



Professional reconversion to ensure a better professional future

2022-1-ES01-KA220-ADU-000085069

Kapitola 4 Kreativita a inovácia



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union
not necessarily reflect those of



expressed are however those of the author(s) only and do
the European Education and Culture Executive Agency
(EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

Táto publikácia bola vytvorená s licenciou Creative Commons:

Attribution-Non-Commercial-Share Alike (CC BY-NC-SA).

Celá publikácia alebo jej časť môže byť použitá, kopírovaná a zverejnená za predpokladu uvedenia pôvodného zdroja. Publikácia nemôže byť používaná na komerčné účely a jej licencia nemôže byť modifikovaná.

Všetky práva vyhradené.

© Copyright 2023 ConvertYourFuture

Vylúčenie zodpovednosti

Financované Európskou úniou. Všetky postoje a názory patria výlučne autorovi/autorom publikácie a nemusia nevyhnutne odrážať postoje a názory Európskej únie alebo Európskej výkonnej agentúry pre vzdelávanie a kultúru (EACEA). Európska únia ani EACEA nezodpovedajú za ich obsah.

Informácie

Projekt	Premeňte svoju budúcnosť – Profesionálna konverzia na zaistenie lepšej profesijnej budúcnosti
Projekt N°	2022-1-ES01-KA220-ADU-000085069
Pracovný balík	2 – online kurz – Zručnosti pre profesionálnu konverziu
Dátum	18/04/2024
Typ dokumentu	príručka
Jazyk	Slovenský
Editori	Eduardo Isla, Cristina Liquete, Manuel Carabias Herrero, Flavia Chiarelli, Eirini Theochari, Maria Malliora, Marek Lukáč, Klaudius Šilhár, Sophie Pérez Poveda, Rita Silva Varisco, Guillaume Henri

Konzorcium



Index

Úvod	4
Vzdelávacie ciele	4
4.1. Čo je kreativita a inovácia?	5
4.1.1. Čo je kreativita?	5
4.1.2. Typy kreativity	5
4.1.3. Čo je inovácia?	6
4.1.4. Typy inovácií	7
4.1.5. Vzťah medzi kreativitou a inováciou	7
4.1.6. Hodnoty kreativity a inovácie	8
4.2. Edukačné prístupy ku kreativite a inovácii	10
4.2.1. Výučba kreativity a inovácie	10
4.2.2. Výzvy	11
4.2.3. Prekážky	11
4.2.4. Úloha lektora	12
4.2.5. Charakteristika kreatívnej a inovatívnej triedy	12
4.2.6. Hodnotenie	14
4.3. Osvedčené postupy/aplikácia vo vzdelávaní dospelých	10
Zdroje	15

Úvod

Kreativita a inovácie sa stali na trhu práce prvoradými vzhľadom na dynamický charakter moderného pracovného prostredia, ktoré si vyžaduje neustálu prispôsobivosť v záujme konkurencieschopnosti. Okrem toho rýchly vývoj technológií si vyžaduje, aby spoločnosti hľadali vynaliezavé prístupy na zlepšenie svojej ponuky. Túto potrebu ešte viac zdôraznili nedávne udalosti, ktoré podnietili výraznú zmenu pracovných postupov a prinútili podniky rýchlo prijať nové riešenia na zabezpečenie kontinuity prevádzky a služieb zákazníkom. V tomto kontexte sa teda kreativita a inovácie ukazujú ako nepostrádateľné aktíva, ktoré umožňujú spoločnostiam prekonávať nepriazeň osudu a prosperovať uprostred výziev, čo im v konečnom dôsledku zabezpečí prežitie a prekonanie prekážok.

Kreativita sa týka schopnosti vytvárať nové a originálne nápady, zatiaľ čo inovácia sa týka implementácie týchto myšlienok do produktov, služieb alebo procesov, ktoré pridávajú hodnotu. Kreativita je východiskovým bodom pre inovácie, ale na to, aby boli tieto inovácie úspešné, vyžadujú taktiež schopnosť riadiť zmeny, schopnosť prispôbiť sa potrebám zákazníkov a novým technológiám.

