



innCREA

Standards for
implementing programs
aimed at discovering and
developing
creativity, pioneering in
pursuit of innovation

Μεθοδολογία InnCREA

I. Εισαγωγή

Η μεθοδολογία του InnCREA έχει σχεδιαστεί για ακαδημαϊκό προσωπικό που θα ήθελε να ενισχύσει τη δημιουργικότητα των μαθητών του, αλλά δεν ξέρει από πού να ξεκινήσει. Το InnCREA - Discovery και Developing Creative Course σχεδιάστηκε από μια κοινοπραξία έξι ακαδημαϊκών ιδρυμάτων και εταιρειών από τη Βουλγαρία, τη Φινλανδία, την Ελλάδα, την Ιταλία και την Πολωνία.

Η μεθοδολογία είναι ένας οδηγός που θα οδηγήσει ένα λέκτορα μέσα από τις διάφορες πτυχές της δημιουργικότητας, να εξηγήσει πώς λειτουργεί το εργαλείο ελέγχου, και να δώσει απλές συστάσεις και εργαλεία για την εκτέλεση ενός μαθήματος δημιουργικότητας.

1.1 Εννοιολογικό πλαίσιο της κατευθυντήριας γραμμής σχετικά με τη μεθοδολογία InnCREA

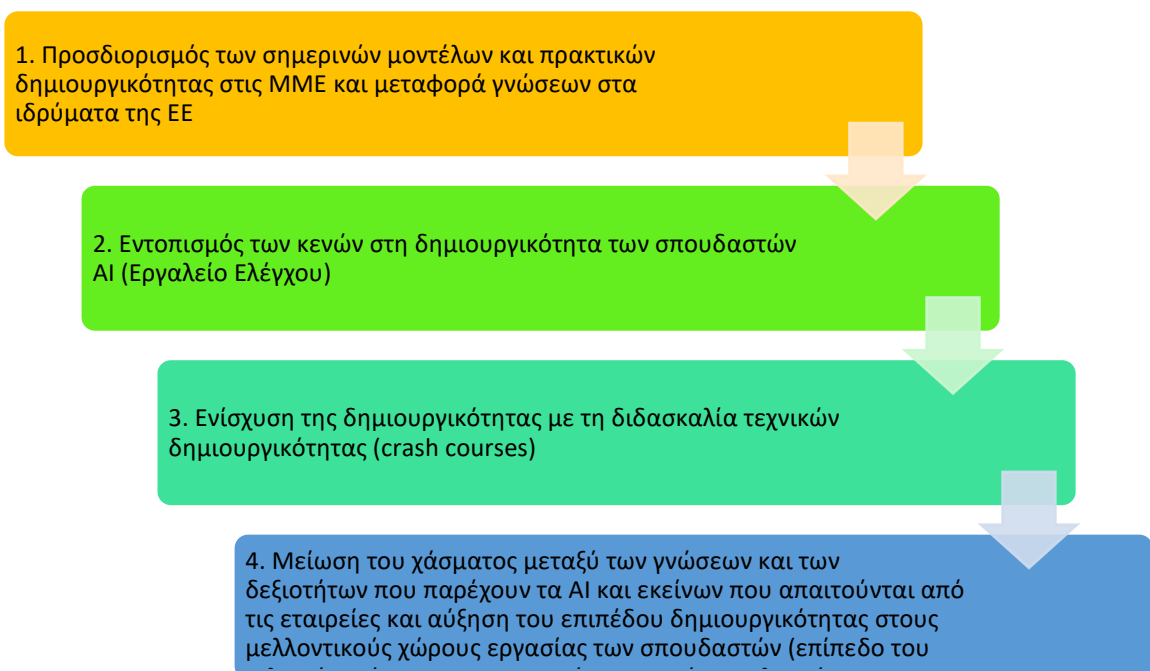
Με στόχο τη γεφύρωση του χάσματος μεταξύ των προγραμμάτων κατάρτισης που παρέχουν τα ΑΙ και των απαιτήσεων των επιχειρήσεων, το έργο InnCREA παρέχει ένα ολοκληρωμένο τρίγωνο προγράμματος που απευθύνεται σε κάθε έναν από τους κύριους ενδιαφερόμενους φορείς της αγοράς εργασίας: φοιτητές, ακαδημαϊκό προσωπικό και εργοδότες. Η ενίσχυση της δημιουργικότητας των σπουδαστών απαιτεί την προώθηση της έρευνας σχετικά με τις τρέχουσες βέλτιστες πρακτικές στον τομέα της δημιουργικότητας, προωθώντας τη σημασία της ανάπτυξης των δεξιοτήτων αυτών μεταξύ των σπουδαστών και παρέχοντας στο ακαδημαϊκό προσωπικό κατάλληλη μεθοδολογία που θα τους ενδυναμώσει με τρόπους ενίσχυσης της δημιουργικής σκέψης τόσο στο ακαδημαϊκό προσωπικό όσο και στους σπουδαστές που συμμετέχουν στα μαθήματά τους. Όντας μια ιδιαίτερα περιζήτητη δεξιότητα στην αγορά εργασίας, η διδασκαλία των δεξιοτήτων δημιουργικότητας είναι σημαντική για τους μαθητές σε διάφορους τομείς σπουδών, γεγονός που καθιστά τα αποτελέσματα του έργου InnCREA σημαντικό για ένα ευρύ φάσμα ενδιαφερομένων που μπορεί να ενδιαφέρονται για το θέμα της δημιουργικότητας.

Η κατευθυντήρια γραμμή InnCREA δείχνει πώς να υλοποιηθούν νέες δημιουργικές τεχνικές κατά τη συνεργασία με τους σπουδαστές Ανωτάτων Ιδρυμάτων (ΑΙ). Αρχίζει με εκτενείς πληροφορίες σχετικά με τη δομή του εργαλείου ελέγχου ως την κύρια είσοδο του έργου InnCREA ([κεφάλαιο 2 του παρόντος οδηγού: Δημιουργικότητα Εργαλείο Ελέγχου](#)), παρέχοντας μια γενική περιγραφή του εργαλείου. Ακολουθώντας τη λογική διαδικασία της πραγματικής εργασίας πάνω στη δημιουργικότητα, το δεύτερο αποτέλεσμα του έργου παρέχει συμβουλές για τη διάγνωση και την ανάλυση τεσσάρων διαφορετικών σφαιρών δημιουργικότητας που υιοθετήθηκαν στο έργο: ατομική, ομαδική, οργανωτική και ηγετική. Αναγνωρίζοντας πλήρως το γεγονός ότι αυτές οι σφαίρες είναι

εσωτερικά συνδεδεμένες και συγχωνεύονται σε διάφορα σημεία, η κοινοπραξία του έργου αποφάσισε να τις κρατήσει διαχωρισμένες για να ενισχύσει τις ευκαιρίες κατάρτισης και την ευκαιρία για στοχευμένη εργασία σε ένα συγκεκριμένο είδος δημιουργικότητας.

Παρ' όλα αυτά, η ενίσχυση της δημιουργικότητας σε έναν από τους τομείς αναπόφευκτα πυροδοτεί τη δημιουργικότητα στους άλλους. Αφού περάσουν από το εργαλείο ελέγχου σε έναν ή περισσότερους τομείς, οι ερωτηθέντες θα λάβουν συστάσεις για την ολοκλήρωση διαφόρων ασκήσεων δημιουργικότητας, προκειμένου να ενισχυθούν οι ήπιες δεξιότητες που σχετίζονται περισσότερο με το συγκεκριμένο είδος δημιουργικότητας. Οι πληροφορίες αυτές θα πρέπει να στηρίζουν τους εκπαιδευτικούς της τριτοβάθμιας εκπαίδευσης όταν αξιοποιούν τα εντατικά μαθήματα που έχουν αναπτυχθεί στο πλαίσιο του προγράμματος InnCREA. Θα πρέπει να ληφθεί υπόψη ότι ο διαχωρισμός σε τέσσερις τομείς δημιουργικότητας δεν μειώνει το γεγονός ότι στην πραγματική επαγγελματική ζωή επηρεάζουν ο ένας τον άλλο. Για παράδειγμα, υπάρχει μεγάλη πιθανότητα ότι η έλλειψη δημιουργικότητας σε επίπεδο ομάδας, ηγεσίας ή οργάνωσης θα επηρεάσει ένα άτομο που είναι δημιουργικό σε ατομικό επίπεδο, ή ένα άτομο με ισχυρή δημιουργικότητα ηγεσίας θα επηρεάσει αναπόφευκτα την οργάνωσή τους, κλπ.

Λογικά, η διαδικασία της γεφύρωσης του χάσματος μεταξύ των δεξιοτήτων που καλλιεργούνται από τα ιδρύματα AI και εκείνων που απαιτούνται από τις επιχειρήσεις περιλαμβάνει τη σύγκριση των σημερινών βέλτιστων πρακτικών στο επιχειρηματικό περιβάλλον, τον εντοπισμό των κενών στις δεξιότητες και τις γνώσεις που διδάσκονται από τα ιδρύματα AI και την εξεύρεση των καλύτερων τρόπων για τη γεφύρωσή τους. Αυτό θα μπορούσε να φανεί από τα ακόλουθα γραφικά:



Για το έργο InnCREA, το πρώτο βήμα ήταν να διεξαχθεί έρευνα γραφείου σχετικά με τις βέλτιστες πρακτικές παγκοσμίως και σε βάθος συνεντεύξεις σε όλες τις χώρες εταιρους, με στόχο τη συλλογή πολύτιμων μοντέλων δημιουργικότητας που εφαρμόζονται σε όλες τις χώρες που συμμετέχουν στο έργο. Αυτές οι πληροφορίες αναλύθηκαν προσεκτικά και συνοψίστηκαν στο κεφάλαιο 3 του τρέχοντος οδηγού «Η εμπειρία μας - έρευνα που διεξάγεται από τους εταιρους του

έργου». Αυτή η πρακτική εμπειρία είναι ένα ιδιαίτερα σημαντικό έργο τη μεταφορά γνώσεων για τα μοντέλα δημιουργικότητας που λειτουργούν στις πραγματικές επιχειρήσεις όπως τα AI και τη διαδικασία μείωσης του χάσματος μεταξύ επιχειρήσεων και ιδρυμάτων όσον αφορά τη απαραίτητες δεξιότητες δημιουργικότητας. Οι προτεινόμενες πρακτικές εργασίες σε πραγματικές συνθήκες παρέχουν επιπλέον στους εκπαιδευτές τη δυνατότητα να χρησιμοποιούν πληροφορίες υπό μορφή περιπτωσιολογικών μελετών και παραδειγμάτων σε οποιοδήποτε στάδιο της εφαρμογής των μαθημάτων συντριβής.

Το επόμενο κεφάλαιο για τις Κατευθυντήριες Γραμμές (Πρακτικές συμβουλές για την αξιολόγηση της δημιουργικότητας με τη χρήση των εργαλείων InnCREA) περνάει από την πραγματική διαδικασία αξιολόγησης των διαφόρων ομάδων χρηστών των αποτελεσμάτων του έργου, συμπεριλαμβανομένων του προσωπικού AI και των φοιτητών, καθώς και ορισμένων επιχειρηματικών χρηστών. Υπάρχουν πληροφορίες για την προετοιμασία της αξιολόγησης, τη διεξαγωγή της αξιολόγησης και την ανάλυση των αποτελεσμάτων. Ιδιαίτερα σημαντικό είναι το μέρος που αναλύει τα αποτελέσματα και τους τρόπους ανάπτυξης της δημιουργικότητας με τη χρήση των πληροφοριών που λαμβάνονται. Παρέχονται ξεχωριστές συμβουλές σε διάφορες ομάδες-στόχους που θα μπορούσαν να επωφεληθούν από τις 20 καλές πρακτική/ασκήσεις στον τομέα της δημιουργικότητας με έμφαση στον αντίκτυπο και τα οφέλη. Χρησιμοποιώντας τις συμβουλές που παρέχονται στην κατευθυντήρια γραμμή και ακολουθώντας τις συστάσεις που ελήφθησαν μετά την ολοκλήρωση του εργαλείου ελέγχου, τις ασκήσεις, που επιλέγονται μέσω της έρευνας, η μεθοδολογία μπορεί εύκολα να εφαρμοστεί τόσο σε ακαδημαϊκό και επιχειρηματικό περιβάλλον, και χρησιμοποιείται στην εφαρμογή τόσο της ατομικής όσο και ομαδικής κατάρτισης.

Με βάση την εμπειρία που αποκτήθηκε από τις επιχειρήσεις, η μεθοδολογία που αναπτύχθηκε στο πλαίσιο της InnCREA είναι καθολική και μπορεί να εφαρμοστεί σε πανεπιστήμια, επιχειρήσεις και άλλους φορείς που απαιτούν δημιουργική εργασία από τους υπαλλήλους τους. Καθώς αποτελεί σημαντικό εργαλείο για την επίτευξη ευρύτερου αντίκτυπου του έργου, η μεθοδολογία InnCREA δεν απευθύνεται μόνο σε πανεπιστημιακά τμήματα, αλλά και σε ΜΜΕ, οργανισμούς, ινστιτούτα επαγγελματικής κατάρτισης, επιχειρηματικές ενώσεις και άλλους ενδιαφερόμενους. Το υλικό απευθύνεται σε ακαδημαϊκό προσωπικό και καθηγητές, καθώς και σε άτομα που δεν έχουν συνολική γνώση των πολύπλευρων στοιχείων της δημιουργικότητας και της πρωτοπορίας ως μέρος της διαχείρισης της καινοτομίας, αλλά που επιθυμούν ή χρειάζονται, να μάθουν περισσότερα γι' αυτό. Ως εκ τούτου, απευθυνόμαστε επίσης σε φοιτητές ή σε εκπαιδευόμενους συνεχούς επαγγελματικής ανάπτυξης που θα μπορούσαν να το χρησιμοποιήσουν ως «οδηγό» για θέματα δημιουργικότητας και πρωτοποριακής καινοτομίας. Οι σύμβουλοι επιχειρήσεων μπορεί να επιθυμούν να το χρησιμοποιήσουν ως ένα επιπλέον εργαλείο για να υποστηρίξουν τους πελάτες τους ή να τους δώσουν μια γενική κατανόηση της δημιουργικότητας και της πρωτοπορίας ως μέρος των θεμάτων διαχείρισης της καινοτομίας.

Η μεθοδολογία του InnCREA καθιστά τα παρεχόμενα προγράμματα δημιουργικότητας και πρωτοπορίας πιο λειτουργικά, παρέχοντας συμβουλές για την περαιτέρω εφαρμογή τους και ενισχύοντας τον αντίκτυπο του έργου. Αυτή η μεθοδολογία έχει εφαρμοστεί, δοκιμαστεί και τελειοποιηθεί από τα AI που συμμετέχουν στο έργο (WSA, LUISS, VAMK), τα οποία επωφελούνται πλήρως από αυτό το πλαίσιο για την υποστήριξη πρωτοβουλιών για την ανάπτυξη της δημιουργικότητας των σπουδαστών σε διάφορους τομείς. Η δοκιμασμένη μεθοδολογία παρέχει στα AI μια έτοιμη προς χρήση μεθοδολογία βήμα προς βήμα για τον τρόπο υλοποίησης του

προγράμματος InnCREA και προτείνει πραγματικά παραδείγματα εργασίας. Έτσι, η ίδια η μεθοδολογία συμβαδίζει πλήρως με τον γενικό στόχο του έργου InnCREA να συνδέσει την εκπαίδευση με τις επιχειρηματικές απαιτήσεις στον τομέα της δημιουργικότητας.

Η μεθοδολογία InnCREA αποτελεί μέρος του ολοκληρωμένου συνόλου των γνωστικών πόρων και των πρακτικών εργαλείων που συμβάλλουν στη διαρκή και βιώσιμη εμπλοκή μεταξύ των ομάδων-στόχων του έργου. Προάγει την καλύτερη ένταξη των αποφοίτων στην αγορά εργασίας, μειώνοντας την ανεργία των νέων και μειώνοντας το χάσμα μεταξύ των δεξιοτήτων που προσφέρονται και των δεξιοτήτων που απαιτούνται στο παρόν και τις μελλοντικές εταιρείες.

1.2 Σχετικά με το σχέδιο

Ο γενικός στόχος του έργου InnCREA είναι η μεταφορά, η προσαρμογή και η ανάπτυξη ενός ολοκληρωμένου προγράμματος κατάρτισης (υλικών και μεθοδολογιών) για τη διδασκαλία της δημιουργικότητας και της πρωτοπορίας στον χώρο εργασίας με στόχο την υποστήριξη των ευρωπαϊκών ΑΙ και των τοπικών επιχειρήσεων ώστε να επωφεληθούν από αυτές τις γνώσεις και να τις χρησιμοποιήσουν με πρακτικό τρόπο στις καθημερινές τους δραστηριότητες.

Το σχέδιο απευθύνεται στις ακόλουθες ειδικές ομάδες-στόχους:

- ΑΙ Φοιτητές από συνεργαζόμενα πανεπιστήμια/τμήματα με χαμηλότερα επίπεδα απασχολησιμότητας
- ΑΙ Εκπαιδευτικοί και λοιπό ακαδημαϊκό προσωπικό
- Φορεί: εταιρείες, οργανισμοί κοινωνική οικονομία, τοπικές/περιφερειακές/εθνικές αρχές, σύλλογοι/εκπρόσωποι φοιτητών, προηγούμενοι σπουδαστές των εμπλεκόμενων ΑΙ και οργανισμοί τη ΕΕ

Ο γενικός στόχος του έργου InnCREA: η μεταφορά, προσαρμογή και εφαρμογή ενός ολοκληρωμένου προγράμματος κατάρτισης (υλικών και μεθοδολογιών) για τη διδασκαλία της δημιουργικότητας και της πρωτοπορίας στην επιδίωξη της καινοτομίας, προκειμένου να αναπτυχθούν οι ήπιες δεξιότητες των φοιτητών του Ε.Ε. και, ταυτόχρονα, να συμβάλουν ώστε να μειωθεί το χάσμα μεταξύ των δεξιοτήτων που απαιτούνται στην αγορά εργασίας και των δεξιοτήτων που προσφέρονται από τα μαθήματα του Ε.Ε.

