|---|----------|----------|---|---|----------|----------------|
|  | Standups |   |   | Review   | Standups |   |   | Review   |                |
|  | 1        | 2 | 3 | Sprint 1 | 1        | 2 | 3 | Sprint 2 |                |
| <b>DEVELOPMENT TEAM 1</b>  |          |   |   |          |          |   |   |          |                |
| Define wine types, defining brand attributes, main competitors and naming options                                |          |   |   |          |          |   |   |          | Lessons learnt |
| <b>GOALS S1 PRODUCT</b>  |          |   |   |          |          |   |   |          |                |
| 1.1. Wine types  |          |   |   |          |          |   |   |          |                |
| 1.2. Brand attributes  |          |   |   |          |          |   |   |          |                |
| 1.3. Main competitors  |          |   |   |          |          |   |   |          |                |
| 1.4. Wines naming  |          |   |   |          |          |   |   |          |                |
| <b>DEVELOPMENT TEAM 2</b>  |          |   |   |          |          |   |   |          |                |
| Define geographic market, customer segments, price strategy, and distribution channels.                          |          |   |   |          |          |   |   |          |                |
| <b>GOALS S1 MARKETING</b>  |          |   |   |          |          |   |   |          |                |
| 2.1. Geographic markets  |          |   |   |          |          |   |   |          |                |
| 2.2. Customer segments   |          |   |   |          |          |   |   |          |                |
| 2.3. Pricing strategy  |          |   |   |          |          |   |   |          |                |
| 2.4. Distribution/sales channels   |          |   |   |          |          |   |   |          |                |
| <b>DEVELOPMENT TEAM 3</b>  |          |   |   |          |          |   |   |          |                |
| Define Cellar and Wine brand visual identity basics, product bottling, labelling, and packaging                  |          |   |   |          |          |   |   |          |                |
| <b>GOALS S1 BRANDING</b>   |          |   |   |          |          |   |   |          |                |
| 3.1. Cellar brand  |          |   |   |          |          |   |   |          |                |
| 3.2. Wine brands (global or by type)   |          |   |   |          |          |   |   |          |                |
| 3.3. Bottles   |          |   |   |          |          |   |   |          |                |
| 3.4. Labelling and packaging   |          |   |   |          |          |   |   |          |                |
| <b>DEVELOPMENT TEAM 4</b>  |          |   |   |          |          |   |   |          |                |
| Define communication strategy, communication channels, communication tools, and communication annual draft plan. |          |   |   |          |          |   |   |          |                |
| <b>GOALS S1 COMMUNICATION</b>  |          |   |   |          |          |   |   |          |                |
| 4.1. Strategy  |          |   |   |          |          |   |   |          |                |
| 4.2. Channels  |          |   |   |          |          |   |   |          |                |
| 4.3. Tools   |          |   |   |          |          |   |   |          |                |
| 4.4. Annual plan   |          |   |   |          |          |   |   |          |                |



### 3 priedas. Informacija apie klientų tikslus

#### KONSERVATYVIŲJŲ TIKSLAS

Paprastai vyresnio amžiaus žmonės nenori staigmenų. Jie jau daug metų yra pripratę prie tam tikrų savybių savo vertybių skalėje, todėl bet koks pokytis kelia pasipriešinimą. Juos sunku sudominti naujais prekės ženklais. Jie susidomės, tik jeigu ras juose panašumų su savo tradiciniu skoniu.

#### EKSPERIMENTATORIŲ TIKSLAS

Šis vartotojo profilis yra visiškai priešingybė konservatoriams. Eksperimentatoriai visada pasiruošę priimti naujus iššūkius ir būti smalsūs, o polinkis į pokyčius labai didelis. Jie neprisirišę prie prekės ženklų ir yra neištikimiausi iš visų aprašytų grupių. Dažniausiai jų vertinimas būna *patinka* arba *nepatinka*. Tačiau jų eksperimentavimas lemia tai, kad jie žino galybę produktų. Naujovės gali būti susijusios net su pakuote, produkto pateikimu ar reklamos kanalais. Su tokių vartotojų grupe gana lengva užfiksuoti didesnę vartojimo mastą, bet sunku sukurti lojalumą.