Na podporu kreativity a inovácií musia spoločnosti vytvoriť priaznivé prostredie, v ktorom zamestnanci môžu slobodne vyjadriť svoje nápady a experimentovať prostredníctvom nových riešení. Vyžaduje si to kultúrnu zmenu a prijatie otvoreného a kolaboratívneho prístupu k riadeniu inovácií.

Preto je nevyhnutné pochopiť možnosti získania a zlepšenia danej zručnosti, keďže práve ony sa stali nevyhnutnými na to, aby sme mohli čeliť výzvam moderného sveta a udržať si konkurencieschopnosť v neustále sa meniacom pracovnom prostredí.

Vzdelávacie ciele

- Pochopiť koncept inovácie a kreativity a ich rôznych typov.
- Pochopiť dôležitosť kreativity a inovácií v modernom pracovnom prostredí.
- Učiť sa o vzťahu medzi kreativitou a inováciami a o možnostiach ich vzájomného dopĺňania, aby vytvárali hodnotu.
- Porozumieť výzvam a bariéram, ktorým čelia lektori pri vyučovaní kreativity a inovácií ako prierezových zručností.
- Pochopiť úlohu lektora pri podpore kreativity a inovácií.

4.1. Čo je kreativita a inovácia?

4.1.1. Čo je kreativita?

Kreativita je kľúčovým prvkom na trhu práce, pretože umožňuje spoločnostiam neustále inovovať, zlepšovať sa, zostať konkurencieschopnými a riešiť zložité problémy. Kreativita je schopnosť myslieť novým spôsobom a aplikovať nové pohľady na staré problémy. Je to základná zručnosť v podnikaní, ktorá umožňuje ľuďom prispôbiť sa a vytvárať jedinečné prístupy, ktoré môžu byť ešte vhodnejšie ako osvedčené metódy.

Vytváranie nových, platných a relevantných nápadov, postrehov alebo riešení je proces, ktorý charakterizuje kreativitu. Zahŕňa spájanie existujúcich vedomostí, skúseností a zdrojov novými spôsobmi, aby sa vytvorilo niečo nové a užitočné. Kreativita môže mať mnoho podôb, napríklad sa prejavuje v podobe umeleckého vyjadrenia, vedeckých objavov alebo v riešení problémov. Definovať kreativitu je však náročné, pretože jej samotná podstata je neuchopiteľná. Faktom zostáva, že ide o proces, ktorým sa tvorí niečo nové, a vo všeobecnosti väčšina definícií predpokladá, že hodnota je zahrnutá v novej tvorbe.

Osobnostné premenné spojené s tvorivosťou sú amalgámom pozitívnych charakteristík, ako je zvedavosť, tolerancia rôznych nápadov, autonómia, predstavivosť, sebavedomie, vytrvalosť, motivácia atď. Avšak namiesto viery v to, že kreatívni ľudia disponujú všetkými spomenutými vlastnosťami, autori sa zhodujú v tom, že existuje veľa rôznych ciest, na ktorých môžu ľudia ukázať svoj tvorivý potenciál.

Podľa humanistickej perspektívy má kreatívny človek vedomie a schopnosti riešiť krízy transformačným spôsobom. Kreatívnu osobu preto možno chápať ako osobu v procese za dosahovaním vlastnej sebarealizácie a rozvíjania vlastností súvisiacich s duševným zdravím, akými sú napríklad subjektívna pohoda, odolnosť, optimizmus, kvalita života a ďalšie aspekty zdôrazňované pozitívnou psychológiou. Kreativita by tak zahŕňala rozhranie medzi motiváciou a špecifickou oblasťou vedomostí. Kreatívni ľudia by konali v mene svojej vnútornej motivácie, pričom by ju považovali za kľúčovú zložku v ovplyvňovaní schopnosti jednotlivca prejať svoj talent.

Kľúčom k nákladovo efektívnym obchodným riešeniam je povzbudzovať zamestnancov v nekonvenčnom myslení a poskytnúť im čas a zdroje na objavovanie nových oblastí pomocou inovatívnych nápadov.

4.1.2. Typy kreativity

Kreativita je jednou z najdôležitejších zručností pre každého, kto chce dosahovať inovatívne ciele a riešiť problémy novými a originálnymi spôsobmi. Podľa výskumu Arne Dietricha, docenta psychológie a predsedu katedry sociálnych a behaviorálnych vied na Americkej univerzite v Bejrúte, možno kreativitu rozdeliť do štyroch hlavných typov: zámerná a kognitívna, zámerná a emocionálna, spontánna a kognitívna či spontánna a emocionálna.