Άλλοι σκοποί και στόχοι του σχεδίου:

- ενίσχυση των επιχειρηματικών δεξιοτήτων των σπουδαστών
- να παρέχουν στα ευρωπαϊκά ΑΙ ένα πλήρως τεκμηριωμένο εκπαιδευτικό υλικό για τη δημιουργικότητα και την πρωτοποριακή διαχείριση,
- να παρέχουν στα ΑΙ τα αναγκαία εργαλεία για την καλύτερη ανάπτυξη ικανοτήτων για τον εντοπισμό των εμποδίων στη δημιουργικότητα και την πρωτοπορία και για τη λήψη των αναγκαίων μέτρων,
- αύξηση της ανταγωνιστικότητας και της ικανότητας καινοτομίας των ΑΙ
- να αυξήσει τη συνειδητοποίηση της δημιουργικότητας και της πρωτοπορίας από την ευρωπαϊκή κοινότητα επιχειρήσεων και υψηλής εκπαίδευσης
- αύξηση της προσαρμοστικότητας της επιχειρηματικής κουλτούρας στη διαδικασία της υψηλής εκπαίδευσης

- να συμμετέχουν σε συστηματικό και μόνιμο διάλογο με τα θεσμικά όργανα της ΕΕ, τους εργοδότες και όλους τους ενδιαφερόμενους φορείς

1.3 Ορισμός της δημιουργικότητας

Αν και διαισθητικά δημιουργικότητα φαίνεται ένα απλό φαινόμενο που συνήθως ορίζεται ως κάνοντας κάτι νέο, η ουσία του είναι αρκετά πολύπλοκη. Ωστόσο, ο καθορισμός σαφούς ορισμού είναι ένα κρίσιμο σημείο εκκίνησης που θα πρέπει να καταστεί σαφές σε όποιον θέλει να επωφεληθεί πλήρως από τα υλικά και τους πόρους κατάρτισης που αναπτύσσονται στο πλαίσιο του σχεδίου.

Η έννοια της δημιουργικότητας έχει μελετηθεί σε σχέση με πολλούς τομείς, συμπεριλαμβανομένης της τέχνης, της φιλοσοφίας, της ψυχολογίας, της επιστήμης, της τεχνητής νοημοσύνης κλπ. Η προοπτική που θα ήθελε να υιοθετήσει το πρόγραμμα InnCREA είναι επιχειρηματική.

Οι κυριότερες παραδοχές του έργου InnCREA είναι ότι:

- Η δημιουργικότητα μπορεί και πρέπει να διδάσκεται.
- Η δημιουργικότητα είναι μια σύνθετη δεξιότητα που περιλαμβάνει μια σειρά από υπο-δεξιότητες. Η εργασία πάνω σε αυτές τις υπο-δεξιότητες μπορεί να ενεργοποιήσει τις δημιουργικές διαδικασίες.
- Υπάρχουν τέσσερις σφαίρες δημιουργικότητας: το άτομο, η ομάδα, η ηγεσία και το οργανωτικό. Η ανάπτυξη μιας από αυτές τις σφαίρες επηρεάζει θετικά και τις άλλες. Η δημιουργικότητα είναι "μεταδοτική".

Η δημιουργικότητα προέρχεται από τον λατινικό όρο δημιουργεί, κυριολεκτικά «να έχουν αυξηθεί», και ισοδύναμα είναι οι αγγλικές λέξεις δημιουργός και δημιουργικός. Είναι η ικανότητα να δημιουργείς νέες λύσεις. Ταυτόχρονα, πρόκειται για μια διανοητική διαδικασία που έχει ως αποτέλεσμα τη δημιουργία νέων εννοιών, ιδεών ή νέων συσχετισμών. Η δημιουργικότητα αναφέρεται στην ενεργοποίηση νέων προοπτικών και στη δημιουργία νέων δυνατοτήτων. Είναι η διαδικασία ανάπτυξης και παρουσίασης καινοτόμων ιδεών για την ικανοποίηση αναγκών ή την επίλυση προβλημάτων. Τα χαρακτηριστικά της δημιουργικότητας περιλαμβάνουν:

- τη χρήση φαντασίας (πρωτοτυπία και αποτελεσματικότητα),
- η δημιουργική δράση είναι μια σκόπιμη πράξη, προσανατολισμένη προς την επίτευξη ενός αποτελέσματος,
- το αποτέλεσμα της δημιουργικής δραστηριότητας είναι ένα πρωτότυπο έργο.
- το αποτέλεσμα πρέπει να είναι πολύτιμο στην έννοια των στόχων που έχουν τεθεί
- κάθε άτομο έχει πρόσβαση σε τρεις συνιστώσες δημιουργικότητας: γνώση, δεξιότητες δημιουργικής σκέψης και κίνητρο.

Ο ακόλουθος ορισμός έχει προσαρμοστεί στην ανάπτυξη του έργου InnCREA:

Η δημιουργικότητα είναι η ικανότητα να ρωτάς πώς κάτι μπορεί να γίνει διαφορετικά, καλύτερα, σε συνδυασμό με την ικανότητα να σχεδιάζεις ευρέως κατανοητές αλλαγές. Είναι η

ικανότητα της δημιουργικής σκέψης, της προσαρμοστικής ευελιξίας με αποτέλεσμα την εύρεση δημιουργικών, πρωτότυπων λύσεων που υπερβαίνουν τα αποδεκτά πρότυπα.

Η κατανόηση της έννοιας της δημιουργικότητας, συμπεριλαμβανομένου του ορισμού που έχει υιοθετηθεί στο πρόγραμμα InnCREA, είναι αποτέλεσμα μιας μάλλον μακράς ιστορικής εξέλιξης. Αν και η έννοια της δημιουργικότητας είναι παλιά, συζητήθηκε με όρους θείας χάριτος ή ως έμφυτη ικανότητα μιας ιδιοφυΐας για πολύ καιρό. Φυσικά, αυτό απέκλεισε οποιαδήποτε δυνατότητα για τη διδασκαλία της δημιουργικότητας.

Η επιστημονική προσέγγιση της δημιουργικότητας χρονολογείται από τα μέσα του 20^{ου} αιώνα και προκλήθηκε από μάλλον πολιτικά γεγονότα. Στη μέση του Ψυχρού Πολέμου, ως μέρος του αγώνα για την αποστολή του πρώτου ανθρώπου στο φεγγάρι, οι Ηνωμένες Πολιτείες ξεκίνησαν ένα πρόγραμμα με στόχο την ανάπτυξη ενός τεστ επιστημονικής ψυχολογικής δημιουργικότητας που θα επέτρεπε την αναγνώριση και την προώθηση των δημιουργικών ατόμων. Αυτό ήταν το πρώτο βήμα προς την ιδέα ότι η δημιουργικότητα μπορεί να μελετηθεί και τελικά να διδαχθεί. Ένα σημείο καμπής σε αυτήν τη διαδικασία ήταν το έργο του Πωλ Γκίλφορντ, ο οποίος ανέπτυξε μια θεωρία δημιουργικότητας στην οποία περιέγραφε δεξιότητες και συμπεριφορές που παίζουν σημαντικό ρόλο στη δημιουργική σκέψη. Αυτό ήταν ένα κρίσιμο σημείο από το οποίο η δημιουργικότητα αναγνωριζόταν ως ικανότητα σκέψης που έχει ο καθένας, και αυτό μπορεί, τουλάχιστον σε ένα ορισμένο βαθμό, να βελτιωθεί.

Η ιδέα της δημιουργικότητας ως ικανότητα επίλυσης προβλημάτων χρονολογείται από τις ιδέες του Alex F. Osborn και το βιβλίο του «Εφαρμοσμένη Φαντασία». Ένα σημαντικό σημείο στο έργο του ήταν η εισαγωγή τεχνικών και αρχών που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για τη βελτίωση της δημιουργικής διαδικασίας επίλυσης προβλημάτων. Από εκεί και πέρα, διάφοροι ερευνητές ανέπτυξαν μεθόδους και τεχνικές γνωστές σήμερα ως «τεχνικές δημιουργικότητας». Η ιδέα ότι η δημιουργικότητα μπορεί να αναπτυχθεί διδάσκοντας μερικές αποτελεσματικές τεχνικές δημιουργικότητας υιοθετείται στο πρόγραμμα InnCREA.

Οι τεχνικές δημιουργικότητας είναι δραστηριότητες που υποστηρίζουν την αποτελεσματικότητα της δημιουργικής σκέψης, ενθαρρύνουν την ανάπτυξη και την υποστήριξη στην ανάληψη δημιουργικών δραστηριοτήτων. Οι τεχνικές δημιουργικότητας περιλαμβάνουν διαφορετικούς τύπους δραστηριοτήτων (παιχνίδια με λέξεις, γραπτές ασκήσεις και διάφορα είδη αυτοσχεδιασμού ή αλγορίθμων επίλυσης προβλημάτων και άλλα). Μεταξύ των πιο γνωστών και εφαρμοσμένων τεχνικών δημιουργικότητας που περιγράφονται στη βιβλιογραφία είναι το Brainstorming.

Οι τεχνικές δημιουργικότητας είναι μέθοδοι που ενθαρρύνουν δημιουργικές δράσεις, ανεξαρτήτως πεδίου. Επικεντρώνονται σε μια ποικιλία πτυχών της δημιουργικότητας, συμπεριλαμβανομένων τεχνικών για την παραγωγή ιδεών και αποκλίνουσας σκέψης, μεθόδων για την αναδιτύπωση προβλημάτων, αλλαγών στο συναισθηματικό περιβάλλον και ούτω καθεξής. Μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως μέρος της επίλυσης προβλημάτων, της καλλιτεχνικής έκφρασης ή της θεραπείας.

Μερικές τεχνικές απαιτούν ομάδες δύο ή περισσότερων ατόμων, ενώ άλλες τεχνικές μπορούν να επιτευχθούν μόνες τους. Αυτές οι μέθοδοι περιλαμβάνουν παιχνίδια με λέξεις, γραπτές ασκήσεις και διαφορετικούς τύπους αυτοσχεδιασμού, ή αλγόριθμους για την προσέγγιση των προβλημάτων.

Μια περαιτέρω εξέλιξη στην κατανόηση του διακρατικού χαρακτήρα του φαινομένου της δημιουργικότητας, στην οποία υποτίθεται επίσης ότι ένα δημιουργικό επίτευγμα είναι πάντα προσβάσιμο μέσω μιας αλληλεπίδρασης μεταξύ της ατομικής σκέψης και ενός κοινωνικοπολιτιστικού πλαισίου, αναπτύχθηκε στα τέλη της δεκαετίας του '90. Αυτή η θεωρία εξετάζει τη δημιουργικότητα όσον αφορά τις αλληλεπιδράσεις του ατόμου μέσα σε ένα σύστημα, το οποίο αναγνωρίζει τους κοινωνικούς παράγοντες που επηρεάζουν τις δημιουργικές ικανότητες του ατόμου. Αυτό είναι επίσης ένα σημαντικό σημείο που οδηγεί στην ιδέα ότι η δημιουργικότητα πρέπει να διδάσκεται σε τομείς που αντανακλούν το σύνολο του εργασιακού περιβάλλοντος. Στο InnCREA project αυτές είναι αντίστοιχα οι σφαίρες της ομαδικής, οργανωτικής και ηγετικής δημιουργικότητας.

Η μελέτη της έννοιας της δημιουργικότητας από την οπτική γωνία των επιχειρήσεων γίνεται ακόμη πιο σημαντική στο πλαίσιο των μεταβαλλόμενων απαιτήσεων για τους εργαζόμενους. Μία από τις πιο απαιτητικές δεξιότητες είναι η δημιουργικότητα, αλλά αυτή είναι επίσης η πιο απαιτητική και ασαφής από την άποψη της διδασκαλίας και της ανάπτυξης.

Το 2020, το Παγκόσμιο Οικονομικό Φόρουμ δημοσίευσε τις πρώτες 10 δεξιότητες του αύριο, δικαιολογώντας την ανάγκη να επαναπροσδιορίσουμε και να αναβαθμίσουμε τους ανθρώπους τα επόμενα πέντε χρόνια. Πρόκειται για μια ευρέως αναγνωρισμένη ανάγκη σε ευρωπαϊκό επίπεδο. Ο κατάλογος του Παγκόσμιου Οικονομικού Φόρουμ περιλαμβάνει τις ακόλουθες 10 δεξιότητες που θα εκτιμηθούν ιδιαίτερα τα επόμενα χρόνια:

Top 10 skills of 2025



Source: Future of Jobs Report 2020, World Economic Forum.

Η δημιουργικότητα έχει ταξινομηθεί ως μία από τις δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων και σε συνδυασμό με την «πρωτοτυπία» και την «πρωτοβουλία». Μια πιο προσεκτική ματιά, όμως, καθώς και η καθημερινή πρακτική σε ένα επιχειρηματικό περιβάλλον καθιστά σαφές ότι η δημιουργικότητα δεν μπορεί να οριστεί μόνο ως μια ικανότητα επίλυσης προβλημάτων. Επιπλέον, η δημιουργικότητα είναι εγγενής σε ορισμένες από τις πτυχές της σε όλες τις άλλες δεξιότητες που αναμένεται να απαιτηθούν ιδιαίτερα τα επόμενα 5 χρόνια, σύμφωνα με τη μελλοντική έκθεση για την απασχόληση για το 2020 του Παγκόσμιου Οικονομικού Φόρουμ. Είτε για να ανανεώσουμε τις τεχνολογικές γνώσεις είτε για να αναπτύξουμε δεξιότητες στην επίλυση προβλημάτων, την ηγεσία ή την αυτοδιαχείριση, οι άνθρωποι πρέπει να σκέφτονται δημιουργικά. Αυτή η ασάφεια και η διασταύρωση με άλλες δεξιότητες και ικανότητες καθιστούν τον ορισμό της δημιουργικότητας από την οπτική γωνία της επιχείρησης ιδιαίτερα πολύπλοκο. Ωστόσο, αν και η ύπαρξη μιας σαφούς έννοιας δημιουργικότητας είναι σημαντική, αυτός δεν είναι ο τελικός στόχος του έργου InnCREA. Για το λόγο αυτό, είναι πιο βολικό να οριστεί η δημιουργικότητα ως σύνθετη δεξιότητα, συμπεριλαμβανομένων ορισμένων επιμέρους δεξιοτήτων που είναι επίσης σημαντικές στο εργασιακό περιβάλλον.

Τα crash courses InnCREA έχουν οργανωθεί με τη χρήση ακριβώς ενός τέτοιου ολοκληρωμένου καταλόγου δεξιοτήτων που πρέπει να αναπτυχθούν προκειμένου να ενεργοποιήσουν τις δυνατότητες σε έναν από τους τέσσερις τομείς δημιουργικότητας που έχουν επιλεγεί για το έργο. Κάθε μία από τις ασκήσεις/τεχνικές που περιλαμβάνονται στα crash courses που αναπτύσσονται στο πλαίσιο του προγράμματος έχει ως στόχο την εργασία σε αρκετές από αυτές τις δεξιότητες. Ο κατάλογος των επιμέρους δεξιοτήτων που είναι σημαντικές για την ανάπτυξη των πιο σύνθετων ικανοτήτων δημιουργικότητας περιλαμβάνει τα ακόλουθα:

- ✓ Προσαρμοστικότητα
- ✓ Προσοχή
- ✓ Επικοινωνία
- ✓ Εμπιστοσύνη
- ✓ Συνεργασία
- ✓ Κριτική σκέψη
- ✓ Περιέργεια
- ✓ Πρωτοβουλία
- ✓ Εφευρετικότητα
- ✓ Ηγεσία
- ✓ Διαπραγματευτικές δεξιότητες
- ✓ Επίλυση προβλημάτων
- ✓ Προσαρμοστικότητα
- ✓ Αυτο-πειθαρχία
- ✓ Στρατηγική σκέψη
- ✓ Οπτικοποίηση
- ✓ Άλλα

Ο κατάλογος αυτός είναι αποτέλεσμα της σύγκρισης των δεδομένων τόσο της έρευνας βάσει εγγράφων όσο και της ανάλυσης από ενδελεχείς συνεντεύξεις με εκπροσώπους εταιρειών που εδρεύουν σε όλες τις χώρες εταίρους που περιλαμβάνονται στο έργο.