#### VYNO MĖGĖJŲ TIKSLAS

Tai sunkiausiai patenkinama vartotojų grupė. Jie suvartoja daugiausia vyno, nes tai jų kasdienių įpročių dalis. Savo pietus ir vakarienes jie baigia geru vynu, o kad jaustųsi nustebinti, reikia stiprių stimulų.

#### RETKARČIAIS NESUINTERESUOTŲJŲ TIKSLAS

Tai žmonės, kurie geria retkarčiais, dažniausiai renginiuose, kur bendrauja su kitais. Juos galima vadinti socialiniais gėrėjais, kuriems rūpi ne vynas, o kitų mėgdžiojimas. Iš visų grupių jie išgeria mažiausiai vienam asmeniui tenkančio alkoholio kiekio ir jų dėmesiui patraukti reikia daugiausiai pastangų.

*(Šaltinis – Nielseno tyrimas apie vyno rinkos tendencijas)*

## „ACDC 4 YOU“ Mokomieji vaizdo įrašai

Pateikiame 7 mokomuosius vaizdo įrašus, kuriuose demonstruojami kūrybingumo skatinimo pratimai, kuriuos parengėme kūrybingumo laboratorijoms. Vaizdo įrašai pateikiami anglų, bulgarų, lietuvių, rumunų ir ispanų kalbomis.

### 1 KŪRYBINGUMO LABORATORIJA

*Perkusiniai vamzdžiai*

<https://www.youtube.com/watch?v=Kxyh415ns38>

*Minčių žemėlapiai: technika ir pratimas*

<https://www.youtube.com/watch?v=i1M1Boluhk0>

*Pasiruošimo etapas (kūrybinis procesas)*

<https://www.youtube.com/watch?v=uJEsCFtjTvs>

### 2 KŪRYBINGUMO LABORATORIJA

*Kvėpavimo pratimas kūrybiškumui paskatinti*

[https://www.youtube.com/watch?v=MugH-drnPsQ&t=30s&ab\\_channel=ACDC4You](https://www.youtube.com/watch?v=MugH-drnPsQ&t=30s&ab_channel=ACDC4You)

### 3 KŪRYBINGUMO LABORATORIJA

*Kaip pasigaminti kaukę iš atliekų*

[https://www.youtube.com/watch?v=lh6ZeJHA98c&ab\\_channel=ACDC4You](https://www.youtube.com/watch?v=lh6ZeJHA98c&ab_channel=ACDC4You)

### 4 KŪRYBINGUMO LABORATORIJA

*Muzikavimas kūnu*

[https://www.youtube.com/watch?v=taUQrRXe7C4&ab\\_channel=ACDC4You](https://www.youtube.com/watch?v=taUQrRXe7C4&ab_channel=ACDC4You)

### 5 KŪRYBINGUMO LABORATORIJA

*SCRUM metodas*

[https://www.youtube.com/watch?v=7HZHsWNGUd4&ab\\_channel=ACDC4You](https://www.youtube.com/watch?v=7HZHsWNGUd4&ab_channel=ACDC4You)

# PROJEKTO PARTNERIAI



[www.sih.lt](http://www.sih.lt)



[www.smashingtimes.ie](http://www.smashingtimes.ie)



[www.ifescoop.eu](http://www.ifescoop.eu)



[www.euroed.eu](http://www.euroed.eu)



[www.kutu-bg.eu](http://www.kutu-bg.eu)



Grafiniai elementai iš [www.vecteezy.com](http://www.vecteezy.com)



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



Šis leidinys finansuojamas Europos Komisijos lėšomis. Tačiau išreiškiamas požiūris ar nuomonė yra tik autoriaus (-ių) ir nebūtinai atspindi Europos Komisijos požiūrį ar nuomonę, ir Komisija negali būti laikoma atsakinga už bet kokį jame esančios informacijos naudojimą.