Zámerná a kognitívna kreativita je založená na plánovaní a skúsenostiach. Táto forma kreativity si vyžaduje sústredenú myseľ, schopnosť analyzovať a vyhodnocovať informácie a využívať ich inovatívnymi spôsobmi. Jednotlivci využívajúci tento typ kreativity sú často schopní vytvárať nápady, ktoré sú relevantné a použiteľné pre ich prácu, pričom kreatívne využívajú svoje znalosti a skúsenosti. Tento typ kreativity môže byť užitočný pre tých, ktorí pracujú v oblastiach ako veda, technika, inžinierstvo a medicína, kde sú riešenia problémov a plánovanie kľúčové.

Zámerná a emocionálna kreativita na druhej strane využíva logiku aj emócie. Tento typ kreativity si vyžaduje otvorenú myseľ a otvorené srdce, ktoré umožňuje emóciám riadiť tvorivý proces. Daná forma kreativity môže byť užitočná najmä pre umelcov, spisovateľov a marketingových profesionálov, kde sú emócie a citlivosť dôležité pre vytváranie kreatívnych a pútavých produktov.

Spontánna a kognitívna kreativita je tvorivosť, ktorá je založená na tzv. „ahá-momente“. Tento typ kreativity si vyžaduje dobrú prípravu a dokonalé načasovanie, pretože nápady môžu prísť kedykoľvek, často vtedy, keď to najmenej čakáme. Jednotlivci využívajúci tento typ kreativity sú schopní vytvárať inovatívne spojenia medzi rôznymi nápadmi a konceptmi, čo vedie k novým kreatívnym prístupom a originálnym spôsobom riešenia problémov.

Spontánna a emocionálna kreativita je tá, ktorá pramení z nevedomia. Tento typ kreativity môže viesť k nápadom, ktoré síce bývajú nekonvenčné, ale môžu byť veľmi kreatívne a užitočné. Jednotlivci využívajúci tento typ kreativity sú často schopní pochopiť poznatky, ktoré vychádzajú z ich emócií, a kreatívne ich aplikovať do svojej práce.

4.1.3. Čo je inovácia?

Inovácia je už dlho považovaná za jednu z hlavných hybných síl hospodárskeho a sociálneho rozvoja, pretože inovácie zlepšujú kvalitu života ľudí a spoločností na celom svete. Pojem inovácie je však veľmi široký a zložitý, takže jeho definícia je možná rôznymi spôsobmi.

Vo všeobecnosti možno inováciu definovať ako proces vývoja a aplikácie myšlienok, produktov alebo služieb, ktoré sú nové a užitočné v prospech jednotlivcov, skupín alebo širšej časti spoločnosti. Inými slovami, inovácia sa týka kreatívneho využívania zdrojov na vytvorenie niečoho nového alebo na zlepšenie toho, čo už existuje.

Inovácia však nie je len o vymýšľaní nových nápadov: ide aj o premenu týchto nápadov na hodnotné produkty alebo služby pre trh. To znamená, že inovácie sa môžu týkať fyzických produktov, ako sú technologické pomôcky alebo lekárske vybavenie, ako aj procesov alebo služieb, akými sú školiace programy alebo online platformy.

Realizácia inovácie si vyžaduje kreatívny proces zahŕňajúci experimentovanie, implementáciu a prispôbovanie sa meniacim sa okolnostiam. Vyžaduje si to aj riskovanie, pretože mnohé inovatívne nápady nefungujú na prvý pokus. Inovačný proces je však tiež veľmi obohacujúci, pretože môže viesť k prekvapivým objavom a riešeniam, ktoré menia život.