Η δημιουργικότητα, σε γενικές γραμμές θεωρούμενη, είναι απαραίτητη για όλες τις επιτυχημένες επιχειρηματικές δραστηριότητες, συμπεριλαμβανομένης της ανάπτυξης νέων προϊόντων, των καινοτόμων υπηρεσιών, του ορισμού αγορών, της προώθησης, της πραγματοποίησης μη συμβατικών συμφωνιών με παρόχους, εταίρους και δανειστές, κλπ. Η δημιουργικότητα καθίσταται όλο και πιο σημαντική στο πλαίσιο των νέων αγορών που απαιτούν καινοτόμα προϊόντα και των τεχνολογιών που ελαχιστοποιούν την ανάγκη για ανθρώπινη επαφή σε «μη δημιουργικά» καθήκοντα σε όλα τα επαγγέλματα. Με μια στενή έννοια, υπάρχει ένας αναπτυσσόμενος τομέας «δημιουργικών βιομηχανιών», ο οποίος βασίζεται στην αυξανόμενη σημασία της δημιουργίας και της εκμετάλλευσης της πνευματικής ιδιοκτησίας. Περιοχές με υψηλότερη συγκέντρωση «δημιουργικών ανθρώπων», όπως οι εργαζόμενοι υψηλής τεχνολογίας, οι καλλιτέχνες, οι μουσικοί, κλπ. τείνουν να παρουσιάζουν υψηλότερο επίπεδο οικονομικής ανάπτυξης, πράγμα που σημαίνει ότι η δημιουργικότητα γίνεται ένας ιδιαίτερα σημαντικός παράγοντας για την οικονομική ευημερία των εργαζομένων, των επιχειρήσεων, ακόμη και των χωρών.

Σε πολλές περιπτώσεις, στο πλαίσιο της εξέτασης της δημιουργικότητας στους οργανισμούς, είναι χρήσιμο να γίνεται σαφής διάκριση μεταξύ "δημιουργικότητας" και "καινοτομίας". Σε τέτοιες περιπτώσεις, ο όρος "καινοτομία" χρησιμοποιείται συχνά για να αναφερθεί σε ολόκληρη τη διαδικασία με την οποία ένας οργανισμός παράγει δημιουργικές νέες ιδέες και τις μετατρέπει σε καινοτόμα, χρήσιμα και βιώσιμα εμπορικά προϊόντα, υπηρεσίες και επιχειρηματικές πρακτικές. Η «καινοτομία» χρησιμοποιείται για να εξηγήσει τις οργανωτικές πτυχές της δημιουργικότητας, ενώ ο όρος «δημιουργικότητα» χρησιμοποιείται για να εφαρμοστεί ειδικά στη δημιουργία καινοτόμων ιδεών από άτομα, ως απαραίτητο βήμα στη διαδικασία της καινοτομίας.

II. Εργαλείο ελέγχου δημιουργικότητας

2.1 Περιγραφή εργαλείου ελέγχου

Το Εργαλείο Δημιουργικότητας και Πρωτοποριακού Ελέγχου InnCREA είναι ένας διαδραστικός πόρος, διαθέσιμος διαδικτυακά στον ιστότοπο του έργου, ο οποίος θα πρέπει να ακολουθείται για την καλύτερη διεξαγωγή ελέγχου δημιουργικότητας.

Ο έλεγχος της δημιουργικότητας έχει αναλυτικό ρόλο και αποτελεί ένα από τα πρώτα βήματα που πρέπει να ακολουθήσει ένας οργανισμός πριν ξεκινήσει μια πολιτική υποστήριξης της δημιουργικότητας.

Σκοπός του εργαλείου ελέγχου είναι:

- να διερευνήσει τη δημιουργικότητα του οργανισμού ή της ομάδας,

- προσδιορισμός των παραγόντων και των μεταβλητών που επηρεάζουν το δημιουργικό δυναμικό των σπουδαστών και του προσωπικού σε ατομικό, οργανωτικό, ηγετικό και ομαδικό επίπεδο,
- ανάπτυξη αναλυτικού εργαλείου (συνήθως ερωτηματολογίου) προσαρμοσμένου στις ανάγκες, το προσωπικό, τη φύση της εργασίας κ.λπ., συμπεριλαμβανομένων όλων των προαναφερθέντων παραγόντων και μεταβλητών,
- να προσπαθήσει να αξιολογήσει αυτούς τους παράγοντες με την ανάπτυξη κατάλληλων κλιμάκων μέτρησης και ποσοτικοποίησης,
- να αναλύει στατιστικά τα δεδομένα, ώστε να εντοπίζει τους προβληματικούς τομείς (παράγοντες) που απαιτούν βελτίωση για την καλύτερη εστίαση της διαχείρισης και των ομαδικών προσπαθειών,
- να προτείνει προοδευτικά και συνθετικά μια αρχική δέσμη ενεργειών που θα πρέπει να ακολουθηθούν, ώστε η οργάνωση/ομάδα να αρχίσει τα πρώτα της βήματα για την υλοποίηση ενός αρχικού σχεδίου δράσης που θα καλλιεργεί τη δημιουργικότητα στην εργασία.

Οι κύριοι στόχοι του εργαλείου ελέγχου είναι:

- αξιολόγηση της δημιουργικότητας σε όλους τους τομείς (ατομική, ομαδική, οργανωτική, ηγετική)
- να προσπαθούν να αξιολογούν τις ανάγκες της εργασίας σε ατομικό, οργανωτικό, ηγετικό ή ομαδικό επίπεδο, δημιουργώντας κατάλληλες κλίμακες μέτρησης
- να υποστηρίζουν τα ΑΙ και τις τοπικές επιχειρήσεις, ώστε να μπορούν να επωφεληθούν από τη δημιουργικότητα και την πρωτοποριακή καινοτομία στα εκπαιδευτικά προγράμματα και τον χώρο εργασίας των πανεπιστημίων
- να παρέχουν στα ΑΙ τα αναγκαία εργαλεία για την καλύτερη ανάπτυξη ικανοτήτων για τον εντοπισμό των εμποδίων που παρακωλύουν τη δημιουργικότητα και την πρωτοπορία στην καινοτομία και τη λήψη των αναγκαίων μέτρων
- να αυξήσει την ικανότητα καινοτομίας των ΑΙ, παρέχοντάς τους τα απαραίτητα εργαλεία δημιουργικότητας και ενθαρρύνοντας τα ΑΙ να χρησιμοποιούν τα εργαλεία με πρακτικό τρόπο στις καθημερινές τους δραστηριότητες.

Το Εργαλείο Ελέγχου Δημιουργικότητας InnCREA δεν θα αναφέρεται μόνο σε οργανισμούς αλλά και σε μεμονωμένους ερωτηθέντες όπως φοιτητές. Μπορεί να ισχύει για μεμονωμένους ερωτηθέντες, ομάδες εργασίας ή ομάδες εργασίας σπουδαστών κατά τη διάρκεια εκπαιδευτικών μαθημάτων, οργανισμών ή ηγεσίας.

2.2 Διαδικασία αξιολόγησης του επιπέδου δημιουργικότητας

Το InnCREA Δημιουργικότητα και Πρωτοποριακό Εργαλείο Ελέγχου Καινοτομίας αποτελείται από τέσσερα διαφορετικά ερωτηματολόγια που σχετίζονται με τη δημιουργικότητα του ατόμου, της ομάδας, της οργάνωσης και της ηγεσίας.

Ο ερωτώμενος συμπληρώνει το διαδικτυακό ερωτηματολόγιο απαντώντας σε μια σειρά ερωτήσεων. Στο τέλος, το σύστημα αναφέρει το αποτέλεσμα του ερωτώμενου υπολογιζόμενο βάσει των απαντήσεων που δόθηκαν.

2.1.1. Ατομικό ερωτηματολόγιο σφαίρας

Ερωτηματολόγιο που πρέπει να συμπληρωθεί από έναν ερωτώμενο: υπάλληλος, φοιτητής, ηγέτης, ακαδημαϊκό προσωπικό που τους ζητά να εκτιμήσουν το επίπεδο δημιουργικότητάς τους.

Στο πρώτο μέρος, κατά την απάντηση στις ερωτήσεις του ερωτηματολογίου, το άτομο πρέπει να βαθμολογήσει τα χαρακτηριστικά που σχετίζονται με τη δημιουργικότητα σύμφωνα με μια κλίμακα με τις τιμές «Πολύ υψηλή», «Υψηλή», «Μεσαία», «Χαμηλή», «Πολύ χαμηλή».

Αυτά τα χαρακτηριστικά που σχετίζονται με τη δημιουργικότητα αφορούν:

- ανοικτότητα και ανεκτικότητα: ικανότητα να παραμένει ανοιχτός ο νους στην επεξεργασία πληροφοριών και να εξετάζει ποικίλες έννοιες και προοπτικές· προθυμία να αγκαλιάσει νέα πράγματα, νέες ιδέες και νέες εμπειρίες που συνδέονται με την ικανότητα να αγκαλιάζει τις διαφορές· δεν είναι κλειστή σε ιδέες και έθιμα διαφορετικά από τα δικά του
- ικανότητα αποδοχής της κριτικής: ικανότητα να ακούς προσεκτικά την κριτική χωρίς να διακόπτεις· πιστεύει ότι η κριτική είναι ένας τρόπος συγκέντρωσης της ανάδρασης και βλέπει ευκαιρίες για να γίνεις καλύτερος και να εξελιχθείς· δεν αναβάλλει τον κριτικό προβληματισμό αλλά αντίθετα ενισχύει και βελτιώνει τις ιδέες εξετάζοντας την κριτική
- ευαισθησία σε προβλήματα που προκύπτουν αφού όλα κυλούν ομαλά: ικανότητα συνειδητής αναγνώρισης προβλημάτων μαζί με την έμπνευση για ανάληψη δράσης και επιρροής σε κάθε μέρος της δημιουργικής διαδικασίας, από τη δημιουργία της αρχικής ιδέας, μέχρι την επίλυση προβλημάτων που απαιτούνται για να διορθωθούν και να δουν ένα έργο μέχρι το τέλος
- ικανότητα ανάληψης κινδύνων: ικανότητα αναζήτησης νέων τρόπων εργασίας και νέων ιδεών που μπορεί να οδηγήσουν σε απώλεια ή αποτυχία και ικανότητα χρήσης τους με θετικό τρόπο
- ετοιμότητα για ανάληψη δράσης: ετοιμότητα για ενέργειες σε περίπτωση άρνησης των συνήθων συστημάτων και των στερεοτύπων συμπεριφοράς, αντίληψης και σκέψης, ανεξαρτησία των κρίσεων, πρωτοτυπία, θάρρος φαντασίας και σκέψης κ.λπ.
- ευελιξία στην ανάληψη δράσης: η ικανότητα να προσαρμόζεστε σε βραχυπρόθεσμες αλλαγές γρήγορα και ήρεμα, έτσι ώστε να μπορείτε να αντιμετωπίζετε απρόσμενα προβλήματα ή εργασίες αποτελεσματικά. Η ευελιξία συνεπάγεται την υιοθέτηση μιας ανοικτής, επικεντρωμένης στην ομάδα στάσης, την ύπαρξη ανοιχτόμυαλου πνεύματος και την εξέταση καταστάσεων από διαφορετικές προοπτικές
- πρωτοτυπία στην ανάληψη δράσης: ικανότητα να σκέφτεστε μια ιδέα ή μια πορεία δράσης από μόνοι σας και να εξερευνήσετε και να δοκιμάσετε με δική σας πρωτοβουλία κάτι που δεν έχει γίνει ή δεν έχει σκεφτεί ποτέ πριν
- θάρρος να υποβάλετε και να μοιραστείτε πρωτότυπες ιδέες: ικανότητα να κλίνει σε δυσφορία και ευπάθεια για να μοιραστεί μια ιδέα, ή να τολμήσει να μοιραστεί ιδέες με

άλλους χωρίς αμφιβολίες, φόβους, ανασφάλειες και όλα τα άλλα δύσκολα συναισθήματα που έρχονται με το άνοιγμα στον εαυτό σας μέχρι ανατροφοδότηση από τους άλλους

- περιέργεια και πρωτοβουλία για την ανάληψη δράσεων: ικανότητα να είναι κανείς περίεργος και ανοιχτός σε νέες εμπειρίες, επίσης με την ανάληψη πρωτοβουλιών, την προληπτική προσέγγιση και την επιμονή στην υπέρβαση των δυσκολιών που προκύπτουν κατά την επιδίωξη ενός στόχου
- προθυμία και ανοιχτότητα να συνεργαστείτε με τους άλλους ανθρώπους σας: ικανότητα να εξετάζετε άλλες προοπτικές και να είστε ευνοϊκά διακατεχόμενοι ή διατεθειμένοι να συνεργαστείτε επιτυχώς προς έναν κοινό στόχο με τους άλλους.

Ο ερωτώμενος ερωτάται:

- ποια χαρακτηριστικά τα περιγράφουν καλύτερα μεταξύ:
- πόσο συχνά αναγνωρίζουν την ανάγκη ανάπτυξης δεξιοτήτων δημιουργικότητας πόσο συχνά οι υποχρεωτικές δραστηριότητές τους όπως η εργασία ή οι σπουδές προκαλούν άγχος
- πόσο συχνά οι υποχρεώσεις τους αναγκάζουν να ενεργούν υπό πίεση

2.1.2. Ερωτηματολόγιο σφαίρας ομάδας

Ερωτηματολόγιο που πρέπει να συμπληρωθεί από κάθε μέλος μιας ομάδας που ζητά να αξιολογήσει το επίπεδο δημιουργικότητας της ομάδας του.

Όσον αφορά την οργάνωσή τους, ο ερωτώμενος καλείται να βαθμολογήσει:

- αν οι ομάδες σχηματίζονται για να αυξήσουν τη δημιουργικότητα
- εργαζόμενοι ή φοιτητές του οργανισμού προθυμοποιούνται να συμμετάσχουν στις εργασίες των ομάδων που είναι υπεύθυνες για την παραγωγή νέων ιδεών και λύσεων
- «Ποια καθήκοντα έχουν οριστεί για τις ομάδες που είναι υπεύθυνες για τη δημιουργία νέων ιδεών και λύσεων»:
- αν υπάρχουν διενέξεις μεταξύ συναδέλφων σε αξιολόγηση ομάδας
- την ποιότητα της συνεργασίας της ομάδας της οποίας είναι μέλος·
- το επίπεδο των κινήτρων για συνεργασία με τους συναδέλφους·
- το επίπεδο ανεξαρτησίας των μελών της ομάδας όσον αφορά την επίτευξη των οργανωτικών στόχων·
- το επίπεδο αυτονομίας της ομάδας στη λήψη οργανωτικών αποφάσεων·
- την προθυμία των επιμέρους μελών της ομάδας να αναλάβουν την ευθύνη για το έργο της ομάδας·
- την προθυμία για ανταλλαγή γνώσεων μεταξύ των μελών της ομάδας.

2.1.3 Ερωτηματολόγιο σχετικά με τον ηγετικό τομέα

Ερωτηματολόγιο που πρέπει να συμπληρωθεί από έναν ερωτώμενο, έναν ηγέτη σε έναν οργανισμό, έναν επικεφαλής ομάδας που τους ζητά να αξιολογήσουν το επίπεδο δημιουργικότητας στον οργανισμό τους.

Στην περίπτωση αυτή, ο ερωτώμενος καλείται να αναφέρει:

- για ποιο σκοπό χρησιμοποιείται η δημιουργικότητα στην οργάνωσή τους
- στην οργάνωσή τους με τι συνδέεται η δημιουργικότητα

- τι ενισχύει τη δημιουργικότητα στην οργάνωσή τους
- πώς αναπτύσσονται τα υπέρ-καινοτόμα στη ηγεσία στον οργανισμό.

2.1.3.Ερωτηματολόγιο οργανωτικού πεδίου

Ερωτηματολόγιο που πρέπει να συμπληρωθεί από έναν ερωτώμενο: ακαδημαϊκό προσωπικό, υπάλληλοι άλλων τμημάτων, π.χ. διοικήσεις, διοίκηση, μάρκετινγκ, επιχειρήσεις που ζητούν από τους συνεργάτες τους να αξιολογήσουν το επίπεδο δημιουργικότητας ανάπτυξης και εφαρμογής στην οργάνωσή τους.

Κατά το πρώτο μέρος, όταν απαντά στις ερωτήσεις του ερωτηματολογίου, ο ερωτώμενος πρέπει να βαθμολογεί τα χαρακτηριστικά που σχετίζονται με τη δημιουργικότητα των εργαζομένων του οργανισμού του σύμφωνα με μια κλίμακα.

Όσον αφορά το ερωτηματολόγιο σχετικά με την οργάνωση, αυτά τα χαρακτηριστικά που σχετίζονται με τη δημιουργικότητα αφορούν:

- ανοικτότητα και ανοχή
- ικανότητα να δέχεται κριτική από έναν επιβλέποντα
- ευαισθησία στα αναδυόμενα προβλήματα που προκύπτουν αφού όλα κυλούν ομαλά
- ικανότητα ανάληψης κινδύνων
- ετοιμότητα για ανάληψη δράσης
- ευελιξία στην ανάληψη δράσης
- πρωτοτυπία κατά την ανάληψη δράσης
- ενθάρρυνση για υποβολή και κοινή χρήση πρωτότυπων ιδεών
- περιέργεια και πρωτοβουλία για την ανάληψη δράσης
- προθυμία και ανοικτό πνεύμα συνεργασίας με τους συναδέλφους τους

Στη συνέχεια, ο ερωτώμενος καλείται να βαθμολογήσει:

- αν υπάρχουν συγκρούσεις μεταξύ των συναδέλφων στην οργάνωσή τους σύμφωνα με
- που χαρακτηρίζουν τους εργαζομένους στην οργάνωσή τους
- πόσο συχνά οι εργαζόμενοι αναφέρουν την ανάγκη ανάπτυξης των δεξιοτήτων τους δημιουργικότητας
- ποσοστό αν η εργασία στον οργανισμό προκαλεί άγχος στους εργαζομένους
- αν οι καθημερινές εργασίες των εργαζομένων κατά την εργασία προκαλούν άγχος
- αν τα στρατηγικά ή προγραμματικά έγγραφα της οργάνωσής τους περιλαμβάνουν τη σημασία της ανάπτυξης δημιουργικότητας και τον τρόπο με τον οποίο η δημιουργικότητα είναι σημαντική για το ίδρυμα στις καθημερινές δράσεις σε πρακτικό επίπεδο
- αν έχουν ποτέ αναλάβει έλεγχο δημιουργικότητας στην οργάνωσή τους
- αν η οργάνωσή τους υποστηρίζει τους υπαλλήλους της στην ανάπτυξη της δημιουργικής τους σκέψης και δημιουργικότητας
- αν η οργάνωσή τους εντοπίζει πιθανές πηγές για την ανάπτυξη καινοτόμων ιδεών
- αν υπάρχει κάποιος μηχανισμός στην οργάνωσή τους που να επιτρέπει την αξιοποίηση του δημιουργικού δυναμικού των μελών σε κάθε επίπεδο:
- αν η κουλτούρα της οργάνωσής τους εστιάζει στην ανάπτυξη της δημιουργικότητας:

2.2. Αξιολόγηση και ερμηνεία των αποτελεσμάτων

Μόλις ο ερωτώμενος συμπληρώσει το ερωτηματολόγιο, το σύστημα παρέχει ένα αποτέλεσμα με βάση τις απαντήσεις που δόθηκαν. Το αποτέλεσμα αυτό μετρά την τρέχουσα δημιουργική γνώση στον τομέα στον οποίο πραγματοποιήθηκε ο έλεγχος.

Το εργαλείο ελέγχου μπορεί να χρησιμοποιηθεί περιοδικά για τη μέτρηση της προόδου και οι τεχνικές προσφέρουν την ευελιξία που πρέπει να χρησιμοποιείται επανειλημμένα από την αλλαγή θεμάτων και την αύξηση της πολυπλοκότητας και της δυσκολίας.

Η ανάλυση που προκύπτει βοηθά τον ερωτώμενο να γνωρίζει ποιες ήπιες δεξιότητες πρέπει να βελτιωθούν και να εντοπίσει τους προβληματικούς τομείς που απαιτούν βελτίωση για να εστιάσει καλύτερα τις προσπάθειες.

Για κάθε τομέα, προτείνονται πέντε σύντομες σειρές μαθημάτων που σχετίζονται με τη δημιουργικότητα και τις πρωτοποριακές τεχνικές καινοτομίας για την προώθηση και ανάπτυξη της δημιουργικότητας και των δεξιοτήτων.

Η διάγνωση σε συγκεκριμένες περιοχές για συγκεκριμένους οργανισμούς θα απαιτήσει συσχέτιση του τύπου της πορείας με τα αποτελέσματα που λαμβάνονται σε μια δεδομένη περιοχή. Ως εκ τούτου, για να διασφαλιστεί η ευελιξία, ο ερωτώμενος μπορεί να επιλέξει από τα μαθήματα που υποδεικνύονται από το εργαλείο που ταιριάζει καλύτερα στις ιδιαιτερότητες και τις ανάγκες, επιλέγοντας ένα από τα ενδεικνυόμενα μαθήματα.

2.2.1. Ατομική σφαίρα

Η ακόλουθη κλίμακα για την αξιολόγηση των αποτελεσμάτων είναι:

- χαμηλό επίπεδο δημιουργικότητας βαθμολογία έως 17 βαθμούς: δοκιμάστε τουλάχιστον 4 σύντομες ασκήσεις?
- ένα μέσο επίπεδο δημιουργικότητας που λαμβάνεται από περισσότερους από 18 έως 34 βαθμούς: δοκιμάστε τουλάχιστον 3 ασκήσεις.
- ένα υψηλό επίπεδο δημιουργικότητας που λαμβάνεται με βαθμολογία μεγαλύτερη από 35 έως 52 βαθμούς: δοκιμάστε τουλάχιστον 2 ασκήσεις.
- πολύ υψηλό επίπεδο δημιουργικότητας με βαθμολογία άνω των 52 βαθμών: δοκιμάστε τουλάχιστον 1 άσκηση,

Οι ασκήσεις που αναφέρονται για το επίπεδο αυτό είναι οι ακόλουθες:

- 1) Moodboard
- 2) Βιομμητισμός
- 3) Έξι ερωτήσεις
- 4) Μορφολογική ανάλυση
- 5) SCAMPER

2.2.2. Σφαίρα ομάδας

Η ακόλουθη κλίμακα για την αξιολόγηση των αποτελεσμάτων είναι:

- χαμηλό επίπεδο δημιουργικότητας έως 14 βαθμούς: να λάβει τουλάχιστον 4 μαθήματα
- μέσο επίπεδο δημιουργικότητας από περισσότερους από 15 έως 27 βαθμούς: να παρακολουθήσουν τουλάχιστον 3 μαθήματα
- υψηλό επίπεδο δημιουργικότητας που επιτυγχάνεται με βαθμολογία μεγαλύτερη από 28 έως 41 βαθμούς: να παρακολουθήσουν τουλάχιστον 2 μαθήματα
- ένα πολύ υψηλό επίπεδο δημιουργικότητας με βαθμολογία πάνω από 41 βαθμούς: πάρτε τουλάχιστον 1 μάθημα

Οι ασκήσεις που αναφέρονται για το επίπεδο αυτό είναι οι ακόλουθες:

- 1) Λάθος κανόνας
- 2) LOESJIE
- 3) Καμία ενέργεια
- 4) LOTUS BLOSSOM
- 5) Ανάλυση Swot

2.2.3. Οργανωτική σφαίρα

Η ακόλουθη κλίμακα για την αξιολόγηση των αποτελεσμάτων είναι:

- χαμηλό επίπεδο δημιουργικότητας έως 18 βαθμούς: να παρακολουθήσει τουλάχιστον 4 μαθήματα
- μέσο επίπεδο δημιουργικότητας από περισσότερους από 19 έως 37 βαθμούς: να παρακολουθήσουν τουλάχιστον 3 μαθήματα
- υψηλό επίπεδο δημιουργικότητας που επιτυγχάνεται με βαθμολογία μεγαλύτερη από 38 έως 56 βαθμούς: να παρακολουθήσουν τουλάχιστον 2 μαθήματα
- πολύ υψηλό επίπεδο δημιουργικότητας με βαθμολογία άνω των 56 βαθμών: παρακολούθηση τουλάχιστον 1 μαθήματος

Οι ασκήσεις που υποδεικνύονται για αυτό το πεδίο είναι οι ακόλουθες:

- 1) Ομάδα εστίασης
- 2) Έξι καπέλα σκέψης
- 3) Βιονική
- 4) Μέθοδος 5W2H
- 5) TRIZ

2.2.4. Σφαίρα ηγεσίας

Η ακόλουθη κλίμακα για την αξιολόγηση των αποτελεσμάτων είναι:

- χαμηλό επίπεδο δημιουργικότητας έως 11 βαθμούς: να παρακολουθήσει τουλάχιστον 4 μαθήματα

- μέσο επίπεδο δημιουργικότητας από περισσότερους από 12 έως 23 βαθμούς: να παρακολουθήσουν τουλάχιστον 3 μαθήματα
- υψηλό επίπεδο δημιουργικότητας που επιτυγχάνεται με βαθμολογία μεγαλύτερη από 24 έως 35 βαθμούς: να παρακολουθήσουν τουλάχιστον 2 μαθήματα
- πολύ υψηλό επίπεδο δημιουργικότητας με βαθμολογία άνω των 35 βαθμών: παρακολούθηση τουλάχιστον 1 μαθήματος

–
Οι ασκήσεις που αναφέρονται για το επίπεδο αυτό είναι οι ακόλουθες:

- 1) Η χειρότερη δυνατή ιδέα
- 2) Mind mapping
- 3) Τεχνική Aladstand
- 4) Συντακτική
- 5) PHILLIPS 66

2.3. Περιγραφή των μαθημάτων για την ανάπτυξη της δημιουργικότητας

Οι καθηγητές πανεπιστημίων μπορούν να αυξήσουν την ποιότητα και την αποτελεσματικότητα της τριτοβάθμιας εκπαίδευσης που προσφέρουν στους φοιτητές τους στα μαθήματά τους, δημιουργώντας μια γέφυρα μεταξύ της πανεπιστημιακής εκπαίδευσης και της δυναμικής και των αναγκών του κόσμου της εργασίας. Στην πραγματικότητα, εκτός από την καλλιέργεια φοιτητών από ακαδημαϊκή άποψη, οι καθηγητές πρέπει να βοηθήσουν τους φοιτητές να γνωρίζουν και να αναπτύσσουν ήπιες δεξιότητες, και ιδίως δημιουργικότητα.

Οι προτεινόμενες διδακτικές δραστηριότητες μπορούν να πραγματοποιηθούν σε τάξη ή online, εναλλάσσοντας την προσωπική και εξ αποστάσεως μάθηση, και είναι σχεδιασμένες για να υποστηρίζουν πραγματικά τους μαθητές και τις δυνατότητές τους. Για κάθε επίπεδο έχουν προσδιορισθεί κατάλληλοι κύκλοι μαθημάτων, οι οποίοι παρατίθενται κατωτέρω ανά επίπεδο.

Η διεξαγωγή εντατικών μαθημάτων θα κάνει το ακαδημαϊκό προσωπικό να γνωρίζει ποιες ήπιες δεξιότητες θα πρέπει να προωθήσει και να αναπτύξει στους φοιτητές. Τα crash courses του InnCREA έχουν σχεδιαστεί για να παρέχουν μια μέθοδο για:

- ανάπτυξη δεξιοτήτων δημιουργικότητας με τη χρήση ειδικών στην InnCREA δημιουργικότητας και πρωτοποριακών τεχνικών καινοτομίας
- προσαρμογή των τεχνικών στο επίπεδο των ικανοτήτων των σπουδαστών
- ευαισθητοποίηση των σπουδαστών για τη σημασία αυτών των δεξιοτήτων για προσωπική επιτυχία και ανάπτυξη στις τρέχουσες και μελλοντικές δυναμικές αγορές εργασίας

Επίσης, οι εκπαιδευτικοί και το άλλο ακαδημαϊκό προσωπικό των AI:

- να ενισχύσουν τα προσόντα τους μέσω των εργαλείων InnCREA
- να βελτιώσουν την επαγγελματική τους απόδοση και τα σχέδια σταδιοδρομίας τους
- να αποκτήσουν γνώσεις σχετικά με την αυξανόμενη σημασία των δεξιοτήτων με χαμηλό επίπεδο δεξιοτήτων για την επιτυχή ένταξη στην τρέχουσα και τη μελλοντική αγορά εργασίας
- να διαθέτουν την ικανότητα και τις γνώσεις για να ενισχύσουν τις ήπιες δεξιότητες των σπουδαστών τους, χρησιμοποιώντας τις τεχνικές δημιουργικότητας και καινοτομίας για τη βελτίωση των προοπτικών σταδιοδρομίας τους
- να υιοθετήσουν επικαιροποιημένες στρατηγικές διδασκαλίας σύμφωνα με τα επίπεδα ικανοτήτων των σπουδαστών και τις ανάγκες της αγοράς εργασίας και τις μελλοντικές τάσεις
- να αποκτήσουν γνώσεις σχετικά με το πώς θα ευαισθητοποιήσουν τους σπουδαστές όσον αφορά τη σημασία αυτών των δεξιοτήτων για προσωπική επιτυχία και ανάπτυξη στην τρέχουσα και μελλοντική δυναμική αγορά εργασίας

Τα crash courses προσφέρουν σχέδια μαθημάτων για την εστίαση σε καθένα από τους τέσσερις προσδιορισμένους τύπους δημιουργικότητας που είναι σημαντικοί σε εργασιακά περιβάλλοντα (κεφάλαια συντριβής 2. ατομικά, 3. ομάδα, 4. ηγεσία, 5. οργανωτική), μια γενική εισαγωγή και επισκόπηση (κεφάλαιο συντριβής 1), και το εργαλείο ελέγχου και την αξιολόγηση (κεφάλαιο συντριβής 6). Το εργαλείο ελέγχου InnCREA και οι ασκήσεις μπορούν επίσης να χρησιμοποιηθούν χωριστά, να τροποποιηθούν για να ταιριάζουν με το περιεχόμενο των μαθημάτων, και να ενσωματωθούν στο πρόγραμμα σπουδών All.

Τα μαθήματα κατάρρευσης του InnCREA περιλαμβάνουν τα ακόλουθα χαρακτηριστικά:

- Οι ηπιότερες δεξιότητες που είναι πιο σημαντικές σε ατομικό επίπεδο και η σημασία τους στην αγορά εργασίας
- Στόχοι μάθησης για τους φοιτητές και το προσωπικό των ΑΙ ανάπτυξη της δημιουργικότητας απαλές δεξιότητες στους συγκεκριμένους τομείς της ατομικής, ομαδικής, ηγεσίας και οργανωτικής δημιουργικότητας
- Δομή του μαθήματος, μέθοδος μάθησης και παράδοση
- Σχέδιο μαθήματος
- Περιεχόμενο εκμάθησης
- Πώς μπορούν να αναπτυχθούν/διδαχθούν και να μετρηθούν/αξιολογηθούν οι ειδικές δεξιότητες που είναι ήπιες
- Στρατηγικές για τη διδασκαλία των δεξιοτήτων που απαιτούνται για την επιχείρηση και την επαγγελματική ζωή
- Δραστηριότητες/ασκήσεις για την αύξηση της δημιουργικότητας
- Πρόσθετοι πόροι

Μέσω των διαδικασιών έρευνας, έρευνας και συνεντεύξεων, οι εταίροι της InnCREA προσδιόρισαν τις σημαντικότερες ήπιες δεξιότητες που πρέπει να αναπτυχθούν για την επαγγελματική ζωή και τις ομαδοποίησαν ως 1) ένα άτομο, 2) ένα μέλος της ομάδας, 3) έναν ηγετικό ρόλο και 4) το οργανωτικό επίπεδο.

Οι 20 ασκήσεις που περιλαμβάνονται στο διδακτικό υλικό του InnCREA επιλέχθηκαν από μια διαδικασία έρευνας μέσω γραφείου από τους εταίρους του προγράμματος InnCREA. Αυτές οι 20

ασκήσεις επιλέχθηκαν ως οι πιο αποτελεσματικές για την ανάπτυξη της δημιουργικότητας και των πρωτοποριακών δεξιοτήτων καινοτομίας.

2.3.1 Ατομικό επίπεδο

Οι πέντε ασκήσεις που επιλέγονται για την ανάπτυξη της ατομικής δημιουργικότητας απαριθμούνται με βάση το βαθμό δυσκολίας ως εξής:

1. Moodboard

Η μέθοδος Moodboard μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την παρουσίαση της ουσίας και της ιδέας για κάτι οπτικά, για παράδειγμα, ένα σπίτι ονείρων, έναν χώρο εργασίας πανεπιστημίου ονείρων, μια εργασία ονείρων ή ένα άτομο. Τα moodboards χρησιμοποιούνται για την ανάπτυξη ιδεών, για την επικοινωνία ιδεών με άλλα μέλη της ομάδας ή με εξωτερικούς παράγοντες (π.χ. ενδιαφερόμενα μέρη) ώστε να έχουν στο μυαλό τους ένα στόχο και την ουσία του. Η οπτικότητά του μπορεί επίσης να ανοίξει το μυαλό για νέες ιδέες. Ένα moodboard μπορεί επίσης να χρησιμοποιηθεί ως «καθοδηγητικό έγγραφο» για να υπενθυμίσει τι είναι επιθυμητό κατά τη διάρκεια της διαδικασίας εργασίας.

2. Έξι ερωτήσεις

Οι Έξι ερωτήσεις σε αυτήν τη μέθοδο είναι Ποιος, Τι, Πότε, Πού, Γιατί, Πώς. Έξι ερωτήματα είναι μια από τις πιο κοινές και αποτελεσματικές τεχνικές για την ανάλυση και τη δημιουργική σκέψη. Αυτές οι ερωτήσεις επιτρέπουν στους χρήστες να δουν το πρόβλημα από διαφορετικές οπτικές γωνίες και να τονώσουν τη σκέψη τους. Η τεχνική είναι επίσης γνωστή ως 5W1H.

3. Μορφολογική ανάλυση

Η Μορφολογική Ανάλυση είναι μια μέθοδος δημιουργικότητας και ένα εργαλείο ανάπτυξης προϊόντος/διεργασίας, το οποίο αναλύει τα στοιχεία ενός προϊόντος και στη συνέχεια αρχίζει να τα συνδυάζει σε νέες και μοναδικές λύσεις για το καθορισμένο πρόβλημα. Η Μορφολογική Ανάλυση είναι μια μέθοδος δημιουργικότητας που χρησιμοποιεί παρατήρηση και ανάλυση των διαφορετικών διαστάσεων ενός προϊόντος ως σημείο εκκίνησης για την εύρεση λύσεων στο θέμα συνδυάζοντας τις σε νέες και μοναδικές λύσεις.

4. SCAMPER

Η μέθοδος SCAMPER είναι μια συλλογή από εννέα υποδείξεις έμπνευσης ιδεών για τη μετατροπή οποιουδήποτε αντικειμένου, υπηρεσίας ή διαδικασίας σε κάτι νέο. Στόχος είναι η βελτίωση του προϊόντος/υπηρεσίας μέσω της συστηματικής εξεύρεσης νέων απόψεων. Η μέθοδος μπορεί να εφαρμοστεί σε ένα υπάρχον προϊόν, ή μπορεί επίσης να χρησιμοποιηθεί κατά τη φάση ανάπτυξης του προϊόντος για ιδέες ή για έννοιες.