4.1.4. Typy inovácií

- **Inovácia produktu** sa týka aplikácie myšlienky alebo služby, ktorá prešla podstatným vývojom. Táto inovácia môže súvisieť s funkčnosťou produktu alebo s inými technikami, ktoré umožňujú nové využitie danej myšlienky alebo služby. Napríklad zavedenie nových funkcií na smartfóne je postupnou inováciou produktu.
- **Inovácia procesov** znamená vývoj nových metód na dosiahnutie určitého výstupu. Hlavným cieľom tohto typu inovácie je zvýšiť efektívnosť a produktivitu spoločnosti. Napríklad prijatie nových strojov alebo nových výrobných metód môže predstavovať inováciu procesu.
- **Organizačná inovácia** sa týka nových typov organizácií alebo prostriedkov správy organizácií. Tento typ inovácie je zameraný na zlepšenie riadenia podniku a zvýšenie efektivity procesov. Napríklad prijatie nových systémov personálneho manažmentu alebo nových organizačných modelov môže predstavovať organizačnú inováciu.
- **Marketingová inovácia** sa týka použitia nových metód na dosiahnutie vývoja produktov a ich balenia, nákladových foriem a propagačnej reklamy. Hlavným cieľom tohto typu inovácie je zlepšiť vnímanie produktu spotrebiteľom a zvýšiť jeho prienik na trh. Marketingovú inováciu môže predstavovať napríklad zavedenie novej reklamnej kampane.

Okrem týchto štyroch typov inovácií možno identifikovať ďalšie typy inovácií.

- **Postupná inovácia** zahŕňa pridávanie nastavení alebo funkcií k existujúcemu produktu.
- **Architektonická inovácia** zahŕňa aplikáciu existujúcich technológií alebo odborných znalostí na nový trh.
- **Rušivá inovácia** sa týka aplikácie nových technológií, procesov alebo obchodných modelov v existujúcich odvetviach.
- Napokon, **radikálna inovácia** je najvzácnejší typ inovácie a zahŕňa vytvorenie úplne nových technológií alebo produktov pre úplne nové trhy.

4.1.5. Vzťah medzi kreativitou a inováciou

Kreativita a inovácia sú dva odlišné, ale úzko prepojené pojmy. Kreativita je definovaná ako schopnosť vytvárať originálne a užitočné nápady, zatiaľ čo inovácia sa týka aplikácie týchto myšlienok na vytváranie hodnôt, ekonomických aj sociálnych. Ako tvrdí Amabile (1996), kreativita predstavuje „iskru“ inovácie, pretože je primárnym zdrojom nápadov, ktoré možno úspešne rozvíjať a implementovať.

Kreativita je zručnosť, ktorú možno trénovať a učením si ju osvojovať ako ktorúkoľvek inú zručnosť, taktiež je možné ju stimulovať rôznymi zdrojmi, akými sú skúsenosti, vzdelanie, prostredie a osobnosť. Skúsenosti sú dôležitým zdrojom kreativity, pretože poskytujú vedomostnú základňu,

ktorú možno použiť na vytváranie nových nápadov a riešení. Vzdelávanie zase môže poskytnúť zručnosti a nástroje na rozvoj kreativity, ako je napríklad divergentné myslenie a riešenie problémov. Prostredie je ďalším dôležitým zdrojom stimulácie kreativity, pretože môže ovplyvniť vnímanie problémov a príležitostí a poskytnúť zdroje a podporu pre generovanie nápadov. A nakoniec, kreativitu môže ovplyvňovať aj osobnosť, a to prostredníctvom takých vlastností, akými sú zvedavosť, kognitívna flexibilita a otvorenosť voči skúsenostiam.

Na druhej strane si inovácie vyžadujú kombináciu kreativity, zdrojov a zručností, aby boli úspešne implementované. Slovom Schumpetera (1934), inováciu možno vnímať ako proces „kreatívnej deštrukcie“, v ktorej sa staré nápady a modely nahrádzajú novými. Ako už bolo uvedené (časť 4.1.4.), inováciu možno klasifikovať do rôznych typov, ako napríklad inovácia produktov, inovácia procesov, marketingová inovácia či organizačná inovácia, pričom každá z nich si vyžaduje iné zručnosti a zdroje na implementáciu.

Samotná kreativita však nestačí na zaručenie úspešnej inovácie. Ako tvrdí King (1995), inovácie závisia aj od vonkajších faktorov, akými sú trh, konkurencia, regulácie a finančné zdroje. Okrem toho si inovácie vyžadujú aj také zručnosti, akými sú riadenie rizík, vyjednávanie a vedenie, ktoré nemusia nevyhnutne súvisieť s kreativitou.