Το SCAMPER είναι ένα μνημονικό για:

- ΙΘ) Υποκατάστατο·
- Γ) Συνδυάζουν·
- Α) Προσαρμόζει·
- (Μ) Τροποποίηση ή μεγέθυνση.

- (ΙΣΤ) Να χρησιμοποιηθεί για άλλους σκοπούς.
- Ε) Την Εξάλειψη·
- (R) Αντιστροφή ή αναδιάταξη.

5. Βιομιμητισμός

Ο βιομιμητισμός είναι μια τεχνική δημιουργικότητας που εμπνέεται από τις λύσεις της φύσης για την ανάπτυξη προϊόντων και την επίλυση προβλημάτων. Για παράδειγμα, το σχήμα των φτερών των πουλιών έχει εμπνεύσει το σχήμα των πτερυγών του αεροπλάνου. Παρομοίως, το καμουφλάζ των χρωμάτων είναι εμπνευσμένο από τη φύση. Σε δομές βιομιμητισμού, οι τεχνικές λύσεις, τα χρώματα, οι λειτουργικότητες κ.λπ. από τη φύση μελετώνται και μεταφέρονται στην ανάπτυξη προϊόντων και στην επίλυση προβλημάτων. Ο βιομιμητισμός είναι ως εκ τούτου μέρος της κανονικής ανάπτυξης προϊόντων, αλλά η έμπνευση εξετάζεται από τη φύση, και ως εκ τούτου μπορεί να χρησιμοποιηθεί μια φυσιολογική ανάπτυξη προϊόντων ή διαδικασία επίλυσης προβλημάτων.

2.3.2 Επίπεδο ομάδας

Οι πέντε ασκήσεις που έχουν επιλεγεί για την ανάπτυξη της δημιουργικότητας της ομάδας απαριθμούνται με βάση το βαθμό δυσκολίας που κρίνεται ως εξής:

1. Καμία ενέργεια

Το Do Nothing είναι μια μέθοδος που χρησιμοποιείται σε μια κατάσταση όπου υποθέτουμε ότι κάτι πρέπει να γίνει για ένα συγκεκριμένο θέμα ή πρόβλημα. Αντ' αυτού, ρωτήστε τι συμβαίνει αν «δεν κάνουμε τίποτα»; Αυτό συνήθως οδηγεί σε ένα από τα τρία πιθανά αποτελέσματα:

1. Το πρόβλημα δεν χρειάζεται να λυθεί
2. Θα έχετε μια καλύτερη ιδέα είναι τα οφέλη της επίλυσης του προβλήματος
3. Θα έχετε δημιουργήσει μερικά εναλλακτικά προβλήματα για να λύσετε

Η τεχνική δεν είναι τόσο απλή όσο υποδηλώνει ο τίτλος και είναι εύκολα παρεξηγημένη. Δεν σημαίνει ότι πρέπει να αγνοούμε ένα πρόβλημα και ότι θα εξαφανιστεί, αν και αυτό μπορεί να είναι μια λύση σε ορισμένες περιπτώσεις.

2. LOESJIE

Η βάση της τεχνικής είναι να γράψει σύντομα θεματικά συνθήματα που καλούν επικοινωνητική συζήτηση. Τα συνθήματα μπορούν επίσης να παρουσιαστούν ως αφίσες. Είναι μια τεχνική που βασίζεται στο παιχνίδι με λέξεις, η οποία επιτρέπει σε κάποιον να πάει πέρα από τα συνηθισμένα γλωσσικά μοτίβα και να ενεργοποιήσει αποτελεσματικά τη δημιουργική σκέψη.

Τα κείμενα που τοποθετούνται σε έντυπο υλικό (αφίσες, καρτ-ποστάλ, αυτοκόλλητα) συνήθως δημιουργούνται στο πλαίσιο εργαστηρίων δημιουργικής γραφής, και έχουν ως στόχο να μοιραστούν ιδέες και έννοιες, να εκφράσουν τις απόψεις κάποιου χρησιμοποιώντας σύντομα συνθήματα. Τα εργαστήρια Loesje αποτελούν ευκαιρία για να εκφράσουν τις απόψεις κάποιου και να εμπνεύσουν ενέργειες, ειδικά στο άμεσο περιβάλλον.

3. LOTUS BLOSSOM

Στο Lotus Blossom, τα πέταλα γύρω από τον πυρήνα του άνθους είναι μεταφορικά «ξεφλουδισμένα» ένα-ένα, αποκαλύπτοντας ένα βασικό στοιχείο ή θέμα. Η προσέγγιση αυτή ακολουθείται σε ολοένα και μεγαλύτερους κύκλους, μέχρις ότου διερευνηθεί διεξοδικά το θέμα ή η ευκαιρία.

Αυτή η τεχνική μπορεί να χρησιμοποιηθεί στο σχεδιασμό σεναρίων και είναι πολύ χρήσιμη για την πρόβλεψη στρατηγικών σεναρίων. Έχει σχεδιαστεί για τις ομάδες και χρησιμοποιείται για να παρέχει μια πιο σε βάθος ματιά σε διάφορες λύσεις στα προβλήματα. Αρχίζει με μια κεντρική κεντρική ιδέα που περιβάλλεται από οκτώ κενά κουτιά ή κύκλους. Με τη χρήση ιδεών, οκτώ επιπλέον ιδέες (λύσεις ή θέματα) γράφονται σε αυτά τα πλαίσια. Στο επόμενο βήμα, κάθε μία από αυτές τις οκτώ ιδέες γίνεται ο πυρήνας ενός άλλου συνόλου οκτώ γύρω κενών κουτιών, τα οποία συμπληρώνονται από νέες ιδέες χρησιμοποιώντας brainstorming. Η διαδικασία θα συνεχιστεί έως ότου βρεθεί μια ικανοποιητική λύση ή ένας επαρκής αριθμός ιδεών

4. Ανάλυση Swot

Η Ανάλυση SWOT είναι μια τεχνική που χρησιμοποιείται για την αξιολόγηση των **Πλεονεκτημάτων**, **Αδυναμιών**, **Ευκαιριών** και **Απειλών** ενός έργου, μιας επιχείρησης, ενός προϊόντος, μιας υπηρεσίας ή οποιασδήποτε άλλης κατάστασης στην οποία πρέπει να ληφθεί μια απόφαση για την επίτευξη ενός στόχου.

Κάθε ένας από αυτούς τους παράγοντες πρέπει να εξεταστεί προσεκτικά για να προγραμματίσει την ανάπτυξη του οργανισμού, κάνοντας τις πληροφορίες που συλλέγονται για ένα συγκεκριμένο θέμα συστηματικές και παρέχοντας βασικές πληροφορίες για τον καθορισμό στρατηγικών και τη θέση στην αγορά.

5. Ψευδής κανόνας

Η τεχνική δημιουργίας ψευδών κανόνων είναι μια τεχνική πρόκλησης που χρησιμοποιεί τη διαδικασία ελεύθερης σύνδεσης που ενεργοποιεί το μυαλό μας προσπαθώντας να συνδέσει μια προβληματική κατάσταση με έναν κανόνα ή περιορισμό που δεν έχει καμία προφανή σύνδεση με αυτήν. Έτσι, τονώνει την παραβίαση των κανόνων, η οποία είναι η κρυφή πηγή της δημιουργικότητας και δίνει προσοχή στις οργανωτικές προκλήσεις της δημιουργικότητας.

Ο κύριος στόχος αυτής της τεχνικής είναι να υποστηρίξει τη δημιουργική σκέψη με υποθέσεις «βγαίνοντας από το κουτί» σε συνδυασμό με τυχαία ερεθίσματα. Η τεχνική μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε ομαδικές συνεδρίες, ή μεμονωμένα, για να υποστηρίξει τους συμμετέχοντες να αλλάξουν την αρχική τους προοπτική και να διευκολύνει τη ροή της ιδέας.

Αν και τα βήματα μπορεί να φαίνεται απλό να ακολουθήσει, αυτή η τεχνική μπορεί να είναι προκλητική για τους ανθρώπους χωρίς προηγούμενη εμπειρία στον τομέα της δημιουργικότητας.

2.3.3 Οργανωτικό επίπεδο

Οι πέντε ασκήσεις που επελέγησαν για την ανάπτυξη της οργανωτικής δημιουργικότητας απαριθμούνται με βάση το βαθμό δυσκολίας που κρίνεται ως εξής:

1. Ομάδα εστίασης

Η τεχνική της ομάδας εστίασης είναι ένα παράδειγμα που χρησιμοποιείται για να διερευνήσει τις απόψεις, τη γνώση, τις αντιλήψεις, και τις ανησυχίες των ατόμων σε σχέση με ένα συγκεκριμένο θέμα.

Η ομάδα εστίασης συνήθως περιλαμβάνει έξι έως δέκα άτομα που έχουν κάποια γνώση ή εμπειρία με το θέμα. Η ομαδική συζήτηση καθοδηγείται από έναν συντονιστή που καθοδηγεί τους συμμετέχοντες μέσα από μια σειρά ανοιχτών ερωτήσεων. Οι πληροφορίες που συλλέγονται μπορούν να παρέχουν σημαντικές ενδείξεις για τη στάση και τις αξίες του ανθρώπου σε σχέση με το θέμα. Η τεχνική μπορεί επίσης να χρησιμοποιηθεί επιτυχώς σε συνδυασμό με άλλα ερευνητικά εργαλεία, όπως έρευνες, είτε για να βοηθήσει στην ανάπτυξη ενός ερωτηματολογίου είτε για να εξηγήσει συγκεκριμένα αποτελέσματα ερευνών.

Για την προώθηση της δημιουργικότητας, οι ομάδες εστίασης μπορούν να αποτελέσουν ένα σπουδαίο εργαλείο, καθώς επιτρέπει πιο ανοικτή συζήτηση και ανοιχτές ερωτήσεις.

2. Έξι Καπέλα Σκέψης

Η τεχνική των έξι καπέλων μπορεί να χρησιμοποιηθεί για τη βελτίωση των δεξιοτήτων επίλυσης προβλημάτων σε μια ομάδα, εξετάζοντας ένα πρόβλημα από τις διαφορετικές προοπτικές που αντιπροσωπεύουν τα έξι καπέλα. Ενθαρρύνει την ευέλικτη σκέψη και τη συνεργασία με διαφορετικά είδη ανθρώπων.

- Λευκό καπέλο - ουδέτερο στόχο που ορίζεται από τα γεγονότα, πληροφορίες, δεδομένα και αριθμούς.
- Κόκκινο καπέλο - συναισθηματική άποψη που ορίζεται από την αίσθηση και τη διαίσθηση, διαισθήσεις και ένστικτα.
- Black hat - κρίση που ορίζεται από προσοχή και προβλήματα και κρίση.\
- Blue hat - έλεγχος της διαδικασίας που ορίζεται από τη διαχείριση σκέψης, την οργάνωση και τους ελέγχους.
- Κίτρινο καπέλο - λογικό θετικό ορίζουν τα οφέλη και ηλιόλουστη.
- Πράσινο καπέλο - δημιουργικότητα που ορίζεται από τη δημιουργικότητα και τη λύση, την ενέργεια και τις νέες ιδέες.

Η σκέψη των έξι καπέλων αποσκοπεί στο να φέρει διαφορετικές και νέες απόψεις σε μια διαδικασία λήψης αποφάσεων ή ανάπτυξης. Η τεχνική χρησιμοποιεί roleplay διοχετεύεται μέσω καπέλα διαφορετικών χρωμάτων που το καθένα αντιπροσωπεύει ένα διαφορετικό τρόπο σκέψης. Στην τεχνική αυτή «φοράτε» ή «βγάζετε» ένα από τα έξι σκεπτόμενα καπέλα για να υποδείξετε τι είδους σκέψη χρησιμοποιείται. Το άτομο που φοράει ένα συγκεκριμένο καπέλο, π.χ. ένα πράσινο καπέλο, θα ενεργεί και θα ενεργεί ανάλογα με τον τρόπο σκέψης «προσωπικότητα», «καπέλο», Κάθε ένα από αυτά θα παρέχει τις διαφορετικές απόψεις του στο πρόβλημα/θέμα το οποίο π.χ. ένας συντονιστής μπορεί να συλλέξει και γενικά να διευκολύνει τη συζήτηση.

3. Μέθοδος 5W2H

Η επίλυση ενός προβλήματος και η εφαρμογή διορθωτικών ενεργειών που θα είναι αποτελεσματικές απαιτεί πρώτα τον εντοπισμό των αιτιών του προβλήματος. Η τεχνική 5Why δίνει τη δυνατότητα σε μια ομάδα να βρει απαντήσεις σε ερωτήσεις σχετικά με την αιτία των επαναλαμβανόμενων προβλημάτων. Αυτή η μέθοδος κινητοποιεί τους εργαζόμενους να σκέφτονται αναλυτικά και να προσπαθούν να εντοπίσουν το πρόβλημα ανεξάρτητα, γεγονός που επηρεάζει θετικά τη συμμετοχή

τους στη ζωή και τη λειτουργία της εταιρείας ή του οργανισμού. Έχει να κάνει με την εμφάνιση ενός προβλήματος μέσω αφαίρεσης, λεπτομερούς ανάλυσης του προβλήματος από διαφορετικές οπτικές γωνίες.

Η κατάλληλη χρήση της μεθόδου 5W2H βοηθά στην επαλήθευση του προβλήματος από μια ευρύτερη προοπτική και επιτρέπει τη λήψη πιο ακριβών αποφάσεων.

4. TRIZ

Η βάση της τεχνικής είναι ο εντοπισμός και ο προσδιορισμός του προβλήματος που αποτελεί τη βάση για την αναζήτηση λύσης, και οι τομείς εφαρμογής είναι κυρίως τεχνική επίλυση προβλημάτων.

Τα κύρια χαρακτηριστικά αυτής της τεχνικής είναι:

1. Ανεξάρτητα από τον τομέα της γνώσης ή της βιομηχανίας από τον οποίο προέρχονται οι πατέντες, τα προβλήματα που έχουν αντληθεί και ο τρόπος με τον οποίο επιλύονται θα είναι τα ίδια.
2. Η εξέλιξη των τεχνικών συστημάτων εκδηλώνει μια ορισμένη τάση, η οποία οδηγεί σε ανάλογες μεθόδους επίλυσης προβλημάτων.
3. Οι πραγματικές καινοτομίες μπορούν συχνά να διατυπωθούν μόνο με την επιστημονική εξέταση του τομέα δραστηριότητας κάποιου από έξω.

5. Βιονική

Η τεχνολογία της βιονικής μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε οποιοδήποτε επίπεδο και σε οποιοδήποτε ίδρυμα. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την ανάπτυξη της δημιουργικότητας σε επίπεδο επιχείρησης, κατευθύνοντας τη σκέψη προς την ανάπτυξη και τη βελτίωση των προϊόντων μέσω της παρατήρησης και της χρήσης λύσεων που δημιουργούνται από τη φύση, ή στην εκπαίδευση για την ανάπτυξη της δημιουργικότητας των μαθητών ή των σπουδαστών και την κατεύθυνση της ανάπτυξής τους σύμφωνα με τις ανάγκες της αγοράς.

Σε αυτήν την περίπτωση, η τεχνική έχει χρησιμοποιηθεί πρωτοποριακή για την επίλυση προβλημάτων σε κρατικό επίπεδο, όπου υπάρχει έλλειψη ειδικευμένων εργαζομένων.

2.3.4 Ηγετικό επίπεδο

Οι πέντε ασκήσεις που έχουν επιλεγεί για την ανάπτυξη της δημιουργικότητας ηγεσίας απαριθμούνται με βάση το βαθμό δυσκολίας ως εξής:

1. Phillips 66

Η τεχνική συζήτησης Phillips 66 είναι πολύ κατάλληλη για καταστάσεις στις οποίες έχετε πολλούς δημιουργικούς, πρόθυμους ανθρώπους στη διάθεσή σας, αλλά η πρόκληση είναι πώς να χρησιμοποιήσετε αυτήν τη δυνατότητα, έτσι ώστε ο καθένας να δώσει κάτι.

Η τεχνική είναι μία από τις ποικιλίες της Brain-storming και χαρακτηρίζεται από:

- Εργασία σε ικρέ οάδε
- Εστιάζοντας στην εύρεση της ιδέας που θα λύσει καλύτερα το πρόβλημα
- Επιτρέπει στις ιδέες να ρέουν μέσα σε ομάδες και να μοιράζονται ιδέες με άλλους για ανάπτυξη
- Επιτρέπει σε όλους τους συμμετέχοντες της ομάδας να συνεισφέρουν

2. Τεχνική Aladstand

Στην τεχνική Aladstand, οι χρήστες θα επικεντρωθούν στην προσέγγιση των προβλημάτων τους από αντίθετη γωνία, για παράδειγμα τι δεν λειτουργεί, τι μπορεί να πάει στραβά ή ποιες δραστηριότητες δεν θα λύσουν ποτέ ένα πρόβλημα. Ως εκ τούτου, αυτή η τεχνική επιτρέπει στους χρήστες να εκμεταλλευτούν την απογοήτευσή τους προς το καλύτερο. Για να λύσουν τα προβλήματα, θα πρέπει πρώτα να προσπαθήσουν να τα λύσουν.

Η τεχνική Aladstand μπορεί να ολοκληρωθεί μεμονωμένα ή σε ομάδες, αλλά συνιστάται να χρησιμοποιηθεί σε μια ομάδα τουλάχιστον 2 συμμετεχόντων. Για παράδειγμα, αντί να ρωτήσετε «Γιατί δεν πουλάω τα πορτοκάλια μου;» οι χρήστες μπορεί να ρωτήσουν «Πώς κάνω τα πορτοκάλια μου να μην πουλήσουν;». Μέσω αυτού, οι χρήστες θα γνωρίζουν πολλούς λόγους για τις μη ικανοποιητικές πωλήσεις πορτοκαλιών.

3. Η χειρότερη δυνατή ιδέα

Η Χειρότερη Δυνατή ιδέα της τεχνικής της δημιουργικότητας βασίζεται σε μερικά από τα κύρια χαρακτηριστικά της δημιουργικότητας. Διεγείρει την 'συνδυαστική δημιουργικότητα': η παραφωνία μιας κακής ιδέας ωθεί τον εγκέφαλο στον επαναπροσανατολισμό και τον επανασχεδιασμό μέχρι μια σχετική «καλή» ιδέα να αναδυθεί: «Συχνά μόνο όταν συγκρίνουμε δύο ιδέες ανακαλύπτουμε την καλύτερη ιδέα - ένα υβρίδιο των δύο.» Διευκολύνει τις προκλητικές υποθέσεις - κάθε κακή ιδέα αποκαλύπτει έναν εναλλακτικό τρόπο σκέψης και η ιδέα απεικονίζει σημαντικές πτυχές του προβλήματος που μπορεί να έχουν παραβλεφθεί. Η τεχνική δημιουργικότητας της Χειρότερης Δυνατής Ιδέας υπερνικά με επιτυχία τα περισσότερα από τα μειονεκτήματα της κλασικής ιδεοληψίας (προσωπική ντροπή, εξάλειψη της πίεσης του να πρέπει να καταλήξουμε σε καλές ιδέες, αμηχανία, όταν, αντί να αναπτύσσουμε ιδέες σε αποκλίνουσες κατευθύνσεις, κυρίως μέλη της ομάδας καταστέλλουν άλλες ίσως καλύτερες ιδέες).

4. Mind mapping

Η απεικόνιση του λειτουργεί γράφοντας μια ιδέα ή ένα θέμα στη μέση ενός φύλλου χαρτιού και στη συνέχεια επεκτείνοντας την ιδέα ή γράφοντας δευτερεύοντα θέματα γράφοντας περισσότερες λεπτομέρειες γύρω από αυτήν και συνδέοντάς τα οπτικά, π.χ. με γραμμές. Αυτές οι υπο-ιδέες ή υπο-θέματα θα διαιρεθούν και πάλι σε μικρότερες ιδέες γύρω από κάθε υπο-ιδέα ή θέμα που είναι άμεσα συνδεδεμένο με. Αυτό βοηθά να αποκτηθεί η συνολική ιδέα της ιδέας στο χέρι και του τι σχετίζεται με αυτό, προκειμένου να ληφθεί μια συνολική ιδέα των στοιχείων και των ιδεών που συνδέονται με το αρχικό θέμα. Ένας χάρτης του βοηθά στον εντοπισμό και την απεικόνιση όλων των πτυχών που συνδέονται με την ιδέα.

5. Συνθετική

Η Συνθετική μέθοδος είναι μια ευρετική μέθοδος εννοιολογικού σχεδιασμού και δημιουργικής επίλυσης προβλημάτων μέσω της χρήσης αναλογιών και μεταφορών. Χρησιμοποιεί την σχεδόν απεριόριστη ικανότητα του ανθρώπινου μυαλού να αναζητά λύσεις, μεταξύ άλλων, συγκρίνοντας τα αντίθετα στοιχεία ενός συστήματος και υποστηρίζοντας τη διαδικασία της σκέψης δημιουργώντας ένα περιβάλλον και επιλέγοντας προσεκτικά εφευρέτες, τους λεγόμενους "Synectors".

2.3.5 Ήπιες δεξιότητες που συνδέονται με τις 20 επιλεγμένες ασκήσεις

Στον τομέα της ατομικής δημιουργικότητας, οι ακόλουθες πέντε ήπιες δεξιότητες κρίθηκαν ως οι πιο σημαντικές για έναν μεμονωμένο εργαζόμενο: **προσαρμοστικότητα, προσοχή, κριτική σκέψη, εφευρετικότητα και επίλυση προβλημάτων**. Αυτές οι δεξιότητες μπορούν να αναπτυχθούν από τις ασκήσεις **Moodboard, Six Question, Μορφολογική Ανάλυση, SCAMPER** και **Βιομμητισμός**.

Ικανότητα ήπιας δεξιότητας	Ασκήσεις για την ανάπτυξη αυτής της δεξιότητας
προσαρμοστικότητα	βιομμητισμός, πλατφόρμα διάθεσης, SCAMPER, έξι ερωτήσεις
Προσοχή	βιομμητισμός, μορφολογική ανάλυση, Έξι ερωτήσεις
κριτική σκέψη	βιομμητισμός, Moodboard, μορφολογική ανάλυση, SCAMPER, Έξι ερωτήσεις
εφευρετικότητα	βιομμητισμός, μορφολογική ανάλυση
επίλυση προβλημάτων	βιομμητισμός, Moodboard, μορφολογική ανάλυση, Έξι ερωτήσεις

Οι πέντε ασκήσεις που επιλέγονται για την ανάπτυξη της ατομικής δημιουργικότητας απαριθμούνται με βάση το βαθμό δυσκολίας ως εξής:

1. **Moodboard** - για βαθμολογίες κάτω από 20%
2. **Έξι ερωτήσεις** - για βαθμολογίες 20%-40%
3. **Μορφολογική ανάλυση** - για βαθμολογίες 40%-60%
4. **SCAMPER** - για βαθμολογίες 60%-80%
5. **Βιομμητισμός** - για βαθμολογίες άνω του 80%

Κάποιος με χαμηλότερη βαθμολογία της ατομικής δημιουργικότητας, θα πρέπει να συμβουλευτείτε να ξεκινήσει με την άσκηση **Moodboard** και στη συνέχεια να δοκιμάσετε την επόμενη άσκηση, **Έξι Ερωτήσεις**, και στη συνέχεια να συνεχίσει κάτω από τη λίστα, καθώς αποκτούν περισσότερη εμπειρία και εξοικείωση με τη χρήση ασκήσεων δημιουργικότητας. Κάποιος με υψηλότερο σκορ, μπορεί να ξεκινήσει με μια πιο προκλητική άσκηση.

Στον τομέα της δημιουργικότητας της **ομάδας**, οι ακόλουθες πέντε ήπιες δεξιότητες κρίθηκαν ως οι πιο σημαντικές για τα μέλη της ομάδας: **επικοινωνία, συνεργασία, ηγεσία, διαπραγματευτικές δεξιότητες και επίλυση προβλημάτων**. Αυτές οι δεξιότητες μπορούν να αναπτυχθούν από τις ασκήσεις **Loetsje, Lotus Blossom, SWOT, Λάθος κανόνας** και **Μην κάνετε τίποτα**.

Ικανότητα ήπιας δεξιότητας	Ασκήσεις για την ανάπτυξη αυτής της δεξιότητας
επικοινωνία	Loetsje, Lotus Blossom, SWOT, λάθος κανόνας

συνεργασία	Loetsje, Lotus Blossom, λάθος κανόνας, καμία ενέργεια
ηγεσία	SWOT, λάθος κανόνας
δεξιότητες διαπραγμάτευσης	Loetsje, Lotus Blossom, SWOT
επίλυση προβλημάτων	Loetsje, Lotus Blossom, SWOT, αψευδής κανόνας, καμία ενέργεια

Οι πέντε ασκήσεις που έχουν επιλεγεί για την ανάπτυξη της δημιουργικότητας της ομάδας απαριθμούνται με βάση το βαθμό δυσκολίας που κρίνεται ως εξής:

1. **Μην κάνετε τίποτα** — για βαθμολογίες κάτω του 20%
2. **LOESJE** - για βαθμολογίες 20%-40%
3. **Lotus Blossom** - για βαθμολογίες 40%-60%
4. **Swot ανάλυση** - για βαθμολογίες 60%-80%
5. **Λάθος κανόνας** - για βαθμολογίες άνω του 80%

Κάποιος με χαμηλότερη βαθμολογία της ατομικής δημιουργικότητας, θα ήταν καλό να ξεκινήσει με την άσκηση **Μην κάνεις τίποτα** και στη συνέχεια να δοκιμάσει την επόμενη άσκηση, **LOESJE**, και στη συνέχεια να συνεχίσει κάτω από τη λίστα, καθώς αποκτούν περισσότερη εμπειρία και εξοικείωση με τη χρήση ασκήσεων δημιουργικότητας. Κάποιος με υψηλότερο σκορ, μπορεί να ξεκινήσει με μια πιο προκλητική άσκηση.

Στον τομέα της **ηγετικής** δημιουργικότητας, οι ακόλουθες πέντε ήπιες δεξιότητες κρίθηκαν πιο σημαντικές για τους ηγέτες: **προσαρμοστικότητα, εμπιστοσύνη, συνεργασία, περιέργεια** και. Αυτές οι δεξιότητες μπορούν να αναπτυχθούν από τις ασκήσεις **Phillips 66, Aladstand Technique, Χειρότερη δυνατή ιδέα, Mind mapping** και **Synectics**.

Ικανότητα ήπιας δεξιότητας	Ασκήσεις για την ανάπτυξη αυτής της δεξιότητας
προσαρμοστικότητα	Χειρότερη Δυνατή Ιδέα, Mind Mapping, Aladstand Technique, Phillips 66
εμπιστοσύνη	Χειρότερη Δυνατή Ιδέα, Mind mapping, Τεχνική Aladstand, Synectics, Phillips 66
συνεργασία	Η Χειρότερη Δυνατή Ιδέα, Mind mapping Συστηματολογία. Φίλιπς 66

Οι πέντε ασκήσεις που έχουν επιλεγεί για την ανάπτυξη της δημιουργικότητας ηγεσίας απαριθμούνται με βάση το βαθμό δυσκολίας ως εξής:

1. **Phillips 66** — για βαθμολογίες κάτω του 20%
2. **Aladstand τεχνική** - για τις βαθμολογίες 20%-40%
3. **Χειρότερη δυνατή ιδέα** - για βαθμολογίες 40%-60%
4. **Αντιστοίχιση μυαλού** - για βαθμολογίες 60%-80%

5. Synectics - για βαθμολογίες άνω του 80%

Κάποιος με χαμηλότερο σκορ ατομικής δημιουργικότητας, θα ήταν καλό να ξεκινήσει με την άσκηση **Phillips 66** και στη συνέχεια να δοκιμάσει την επόμενη άσκηση, **Aladstand Technique**, και στη συνέχεια να συνεχίσει κάτω από τη λίστα, καθώς αποκτούν περισσότερη εμπειρία και εξοικείωση με τη χρήση ασκήσεων δημιουργικότητας. Κάποιος με υψηλότερο σκορ, μπορεί να ξεκινήσει με μια πιο προκλητική άσκηση.

Στον τομέα της **οργανωτικής** δημιουργικότητας, οι ακόλουθες πέντε ήπιες δεξιότητες κρίθηκαν ως οι πιο σημαντικές για έναν οργανισμό: **προσαρμοστικότητα, επικοινωνία, συνεργασία, επίλυση προβλημάτων και ανθεκτικότητα**. Αυτές οι δεξιότητες μπορούν να αναπτυχθούν από τις ασκήσεις **Focus Group, Six Thinking Hats, 5W2H Method, TRIZ και Bionics**.

Ικανότητα ήπιας δεξιότητας	Ασκήσεις για την ανάπτυξη αυτής της δεξιότητας
Προσαρμοστικότητα	Έξι καπέλα σκέψης, ομάδα Focus
Επικοινωνία	Έξι καπέλα σκέψης, BIONICS, ομάδα Focus, 5W2H
κριτική σκέψη	BIONICS, ομάδα Focus, 5W2H
επίλυση προβλημάτων	TRIZ, Έξι καπέλα σκέψης, BIONICS, 5W2H
Προσαρμοστικότητα	Έξι καπέλα σκέψης, ομάδα Focus

Οι πέντε ασκήσεις που επελέγησαν για την ανάπτυξη της οργανωτικής δημιουργικότητας απαριθμούνται με βάση το βαθμό δυσκολίας που κρίνεται ως εξής:

1. **Ομάδα εστίασης** - για βαθμολογίες κάτω του 20%
2. **Έξι καπέλα σκέψης** - για βαθμολογίες 20%-40%
3. **Μέθοδος 5W2H** - για βαθμολογίες 40%-60%
4. **TRIZ** - για βαθμολογίες 60% - 80%
5. **Βιονική** - για βαθμολογίες άνω του 80%

Κάποιος με χαμηλότερο σκορ ατομικής δημιουργικότητας, θα πρέπει να συμβουλευτεί να ξεκινήσει με την άσκηση Focus Group και στη συνέχεια να δοκιμάσει την επόμενη άσκηση, Six Thinking Hats, και στη συνέχεια να συνεχίσει κάτω από τη λίστα, καθώς αποκτούν περισσότερη εμπειρία και εξοικείωση με τη χρήση ασκήσεων δημιουργικότητας. Κάποιος με υψηλότερο σκορ, μπορεί να ξεκινήσει με μια πιο προκλητική άσκηση.

III. Εμπειρία InnCREA

Η σύγχρονη κοινωνία χαρακτηρίζεται από ταχείες και σύνθετες διαδικασίες αλλαγής που περιλαμβάνουν όλες τις σφαίρες της ζωής. Η δημιουργικότητα έχει αναγνωριστεί τόσο ως βασικός

παράγοντας για την επαρκή αντιμετώπιση των προκλήσεων που προκαλούνται από αυτές τις αλλαγές όσο και ως σημαντική κινητήρια δύναμη για τη δημιουργία γνώσης και την κοινωνική και οικονομική πρόοδο μέσω της ανάπτυξης μιας κοινωνίας της γνώσης.

Η δημιουργικότητα έχει λάβει μεγάλη προσοχή από μελετητές, επαγγελματίες και ιθύνοντες της πολιτικής τα τελευταία χρόνια. Όλο και περισσότερες δημοσιεύσεις και συνέδρια έχουν διερευνήσει το θέμα από διάφορες οπτικές γωνίες, και ορισμένες κυβερνήσεις έχουν ρητά ξεχωρίσει αυτό το θέμα ως προτεραιότητα πολιτικής. Παρά το σημαντικό συνολικό ενδιαφέρον για τη δημιουργικότητα, μέχρι στιγμής έχει δοθεί σχετικά μικρή προσοχή στην Ευρώπη στον τρόπο με τον οποίο η δημιουργικότητα και η καινοτομία μπορούν να ενισχυθούν εντός και από το ακαδημαϊκό περιβάλλον.

Αυτό είναι ιδιαίτερα αναπάντεχο, δεδομένου του καίριου ρόλου της τριτοβάθμιας εκπαίδευσης για την ανάπτυξη μιας κοινωνίας της γνώσης και για την επίτευξη των στόχων της Λισαβόνας της Ευρωπαϊκής Ένωσης (2000). Η πρόοδος προς μια κοινωνία και οικονομία της γνώσης θα απαιτήσει η ευρωπαϊκή τριτοβάθμια εκπαίδευση και οι εταίροι της στην κοινωνία και την κυβέρνηση να δώσουν στη δημιουργικότητα την πλήρη προσοχή τους. Τα σύνθετα ερωτήματα του μέλλοντος δεν θα λυθούν «από το βιβλίο», αλλά από δημιουργικά, προοδευτικά άτομα και ομάδες που δεν φοβούνται να αμφισβητήσουν τις καθιερωμένες ιδέες και είναι σε θέση να αντιμετωπίσουν την ανασφάλεια και την αβεβαιότητα που αυτό συνεπάγεται. Ως κέντρα δημιουργίας γνώσης, τα ευρωπαϊκά πανεπιστήμια πρέπει να παρέχουν ένα περιβάλλον που να ευνοεί τη δημιουργικότητα του ανθρώπινου δυναμικού, το οποίο με τη σειρά του πρέπει να λαμβάνει την κατάλληλη υποστήριξη από τις κυβερνήσεις και άλλους ενδιαφερόμενους φορείς.

3.1 Συστάσεις προς τους εκπαιδευτικούς

Αν η Ευρώπη δεν επιτύχει σε αυτό το εγχείρημα, διακυβεύεται ο ίδιος ο στόχος μιας ευρωπαϊκής κοινωνίας της γνώσης. Οι αμιγώς μηχανιστικές προσεγγίσεις που προσανατολίζονται προς την επίτευξη προκαθορισμένων στόχων δεν θα επέτρεπαν ασφαλώς στα ευρωπαϊκά ιδρύματα τριτοβάθμιας εκπαίδευσης να συμβάλουν στην επίτευξη αυτού του φιλόδοξου στόχου.

Ως αποτέλεσμα των εμπειριστατών συνεντεύξεων, διατυπώθηκαν οι ακόλουθες συστάσεις:

- Οι τεχνικές πρέπει να ενσωματώνονται στα πανεπιστημιακά μαθήματα, έτσι ώστε οι φοιτητές να μπορούν να αναπτύξουν τις δημιουργικές τους τεχνικές και τις τεχνικές επίλυσης προβλημάτων. Επίσης, για την προετοιμασία τους για τον εργασιακό βίο όπου χρησιμοποιούνται αυτές οι τεχνικές.
- Ο καθηγητής θα πρέπει να υποστηρίζεται από ειδικούς στις τεχνικές, όπως σχεδιαστές και δημιουργικούς.
- Είναι σημαντικό να δημιουργηθεί ένα θετικό περιβάλλον στο οποίο οι μαθητές θα συνεργάζονται μεταξύ τους. Δεν πρέπει να επηρεάζουν τους άλλους ή να κοροϊδεύουν εκείνους που προτείνουν παράλογες και παράξενες ιδέες, επειδή μερικές φορές αυτές είναι επιτυχημένες.
- Οι εκπαιδευτικοί πρέπει να κατανοήσουν τους μαθητές τους, τις ανάγκες τους και τη δομή και το περιεχόμενο της τάξης.