Vzťah medzi kreativitou a inováciou tak možno vnímať ako vzťah vzájomnej závislosti, kde kreativita predstavuje primárny zdroj nápadov a riešení, ktoré je možné realizovať prostredníctvom inovácií. Inovácia si však vyžaduje aj zdroje, zručnosti a vonkajšie faktory, ktoré môžu ovplyvniť jej úspech. Inováciu možno navyše vnímať aj ako opakujúci sa proces, v ktorom sa kreativita a inovácia navzájom ovplyvňujú prostredníctvom spätnej väzby a adaptácie.

4.1.6. Hodnoty kreativity a inovácie

Kreativita a inovácie sú pre organizácie nevyhnutné na to, aby sa im darilo v dnešnom rýchlo sa vyvíjajúcom prostredí a aby mohli prekonávať zmeny na trhu a podporovať rast. Spoločnosti, ktoré uprednostňujú tieto atribúty, majú lepšiu pozíciu na zvýšenie ziskovosti a rozšírenie svojho sortimentu výrobkov, čím sa znižuje závislosť na jedinej ponuke.

Pestovanie kultúry kreativity zahŕňa podporu prostredia priaznivého pre experimentovanie, neustále učenie sa a spoluprácu. Uznávanie a stimulovanie tvorivých príspevkov, prijímanie pokusov a omylov a podpora otvoreného dialógu ďalej podporujú inovácie.

Vytváranie medzifunkčných tímov a využívanie digitálnych platforiem uľahčuje výmenu poznatkov a umožňuje zamestnancom bezproblémovú spoluprácu bez ohľadu na miesto. Podporovaním inkluzívnej a priaznivej atmosféry, ktorá rozvíja kreativitu, môžu organizácie naplno využiť potenciál svojich zamestnancov a podporiť trvalé inovácie.

4.2. Edukačné prístupy ku kreativite a inovácii

4.2.1. Výučba kreativity a inovácie

Metódy vyučovania zamerané na podporu tvorivosti a inovácie sú vo vzdelávaní čoraz dôležitejšie. Medzi hlavné prístupy patria:

Povzbudzovanie divergentného myslenia: Stimuluje viaceré nápady a riešenia kladením otvorených otázok a facilitovaním brainstormingu.

Podpora rastu myslenia: Pestujte odolnosť a ochotu riskovať tým, že budete chváliť úsilie, poskytovať príležitosti učiť sa z chýb a podporovať presvedčenie, že inteligenciu možno rozvíjať prostredníctvom odhodlania a tvrdej práce.

Podpora interdisciplinárneho vzdelávania: Vyzvite učiacich sa, aby pristupovali k problémom z rôznych perspektív integráciou poznatkov z rôznych odborov a podporovaním spolupráce medzi rovesníkmi.

Vytváranie príležitostí na hru: Podporujte skúmanie a experimentovanie bez strachu z neúspechu tým, že do procesu učenia začleníte hry, divadelné hry alebo hranie rolí.

Povzbudzovanie riskovania: Vytvorte podporné prostredie, v ktorom sa učiaci sa budú cítiť bezpečne, aby mohli experimentovať a riskovať, a povzbudzujte ich, aby vystúpili zo svojej komfortnej zóny a učili sa z úspechov aj neúspechov.

Poskytovanie skúseností z reálneho sveta: Umožniť učiacim sa aplikovať vedomosti a zručnosti v autentických situáciách začlenením projektov service-learning, stáží alebo iných možností zážitkového učenia.

Zapojenie technológie: Využívajte digitálne nástroje a platformy na uľahčenie spolupráce, komunikácie a tvorivosti, čím zvýšite schopnosť učiacich sa zapojiť sa do virtuálnych brainstormingov alebo vytvárať multimedialne projekty.

4.2.2. Výzvy

Vyučovanie kreativity a inovácií ako prierezových zručností v moderných pracovných oblastiach môže byť pre vzdelávateľov náročné. Jednou z hlavných výziev je tradičný vzdelávací systém, ktorý uprednostňuje memorovanie pred kreatívnym riešením problémov. Ako uviedol John Maeda, renomovaný dizajnér a technológ, v správe Design in Tech Report z roku 2018: "Kreativita je dnes najdôležitejšou vodcovskou vlastnosťou pre úspech v podnikaní."