- Οι εκπαιδευτικοί θα πρέπει να προγραμματίσουν λεπτομερώς πώς θέλουν να εφαρμόσουν τις τεχνικές, καθώς και οποιεσδήποτε πιθανές καταστάσεις που μπορεί να συμβούν.
- Οι τεχνικές που χρησιμοποιούνται για την επίλυση συγκεκριμένων αναγκών και προβλημάτων είναι προσαρμοσμένες στη συγκεκριμένη κατάσταση, και στην ομάδα που λύνει το πρόβλημα με μια συγκεκριμένη τεχνική.
- Ανεξάρτητα από την τεχνική που χρησιμοποιείται, οι συμμετέχοντες στην ομάδα πρέπει να κατανοούν καλά το πρόβλημα που πρέπει να επιλυθεί.
- Είναι απαραίτητο να δημιουργηθεί μια ατμόσφαιρα που επιτρέπει μια δημιουργική προσέγγιση του προβλήματος και κίνητρο για να ρίξουμε μια νέα ματιά στις δυνατότητες επίλυσης του.
- Η δημιουργικότητα και οι πρωτοποριακές δεξιότητες των εργαζομένων θα πρέπει να αναπτύσσονται συστηματικά και συνεχώς.

3.2 Συστάσεις προς τους σπουδαστές

Η σημερινή αγορά εργασίας είναι πολύ ανταγωνιστική και είναι ολοένα και πιο σημαντικό οι σπουδαστές να έχουν τις κατάλληλες δεξιότητες και μεθόδους για να διευκολύνουν την είσοδό τους και να επιστρέψουν στις δεξιότητες του επαγγελματικού βίου. Οι προσδοκίες των εργοδοτών και οι ανάγκες των πανεπιστημίων θα πρέπει να είναι ισορροπημένες, ώστε οι απόφοιτοι αυτών των πανεπιστημίων να μην διαθέτουν μόνο γνώσεις και επαγγελματικές δεξιότητες, αλλά να αποκτούν και ήπιες δεξιότητες που θα τους επιτρέψουν να είναι δημιουργικοί στη μελλοντική επαγγελματική τους ζωή.

Αυτό είναι ένα κρίσιμο στοιχείο της προετοιμασίας ενός σύγχρονου εργαζομένου, διότι τους καθιστά πιο ευέλικτους και προσαρμόσιμους στις μεταβαλλόμενες προσδοκίες των εργοδοτών. Η ανάπτυξη της ατομικής δημιουργικότητας από τους μαθητές είναι απαραίτητη, επειδή αυξάνει τα κίνητρα και την αυτο-ανάπτυξη.

Η δημιουργικότητα ενός εργαζομένου εκτιμάται όλο και περισσότερο και είναι απαραίτητη επειδή είναι ένα από τα σημαντικότερα στοιχεία που επηρεάζουν την ανταγωνιστικότητα μιας επιχείρησης και καθορίζουν την ανάπτυξή της. Ο δημιουργικός υπάλληλος είναι επίσης πιο ανοικτός στην αλλαγή και τη διαφορετικότητα. Η αυξημένη εστίαση στη δημιουργικότητα αποτελεί επίσης απάντηση στις πολιτικές της Ευρωπαϊκής Ένωσης στον τομέα της εκπαίδευσης, της αγοράς εργασίας και της αύξησης της απασχόλησης των νέων.

Συστάσεις από συνεντεύξεις στο InnCREA που μπορούν να καθοδηγήσουν τους μαθητές περιλαμβάνουν τα ακόλουθα:

- Οι τεχνικές που χρησιμοποιούνται για την επίλυση συγκεκριμένων αναγκών και προβλημάτων πρέπει να είναι προσαρμοσμένες στη συγκεκριμένη κατάσταση, και η ομάδα που λύνει το πρόβλημα με μια συγκεκριμένη τεχνική.
- Ανεξάρτητα από την τεχνική που χρησιμοποιείται, οι συμμετέχοντες στην ομάδα πρέπει να κατανοούν καλά το πρόβλημα που πρέπει να επιλυθεί.

- Είναι απαραίτητο να δημιουργηθεί μια ατμόσφαιρα που να επιτρέπει μια δημιουργική προσέγγιση του προβλήματος και να παρακινεί τους συμμετέχοντες να ρίξουν μια νέα ματιά στις δυνατότητες επίλυσης του.
- Η ενσωμάτωση στοιχείων του παιχνιδιού στη διαδικασία δημιουργίας ομάδων μπορεί να αποβεί προς όφελος της ένταξης της δημιουργικότητας και της καινοτομίας.
- Η πρόκληση αντίστροφης σκέψης μπορεί να αποτελέσει ένα μεγάλο πλεονέκτημα στη διαδικασία επίλυσης προβλημάτων.
- Η χρήση οπτικών βοηθημάτων για την υποστήριξη της καθημερινής εργασίας μπορεί να βοηθήσει όλα τα μέλη της ομάδας να αναγνωρίζουν εύκολα έννοιες και ιδέες.
- Η ενσωμάτωση των απόψεων των διαφόρων μελών της ομάδας στις διαδικασίες λήψης αποφάσεων είναι θεμελιώδης για την ανάπτυξη των οργανώσεων.
- Η συνεκτίμηση των απόψεων των μελών της ομάδας είναι σημαντική για τη δημιουργία μιας αίσθησης συμμετοχής στον οργανισμό και ευθύνης για τη μελλοντική του ανάπτυξη.
- Η χρήση τεχνικών δημιουργικότητας είναι ζωτικής σημασίας για το ρόλο τους στο σχεδιασμό νέων προϊόντων
- Η εισαγωγή τεχνικών δημιουργικότητας στην καθημερινή εργασία είναι σημαντική για κάθε εταιρεία γιατί, εκτός από όλα τα άλλα οφέλη, δημιουργεί μια αίσθηση του ανήκειν και μια καλή διάθεση που οδηγεί σε καλύτερες επιδόσεις.
- Οι τεχνικές δημιουργικότητας πρέπει να είναι μέρος τη καθημερινής εργασίας σε κάθε εταιρεία.

IV. Πρακτικές συμβουλές για την αξιολόγηση της δημιουργικότητας με τη χρήση εργαλείων InnCREA

Δημιουργικότητα - η ικανότητα να ρωτήσει πώς κάτι μπορεί να γίνει διαφορετικά, καλύτερα, σε συνδυασμό με την ικανότητα να σχεδιάσει ευρέως κατανοητές αλλαγές. Είναι η ικανότητα της δημιουργικής σκέψης, της προσαρμοστικής ευελιξίας με αποτέλεσμα την εύρεση δημιουργικών, πρωτότυπων λύσεων που υπερβαίνουν τα αποδεκτά πρότυπα.

Το εργαλείο ελέγχου InnCREA αξιολογεί τα επίπεδα δημιουργικότητας που σχετίζονται με τους τύπους των δεξιοτήτων δημιουργικότητας που χρησιμοποιούνται σε περιβάλλοντα εργασίας που χωρίζονται σε αυτά που χρησιμοποιούνται από άτομα, από ομάδες που συνεργάζονται για την εξεύρεση λύσεων, από ηγέτες στους ηγετικούς τους ρόλους και εκείνους που χρησιμοποιούνται σε όλους τους οργανισμούς. Επειδή κάθε ρόλος, που εργάζεται μόνος του, που εργάζεται σε μια ομάδα, που ηγείται μιας ομάδας, που είναι μέρος μιας μεγαλύτερης οργάνωσης, έχει συγκεκριμένα χαρακτηριστικά, οι αξιολογήσεις επικεντρώνονται στις ήπιες δεξιότητες που απαιτούνται περισσότερο για κάθε ρόλο / επίπεδο ξεχωριστά.

4.1 Προετοιμασία για την αξιολόγηση

Το εργαλείο ελέγχου innCREA έχει σχεδιαστεί για να χρησιμοποιείται σε συνδυασμό με τα crash courses innCREA και τις ατομικές ασκήσεις δημιουργικότητας.

- Για να επωφεληθείτε περισσότερο από την αξιολόγηση, το εργαλείο ελέγχου θα πρέπει να χρησιμοποιείται πριν ή στην αρχή της συντριβής ή πριν δοκιμάσετε κάποια από τις ασκήσεις δημιουργικότητας InnCREA.
- Τα αποτελέσματα του εργαλείου ελέγχου θα παρέχουν προτάσεις για ασκήσεις που θα είναι πιο αποτελεσματικές για την ανάπτυξη δημιουργικότητας απαλύνουν τις δεξιότητες με βάση το τρέχον επίπεδο δημιουργικότητας των χρηστών του εργαλείου ελέγχου.

Μπορεί να είναι χρήσιμο να μοιραστεί το InnCREA ορισμό της δημιουργικότητας με τους ελεγκτές πριν από τη λήψη του ελέγχου, έτσι ώστε να έχουν μια καλύτερη αίσθηση του τι μετράται. Το πρόγραμμα InnCREA ορίζει τη δημιουργικότητα ως εξής:

- Οι χρήστες του εργαλείου ελέγχου μπορούν να επιλέξουν να δοκιμάσουν τη δημιουργικότητά τους σε ατομικούς, ομαδικούς, ηγετικούς ή οργανωτικούς ρόλους. Πριν από τη λήψη της αξιολόγησης, οι χρήστες του εργαλείου ελέγχου θα πρέπει να καθοδηγούνται ή θα πρέπει να επιλέξουν ποια από τα τέσσερα είδη δημιουργικότητας (άτομο, ομάδα, ηγεσία, ή οργανισμός) που θέλουν να αξιολογήσουν.
- Το εργαλείο ελέγχου μπορεί να χρησιμοποιηθεί μεμονωμένα σε γραφεία σε υπολογιστές ή σε έξυπνες αίθουσες διδασκαλίας ή άλλες εγκαταστάσεις με συσκευές συνδεδεμένες στο διαδίκτυο.

Κατά κύριο λόγο σχεδιασμένο για να χρησιμοποιηθεί ως διδακτικό εργαλείο σε συνδυασμό με InnCREA ασκήσεις δημιουργικότητας σε ένα InnCREA crash course ή να ενσωματωθεί σε ένα πρόγραμμα μαθημάτων AI, το εργαλείο ελέγχου είναι ελεύθερα διαθέσιμο στον παγκόσμιο ιστό για τον καθένα να χρησιμοποιήσει.

Μπορείτε να αποκτήσετε πρόσβαση στο εργαλείο ελέγχου του InnCREA ηλεκτρονικά στη διεύθυνση <https://www.inn-crea.eu/audit-creativity>. Συνιστάται η διεξαγωγή της δοκιμασίας σε χρόνο και τόπο που να επιτρέπει την εστίαση και να δίνει την αμέριστη προσοχή για 15 λεπτά.

4.1.1 Αξιολόγηση σε ιδρύματα τριτοβάθμιας εκπαίδευσης: Ίδρυμα και προσωπικό

Η πρωταρχική ομάδα-στόχο του έργου είναι οι φοιτητές των AI, ωστόσο, η ανάπτυξη δεξιοτήτων δημιουργικότητας μπορεί να ωφελήσει και το προσωπικό των AI. Η χρήση εργαλείων InnCREA μπορεί να ωφελήσει το προσωπικό των AI σε ατομικό, ομαδικό, ηγετικό και οργανωτικό επίπεδο.

- Το προσωπικό των AI μπορεί να θεωρήσει χρήσιμο τον έλεγχο του δικού του επιπέδου δημιουργικότητας προτού διδαχθεί τι τεχνικές δημιουργικότητας στην InnCREA ή για την εκτίμηση και ανάπτυξη του δικού του επιπέδου δημιουργικότητας.
- Η ανάπτυξη δεξιοτήτων δημιουργικότητα στο διδακτικό προσωπικό των AI ωφελεί του σπουδαστές που θα μάθουν μέσα από τις πιο καινοτόμες μεθόδους διδασκαλίας. Με τον ίδιο τρόπο η ανάπτυξη τη δημιουργικότητας και των ηπιότερων δεξιοτήτων μπορεί να ενισχύσει τις ευκαιρίες σταδιοδρομίας για του φοιτητές, οι ίδιες αυτές δεξιότητες μπορούν να

αυξήσουν τα εργαλεία που έχουν στη διάθεσή του οι υπάλληλοι των ΑΙ. Αυτό μπορεί να τους χρησιμεύσει καθ' όλη τη διάρκεια της σταδιοδρομίας τους. Αυτό ωφελεί και τον οργανισμό των ΑΙ ως δραστηριότητα προστιθέμενης αξίας, η οποία διευρύνει τις δυνατότητες προσφοράς προσωπικού στον οργανισμό.

- Αντίστοιχα, η ανάπτυξη της δημιουργικότητας και των ηπιότερων δεξιοτήτων σε επίπεδο ηγεσίας μπορεί να ενισχύσει τις ηγετικές ικανότητες των ακαδημαϊκών εκπαιδευτικών και του προσωπικού των ΑΙ σε ηγετικό ρόλο. Οι τεχνικές δημιουργίας της ομάδας μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να ενισχύσουν τις εργασιακές σχέσεις σε επίπεδο ομάδας και οι τεχνικές σε επίπεδο οργάνωσης μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε ολόκληρο το πανεπιστήμιο σε πλαίσια όπως είναι οι ημέρες προσωπικού ή, για παράδειγμα, η λήψη πρωτοβουλίας σε επίπεδο ιδρύματος.

4.1.2 Αξιολόγηση σε ιδρύματα τριτοβάθμιας εκπαίδευσης: Φοιτητές

Οι μαθητές είναι οι πρωταρχικοί σκοπούμενοι δικαιούχοι των εργαλείων InnCREA. Οι σπουδαστές μπορούν να εκχωρηθούν για να χρησιμοποιήσουν το εργαλείο ελέγχου σε μια τάξη ή σε έναν υπολογιστή ρύθμιση δωματίου πόρων ή από μόνοι τους. Το εργαλείο ελέγχου μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να δώσει μια βάση για τα επίπεδα δημιουργικότητας των μεμονωμένων φοιτητών και μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να επανεξετάσει τους ίδιους φοιτητές για να μετρήσει την πρόοδο.

Είναι χρήσιμο για τους μαθητές να κατανοήσουν ότι η ανάπτυξη δεξιοτήτων δημιουργικότητας είναι ένας από τους τρόπους που μπορούν να κάνουν τους εαυτούς τους πιο ελκυστικούς στους μελλοντικούς εργοδότες.

Συμβουλή: Οι σπουδαστές μπορεί να το βρουν ιδιαίτερα δύσκολο να ελέγξουν τις ηγετικές και οργανωτικές τους ικανότητες αν έχουν περιορισμένη εμπειρία στην αγορά εργασίας για το πλαίσιο αναφοράς. Μπορεί να είναι χρήσιμο να διεξάγετε μια άσκηση προθέρμανσης για να βοηθήσετε τους μαθητές να σκεφτούν για μια ομάδα στην οποία ανήκουν ή ακόμα και να τους δώσετε να αναπτύξουν προσωπικά μέσα από σενάρια που τους επιτρέπουν να φανταστούν μια κουλτούρα γραφείου (οργανωτική) ή τι να σκεφτούν σε έναν ηγετικό ρόλο. Οι φοιτητές μπορούν να απαντήσουν στις ερωτήσεις ελέγχου από την άποψη ενός ατόμου που εργάζεται, για παράδειγμα, για μια μεγάλη ενεργειακή εταιρεία, ή είναι διευθυντής τμήματος.

4.1.3 Αξιολόγηση στις επιχειρήσεις: Περιβάλλον εργασίας

Το έργο InnCREA αριστελεί αριάντηση σε μια ριρόκληση να βοηθήσουν τα ΑΙ να αναπτύξουν στους φοιτητές του τις δεξιότητες που αριαντί ο επιχειρηματικό κόσμο. Οι επιχειρήσεις μπορεί να βρουν τα εργαλεία του InnCREA χρήσιμα για τη βελτίωση των δεξιοτήτων δημιουργικότητας της οργάνωσης, της ηγεσίας, των ομάδων και των μεμονωμένων εργαζομένων.

Το εργαλείο ελέγχου μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε διάφορα πλαίσια, όπως η υποδοχή, η δημιουργία ομάδων, οι ημέρες του εργαστηρίου του προσωπικού ή απλά ως εργαλείο που παρέχεται ως προαιρετική δραστηριότητα για το προσωπικό να επιλέξει να χρησιμοποιήσει τους εαυτούς του για να ενισχύσει τη δική του ήπια ικανότητα δεξιοτήτων. Ωστόσο, το εργαλείο ελέγχου InnCREA δεν προορίζεται να αποτελέσει εργαλείο για την αξιολόγηση των εργαζομένων από τη διοίκηση.