Dôraz na štandardizované testovanie a univerzálny prístup často odrádza učiacich sa od riskovania a objavovania nových myšlienok. Okrem toho zameranie na akademické predmety, ako je matematika a prírodné vedy, často prevažuje nad rozvíjaním kreativity a inovačných zručností, ktoré sú v moderných pracovných oblastiach rovnako dôležité.

Ďalšou výzvou je nedostatok zdrojov a odbornej prípravy, ktoré majú vzdelávatelia k dispozícii na efektívne vyučovanie kreativity a inovácií. Mnohí vzdelávatelia nemusia mať potrebné vedomosti a zručnosti na to, aby tieto zručnosti začlenili do vyučovania.

Okrem toho niektorí vzdelávatelia môžu byť odolní voči zmenám a nemusia vnímať hodnotu vyučovania kreativity a inovácie ako prierezových zručností.

4.2.3. Prekážky

Okrem výziev, ktorým čelia vzdelávatelia, existuje aj niekoľko prekážok brániacich učiacim sa rozvíjať kreativitu a inovačné zručnosti. Jednou z hlavných prekážok je strach zo zlyhania. Mnoho učiacich sa sa bojí riskovať a skúšať nové nápady, pretože sa obávajú, že zlyhajú alebo budú negatívne posudzovaní. V dôsledku toho nemusia využiť príležitosti na rozvoj svojej kreativity a inovačných zručností.

Ďalšou prekážkou je nedostatočné oboznámenie sa s rôznymi pohľadmi a skúsenosťami. Učiaci sa, ktorí nie sú vystavení rôznym kultúram, prostrediam a skúsenostiam, nemusia byť schopní kriticky myslieť alebo prichádzať s novými nápadi. Učiacich sa môže od tvorivých a inovatívnych činností odrádzať aj to, že v týchto oblastiach nevidia ľudí, ktorí vyzerajú ako oni alebo pochádzajú z podobného prostredia.

4.2.4. Úloha lektora

Vzdelávatelia zohrávajú kľúčovú úlohu pri výučbe tvorivosti a inovácií ako mäkkých zručností, a to napriek výzvam a bariéram, ktorým môžu čeliť. Jednou z kľúčových úloh vzdelávateľa je vytvoriť v triede prostredie, ktoré podporuje kreativitu a inovácie, poskytuje učiacim sa príležitosti na objavovanie a experimentovanie s novými nápadi, podporuje spoluprácu a tímovú prácu a poskytuje konštruktívnu spätnú väzbu, ktorá pomáha učiacim sa zlepšovať ich kreatívne a inovatívne nápady.

Lektori tiež môžu uľahčiť rozvoj zručností kritického myslenia tým, že učia učiacich sa klásť otázky, analyzovať informácie a vyhodnocovať dôkazy. Týmto spôsobom môžu vzdelávatelia pripraviť učiacich sa na život spojený s učením sa a riešením problémov, ako uviedol John Dewey, filozof edukácie.

Aby lektori pomohli v procese osvojovania si týchto zručností, musia experimentovať s novými nápadi a pri vyučovaní presadzovať prístup založený na princípe zvedavosti. Musia byť otvorení novým výzvam, vynaliezaví, nápadití a flexibilní. Vyžaduje si to aj prijatie učebných osnov, učebníc a podporných materiálov, ktoré umožnia učiteľom rozvíjať kreativitu z profesionálneho hľadiska, ako aj štruktúrujú učivo a podporujú samotné učenie.

Efektívni vyučujúci majú hlboké vedomosti o svojom predmete a chápu, ako uvažujú učiaci sa o obsahu predmetu v rôznych fázach vývoja, t. j. majú pedagogické vedomosti. Sú schopní zviditeľniť myslenie, pomôcť študentom rozpoznať mylné predstavy a riadiť vlastné učenie.

4.2.5. Charakteristika kreatívnej a inovatívnej triedy

Trieda, ktorá podporuje tvorivosť a inovácie, sa vyznačuje niekoľkými kľúčovými vlastnosťami, ktoré vytvárajú prostredie, ktoré inšpiruje a umožňuje učiacim sa kriticky myslieť, riskovať a rozvíjať svoj tvorivý potenciál.

Otvorený a flexibilný priestor: podporuje spoluprácu, experimentovanie a skúmanie prostredníctvom otvoreného a flexibilného priestoru. Umožňuje rôzne činnosti, ako je skupinová práca, individuálne úlohy a prezentácie, s prispôsobiteľnými možnosťami sedenia, ktoré podporujú uvoľnenú atmosféru spolupráce.

Nástroje a materiály na rozvoj kreativity: poskytuje rôzne nástroje a materiály na podporu experimentovania a tvorby, ktoré zahŕňajú výtvarné potreby, vedecké vybavenie, technologické nástroje a ďalšie. Ponúka úložné a výstavné priestory pre prácu študentov, čím podporuje hrdosť na ich výtvary a zdieľanie s rovesníkmi.

Dôraz na kritické myslenie: trieda zameraná na tvorivosť uprednostňuje kritické myslenie a nabáda učiacich sa, aby analyzovali, hodnotili a syntetizovali informácie. Uvedomuje si, že tvorivý proces si vyžaduje nielen vedomosti o predmete, ale aj ochotu spochybňovať a spochybňovať existujúce normy.

Spolupráca a komunikácia: sú nevyhnutné na podporu inovácií a tvorivosti v triede. Vzdelávatelia podporujú tieto zručnosti prostredníctvom skupinových projektov, vzájomných hodnotení a diskusií, čím povzbudzujú učiacich sa k výmene nápadov a názorov. Okrem toho digitálne platformy uľahčujú komunikáciu a spoluprácu mimo triedy.

Prepojenia s reálnym svetom: trieda kreativity a inovácií by mala prepojiť učenie s reálnym svetom a umožniť učiacim sa zmysluplne využívať svoje vedomosti a zručnosti.

Rešpektovanie rozmanitosti: kreatívna a inovatívna trieda by mala podporovať rešpekt k rozmanitosti, je to miesto, kde sa učiaci sa cítia bezpečne a sú cenení bez ohľadu na ich pôvod alebo schopnosti. Vzdelávatelia by mali používať kultúrne prístupy k vyučovaniu, kde uznávajú a vyzdvihujú rôznorodosť svojich študentov a začleňujú ich zázemie a skúsenosti do učebných osnov. Tento prístup pomáha učiacim sa vidieť hodnotu v rôznych perspektívach či nápadoch a povzbudzuje ich k tvorivejšiemu a inovatívnejšiemu mysleniu.

4.2.6. Hodnotenie

Hodnotenie tvorivosti a inovácií v triede si vyžaduje diferencovaný prístup, ktorý presahuje tradičné metódy hodnotenia. Tu je niekoľko typov hodnotenia, ktoré sa bežne používajú v triedach zameraných na tvorivosť a inovácie:

Sebahodnotenie: Účastníci sa zamyslia nad svojimi tvorivými procesmi, silnými a slabými stránkami a stanovujú si ciele na zlepšenie. Vyučujúci poskytujú nástroje, ako sú rubriky, ktoré tento proces usmerňujú a podporujú metakognitívne zručnosti.

Rovesnícke hodnotenie: Učiaci sa si navzájom poskytujú spätnú väzbu, učia sa z rôznych uhlov pohľadu a rozvíjajú si komunikačné zručnosti a spoluprácu. Vyučujúci ponúkajú kritériá alebo rubriky na uľahčenie konštruktívnej vzájomnej spätnej väzby.

Hodnotenie založené na výkone: Učiaci sa demonštrujú svoje vedomosti prostredníctvom úloh alebo projektov, pričom uplatňujú vedomosti a zručnosti v reálnom svete. Vzdelávatelia navrhujú hodnotenia, ktoré vyžadujú riešenie problémov, tvorivosť a kritické myslenie.

Portfóliá: Zbierky prác učiacich sa prezentujú ich tvorivé procesy, pokrok a učenie. Vzdelávatelia vedú učiacich sa k výberu ich najlepších prác, reflektujú ich učenie a stanovujú ciele.

Formatívne hodnotenie: Spätná väzba poskytovaná počas procesu učenia sa pomáha monitorovať pokrok, identifikovať oblasti, ktoré je potrebné zlepšiť, a podporovať tvorivý rozvoj. Vzdelávatelia používajú techniky pozorovania, kladenia otázok a spätnej väzby na usmerňovanie učiacich sa.

Autentické hodnotenie: Učiaci sa uplatňujú svoje poznatky v reálnom svete, riešia problémy, vytvárajú originálne diela a spolupracujú s ostatnými. Vzdelávatelia navrhujú hodnotenia, ktoré podporujú spoluprácu, komunikáciu a tvorivé myslenie.

Využívaním rôznych metód hodnotenia môžu vzdelávatelia poskytnúť učiacim sa viacero príležitostí na preukázanie ich tvorivých a inovačných schopností a pomôcť im rozvíjať kompetencie, ktoré potrebujú na to, aby uspeli v pracovnom prostredí 21. storočia.

4.3 Good practices/applications in adult education

Využívanie simulácií a techník hrania rolí je účinnou stratégiou na rozvíjanie tvorivosti a inovačných zručností dospelých študentov. Prostredníctvom rôznych aktivít, ako sú simulácie obchodných scenárov, hranie rolí pri kritických udalostiach, historické rekonštrukcie, plánovanie budúcich scenárov a simulácie učenia sa na základe problémov, sú účastníci povzbudzovaní, aby uplatnili svoje tvorivé a inovačné myslenie v praktických súvislostiach. Tieto hlboké skúsenosti nielenže zlepšujú schopnosti účastníkov riešiť problémy, ale podporujú aj dynamiku kolaboratívneho učenia (Johnson, 2015).

Okrem toho praktické laboratóriá a workshopy ponúkajú dospelým cenné príležitosti na experimentovanie s inovatívnymi metodikami, ako je napríklad dizajnové myslenie a rýchle prototypovanie. Aktívnym zapájaním sa do týchto praktických sedení môžu účastníci skúmať svoju kreativitu a inovačný potenciál v podpornom prostredí, čím sa podporuje aktívne učenie a tvorivé skúmanie.

Nadviazanie kontaktov s odborníkmi z priemyslu ďalej obohacuje skúsenosti s učením tým, že poskytuje prístup k reálnym príkladom inovácií v praxi. Spolupráca s partnermi z odvetvia umožňuje dospelým účastníkom vzdelávania získať prehľad o súčasných postupoch a trendoch v odvetví, čím sa ich vzdelávacie skúsenosti stávajú relevantnejšími a účinnejšími (Ferguson, 2018).

Zoberme si napríklad workshop dizajnerskeho myslenia, kde dospelí účastníci dostanú za úlohu zlepšiť verejnú dopravu vo svojom meste. Začínajúc prieskumom s cieľom pochopiť potreby cestujúcich do práce, účastníci využívajú nástroje, ako sú mapy používateľského zážitku a vizuálny brainstorming, na generovanie inovatívnych nápadov. Vytváranie prototypov a testovanie ich koncepcií s potenciálnymi používateľmi umožňuje účastníkom iteratívne zdokonaľovať svoje riešenia a získať praktické zručnosti, ktoré môžu uplatniť vo svojej profesionálnej činnosti (Brown, 2009).

Začlenením týchto postupov do programov vzdelávania dospelých môžu vzdelávatelia vytvoriť dynamické vzdelávacie prostredie, ktoré umožní účastníkom efektívne rozvíjať a uplatňovať ich tvorivé a inovačné zručnosti, čo v konečnom dôsledku zvýši ich profesionálne schopnosti a kariérne vyhliadky.

Zdroje

- Amabile, T. M. (1996). Creativity in context: Update to the social psychology of creativity. Westview Press.
- Christensen, C. M., Raynor, M. E., & McDonald, R. (2015). What is disruptive innovation? Harvard Business Review, 93(12), 44-53.
- Csikszentmihalyi, M. (1996). Creativity: Flow and the psychology of discovery and invention. Harper Collins.
- Dietrich, A. (2017). The Four Types of Creativity. Harvard Business Review. Retrieved from <https://hbr.org/2017/05/the-four-types-of-creativity>
- European Commission. (2011). Creativity and innovation in education and training.
- Florida, R. (2004). The Rise of the Creative Class. Basic Books.
- King, N. (1995). Innovation at work: The research literature. Employment Relations Research Series, No. 6.
- Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD). (2005). Oslo Manual: Guidelines for collecting and interpreting innovation data.
- Sawyer, R. K. (2012). Explaining creativity: The science of human innovation. Oxford University Press.



CONVERT YOUR FUTURE



Co-funded by
the European Union