- Το εργαλείο ελέγχου μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε μια ομάδα ή μεμονωμένο περιβάλλον.
- Οι εριχειρήσει ριορούν να ριαρέχουν εκριαίδευση για τη χρήση του εργαλείου ελέγχου και των ασκήσεων δημιουργικότητα InnCREA ή να του διαθέσουν για χρήση αριό το ριρσωρικό. Το εργαλείο ελέγχου μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την προετοιμασία για την εκτέλεση ενός κύκλου συντριβής για το προσωπικό ή για τη χρήση ενός αποτελέσματος γραμμής βάσης για την επιλογή ασκήσεων για την οικοδόμηση δεξιοτήτων δημιουργικότητας.
- Επειδή πολλές από τις ασκήσεις δημιουργικότητας προορίζονται για ομάδες, ο εργοδότης μπορεί να θέλει να κάνει την αξιολόγηση του εργαλείου ελέγχου InnCREA μια οργανωμένη δραστηριότητα του προσωπικού για την προετοιμασία της συνεργασίας του προσωπικού στις ασκήσεις δημιουργικότητας InnCREA.

4.2 Διεξαγωγή Αξιολογήσεων

Για βέλτιστα αποτελέσματα, οι χρήστες του εργαλείου ελέγχου InnCREA θα πρέπει να απαντούν σε κάθε ερώτηση με τον καλύτερο δυνατό τρόπο και με όσο το δυνατόν πιο ειλικρινή τρόπο. Τα αποτελέσματα είναι άμεσα διαθέσιμα μετά το τέλος του ελέγχου και ένα σημαντικό σύστημα χρησιμοποιείται για την αξιολόγηση του σημερινού επιπέδου δημιουργικότητα του ατόμου στο δεδομένο επίπεδο. Εκτός από το σκορ τους, οι χρήστες εργαλείων ελέγχου θα λάβουν προτάσεις για πόσες ασκήσεις InnCREA για να προσπαθήσουν να αναπτύξουν τη δημιουργικότητά τους απαλές δεξιότητες με βάση τις τρέχουσες αξιολογημένες ικανότητές τους.

4.2.1 Ιδρύματα τριτοβάθμιας εκπαίδευσης: Ιδρύματα και προσωπικό

Το διδακτικό προσωπικό των ΑΙ μπορεί να αναθέσει τη χρήση του εργαλείου ελέγχου στους σπουδαστές του πριν από την εκπαίδευση ενός εντατικού προγράμματος δημιουργικότητας ή κάποιας από τις ασκήσεις. Αυτό θα δώσει μια βασική αξιολόγηση για να δείξει πόσο δημιουργικοί είναι οι μαθητές στο σημείο εκκίνησης και να μετρήσει την πρόοδό τους αφού έχουν ολοκληρώσει ένα InnCREA crash course ή να εργαστούν πάνω στη δημιουργικότητά τους και τις ήπιες δεξιότητες χρησιμοποιώντας ειδικές ασκήσεις InnCREA.

Μία από τις προτάσεις από την έρευνα και τις συνεντεύξεις του InnCREA ήταν ότι για να ενθαρρυνθεί η δημιουργικότητα, η βαθμολογία πρέπει να υποτιμηθεί έτσι ώστε οι μαθητές να αισθάνονται ελεύθεροι να δοκιμάσουν νέα πράγματα χωρίς να ανησυχούν για τα αποτελέσματα. Για το λόγο αυτό,

μπορεί να είναι επιθυμητό για τον φοιτητή μόνο να δει και να παρακολουθήσει τα αποτελέσματα της αξιολόγησής τους και για τις αξιολογήσεις να μην χρησιμοποιείται ως βάση για την ανάθεση ενός βαθμού για τη χρήση των εργαλείων InnCREA. Μια άλλη επιλογή θα ήταν να συλλεχθούν οι εκτιμήσεις χωρίς να καταγράφονται πληροφορίες, ώστε οι φοιτητές να παραμένουν ανώνυμοι και ο εκπαιδευτής των AI να μπορεί να κρίνει τι ανάγκες για την ανάπτυξη τη δημιουργικότητας των σπουδαστών στην τάξη του συνολικά.

Οι φοιτητές των AI είναι οι βασικοί αποδέκτες των εργαλείων του InnCREA. Ωστόσο, οι εκπαιδευτικοί και το λοιπό προσωπικό των AI μπορεί να θεωρήσουν ότι είναι χρήσιμο να αξιολογήσουν και να αναπτύξουν τη δική του δημιουργικότητα και τι δεξιότητές τους.

- Στα AI, το εργαλείο ελέγχου μπορεί να χρησιμοποιηθεί από άτομα, ομάδες, τάξεις, ηγέτες ή ολόκληρο τον οργανισμό.

4.2.2 Ιδρύματα Τριτοβάθμιας Εκπαίδευσης: Φοιτητές

Οι σπουδαστές μπορούν να χρησιμοποιήσουν το εργαλείο ελέγχου σε μια έξυπνη τάξη ή σε ένα εργαστήριο υπολογιστών, με δικές τους συσκευές ή με τις συσκευές του ιδρύματός τους που είναι συνδεδεμένες στο Διαδίκτυο σε μια τάξη ή μόνοι τους εκτός τάξης. Οι εκπαιδευτές των AI μπορούν να αποφασίσουν αν επιθυμούν οι μαθητές να ανταλλάξουν τα αποτελέσματά τους με τον εκπαιδευτή ω παράδειγμα ή να αφήσουν του φοιτητές να καταγράψουν το αποτέλεσμα για μελλοντική αναφορά, ώστε να το συγκρίνουν, όταν αργότερα επαναξιολογήσουν τις ικανότητές τους με το εργαλείο ελέγχου InnCREA.

- Οι μαθητές θα πρέπει να κατευθυνθούν για να χρησιμοποιήσουν το εργαλείο ελέγχου για το επίπεδο δημιουργικότητας (ατομικό, ομάδα, ηγεσία, οργανωτικό) που αντιστοιχεί στο σεμινάριο συντριβής InnCREA που ο εκπαιδευτής τους θα διδάσκει.

4.2.3 Επιχειρηματικό και εργασιακό περιβάλλον

Οι επιχειρήσεις μπορούν να παροτρύνουν τους εργαζόμενους να χρησιμοποιήσουν το εργαλείο ελέγχου στο πλαίσιο οργανωμένων δραστηριοτήτων, όπως τα εργαστήρια ανάπτυξης, ή να προσφέρουν το εργαλείο ως μέσο τον οποίο τα μέλη του προσωπικού μπορούν να επιλέγουν ελεύθερα να χρησιμοποιήσουν αν το επιλέξουν.

- Το εργαλείο ελέγχου InnCREA δεν πρέπει να χρησιμοποιείται ως μέσο επίσημης αξιολόγησης των εργαζομένων αλλά μάλλον ως χρήσιμο εργαλείο για την ανάπτυξη του προσωπικού.

4.3 Ανάλυση των αποτελεσμάτων και επιλογή σύντομων μαθημάτων για την αύξηση της δημιουργικότητας

Στο τέλος του ελέγχου, οι χρήστες θα δουν τη βαθμολογία τους και μια λίστα με τα εύρη βαθμολογίας. Οι δεξιότητες αξιολογούνται με βάση τα σημεία που δίνονται για απαντήσεις. Οι υψηλότερες βαθμολογίες δείχνουν υψηλότερα επίπεδα δημιουργικότητας. Με βάση το σκορ, οι χρήστες του ελέγχου θα λάβουν προτάσεις για να δοκιμάσουν μία ή περισσότερες ασκήσεις δημιουργικότητας που περιλαμβάνονται στο εκπαιδευτικό πρόγραμμα InnCREA.

Ο αριθμός των ασκήσεων που ένα άτομο θα ενθαρρυνθεί να δοκιμάσει θα αντιστοιχεί στο τρέχον επίπεδο δημιουργικότητάς του, όπως καθορίζεται από το εργαλείο ελέγχου. Ένα άτομο με χαμηλότερο σκορ θα δοθεί μια σύσταση να κάνει περισσότερες ασκήσεις από ό, τι ένα άτομο με υψηλότερο σκορ.

Οι ατομικές ασκήσεις δημιουργικότητας έχουν ταξινομηθεί κατά σειρά δυσκολίας. Συνιστάται τα άτομα με χαμηλότερες βαθμολογίες να δοκιμάσουν πιο προσιτές, χαμηλότερης κατάταξης ασκήσεις και πριν επιχειρήσουν πιο προκλητικές.

4.3.1 Ιδρύματα τριτοβάθμιας εκπαίδευσης: Ιδρύματα και εργαζόμενοι

Κατά την ανάλυση των αποτελεσμάτων του ελέγχου και την επιλογή crash courses για την αύξηση τη δημιουργικότητας στα ΑΙ λαμβάνετε υπόψη:

- Το εργαλείο ελέγχου θα είναι πιο χρήσιμο αν χρησιμοποιηθεί για την αξιολόγηση του βασικού επιπέδου δημιουργικότητας που έχουν οι μαθητές πριν διδάσκονται τις τεχνικές δημιουργίας InnCREA.
- Το εργαλείο ελέγχου μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την επανεξέταση και τη μέτρηση της προόδου με την πάροδο του χρόνου.

Τα αποτελέσματα ελέγχου μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να καθορίσουν πόσες τεχνικές δημιουργικότητας μπορεί να είναι απαραίτητες για την επίτευξη των επιθυμητών αποτελεσμάτων. Για παράδειγμα, αν οι περισσότεροι μαθητές σκοράρουν χαμηλά, όπως στο 20^ο εκατοστημόριο για τη δημιουργικότητα σε επίπεδο ομάδας, ο εκπαιδευτής ΑΙΙ θα ήξερε ότι θα ήταν πιο ωφέλιμο να τρέξει το μάθημα συντριβής σε επίπεδο ομάδας δημιουργικότητας ή να βρει έναν άλλο τρόπο να ενσωματώσει και τις πέντε ασκήσεις δημιουργικότητας σε επίπεδο ομάδας στο πρόγραμμα σπουδών τους. Αν, από την άλλη πλευρά, οι μαθητές δείχνουν ήδη 80% μαεστρία, ένας εκπαιδευτής μπορεί να αποφασίσει να επιλέξει μόνο το ένα, πιο προκλητική τεχνική για να οικοδομήσουμε με βάση το ήδη υψηλό επίπεδο των ικανοτήτων των μαθητών σε αυτόν τον τομέα.

Μια άλλη σκέψη μπορεί να είναι η εξέταση και εκπαίδευση των φοιτητών σε περισσότερα από ένα είδος της δημιουργικότητας (άτομο, ομάδα, ηγεσία, οργανωτική).

Τα εντατικά μαθήματα για τα διάφορα επίπεδα δημιουργικότητας έχουν σχεδιαστεί για να παρέχουν έναν αποτελεσματικό τρόπο για να διδάξουν τις τεχνικές δημιουργικότητας κάθε μαθήματος στους

μαθητές. Πέρα από τη μορφή εντατικών μαθημάτων, οι ατομικές ασκήσεις μπορούν να ενσωματωθούν σε διδακτικές μεθόδους και προγράμματα σπουδών.

Επειδή οι δεξιότητες σε όλα τα επίπεδα είναι σημαντικές για τους μαθητές για να αναπτυχθούν για τη μελλοντική επιτυχία της καριέρας τους, τα κεφάλαια 1 και 6 προσφέρουν τρόπους για να εισάγουν τους μαθητές σε τεχνικές από κάθε επίπεδο (ατομικό, ομάδα, ηγεσία, και οργανωτικό)

4.3.2 Ιδρύματα Τριτοβάθμιας Εκπαίδευσης: Φοιτητές

Κατά την ανάλυση των αποτελεσμάτων του ελέγχου και την επιλογή σύντομων μαθημάτων για την αύξηση της δημιουργικότητας των φοιτητών να έχετε κατά νου:

- Τα αποτελέσματα του ελέγχου δείχνουν το σημερινό επίπεδο δημιουργικότητας και παρέχουν καθοδήγηση για την αύξηση της δημιουργικότητας και των δεξιοτήτων που είναι ήπιες. Τα αποτελέσματα μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να μετρηθεί η πρόοδος με την πάροδο του χρόνου: δεν προορίζονται να χρησιμοποιηθούν ως εργαλείο αξιολόγησης για την ανάθεση ποιοτήτων γραμμάτων.
- Ειδικά για τους μαθητές που αξιολογούνται σε χαμηλότερα επίπεδα δημιουργικότητας ή που έχουν περιορισμένη έως καθόλου εμπειρία με ασκήσεις βελτίωσης της δημιουργικότητας, θα είναι σημαντικό να δημιουργηθεί ένα χαλαρό, χωρίς κρίση περιβάλλον για να ασκήσουν αυτές τις νέες δεξιότητες χωρίς την πίεση ή το φόβο αποτυχίας.

4.3.3 Περιβάλλον επιχειρήσεων και εργασίας

Επειδή η δημιουργία ενός μη-επικριτικού περιβάλλοντος είναι απαραίτητη για να μπορέσει η δημιουργικότητα να ευδοκιμήσει σε ένα εργασιακό περιβάλλον, οι εργαζόμενοι θα πρέπει ιδανικά να έχουν τη δυνατότητα να κρατήσουν τις βαθμολογίες τους στο εργαλείο ελέγχου CREA για τους ίδιους. Η αξιολόγηση δεν προορίζεται να χρησιμοποιηθεί για την αξιολόγηση των εργαζομένων από τους εργοδότες τους, αλλά είναι ένα εργαλείο που ο εργοδότης μπορεί να προσφέρει για να βοηθήσει τους εργαζόμενους στην ανάπτυξη των δεξιοτήτων τους.

4.4. Διεξαγωγή σύντομων μαθημάτων για την αύξηση της δημιουργικότητας

Τα crash courses του InnCREA έχουν σχεδιαστεί για να προσφέρουν έναν αποτελεσματικό τρόπο να εισάγουν τους μαθητές σε ασκήσεις δημιουργικότητας που μπορούν να ενισχύσουν τις απαλές δεξιότητές τους και έτσι να τους βοηθήσουν να εξελιχθούν σε πολύτιμους υπαλλήλους και μέλη της ομάδας.

- Οι ασκήσεις μπορούν επίσης να διδάσκονται ή να χρησιμοποιούνται μεμονωμένα.

- Οι ασκήσεις InnCREA μπορούν να τροποποιηθούν για χρήση σε οποιοδήποτε πεδίο της μελέτης.
- Περισσότερος χρόνος μπορεί να χορηγηθεί για την ολοκλήρωση οποιασδήποτε από τις ασκήσεις.
- Οι ασκήσεις μπορούν να χρησιμοποιηθούν επανειλημμένα στο πρόγραμμα σπουδών των Ιδρυμάτων Ανώτατης Εκπαίδευσης και στην εργασιακή ζωή.

Στα μαθήματα του InnCREA, οι μαθητές θα μάθουν:

- γιατί οι ήπιες δεξιότητες είναι σημαντικές για την τρέχουσα και μελλοντική σταδιοδρομία τους.
- Που οι απαλές δεξιότητες είναι πιο σημαντικές για το άτομο, την ομάδα, την ηγεσία, ή την οργανωτική δημιουργικότητα.
- πέντε ασκήσεις που επιλέχθηκαν για την αποτελεσματικότητά τους στην ενίσχυση των σημαντικότερων απαλών δεξιοτήτων.

Κατά την προετοιμασία για ένα εντατικό μάθημα ή τη διδασκαλία InnCREA ασκήσεις δημιουργικότητας, να εξετάσει τους παράγοντες επιτυχίας για την ενθάρρυνση της δημιουργικότητας από τις συνεντεύξεις InnCREA. Αυτοί οι παράγοντες επιτυχίας μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως καθοδήγηση για την ενίσχυση της αποτελεσματικότητας της διδασκαλίας σε μαθήματα και ασκήσεις InnCREA.

Δημιουργήστε έναν ευνοϊκό χώρο:

- Διατηρήστε τη διάθεση θετική και χαλαρή ατμόσφαιρα στην ομάδα.
- Ο φυσικός χώρος θα πρέπει να ταιριάζει στην άσκηση.
- Είναι απαραίτητο να δημιουργηθεί μια ατμόσφαιρα που να επιτρέπει μια δημιουργική προσέγγιση του προβλήματος και να παρακινεί τους συμμετέχοντες να ρίξουν μια νέα ματιά στις δυνατότητες επίλυσης του.
- Δημιουργία συνθηκών εργασίας που επιτρέπουν την ανεξάρτητη σκέψη, τη χρήση της γνώσης, την εμπειρία στην επίτευξη στόχων.
- Δημιουργήστε ένα κλίμα και την οργανωτική κουλτούρα που οδηγεί στην εξεύρεση λύσεων, ρωτώντας, λαμβάνοντας την πρωτοβουλία.
- Οι ασκήσεις μπορούν συχνά να πραγματοποιούνται μέσω τηλεφώνου και τηλεδιάσκεψης. Αυτό είναι ιδιαίτερα χρήσιμο όταν είναι αδύνατο να συνεδριάσει αυτοπροσώπως, όπως συνέβη σε τμήματα της πανδημίας COVID-19.

Εξετάστε πώς και γιατί συγκροτείται μια ομάδα:

- Η εργασία σε μια ομάδα, π.χ. σε ένα έργο, μπορεί να επιτρέψει ταχύτερα αποτελέσματα και πιο αποτελεσματικό εντοπισμό των αναδυόμενων σφαλμάτων, ελλείψεων ή ασυνεπειών.
- Τα οφέλη προέρχονται από το αποτέλεσμα της συνεργείας, καθώς υπάρχουν περισσότερες γνώσεις και εμπειρία στην ομάδα.
- Ορισμένες ασκήσεις λειτουργούν καλύτερα με μικρότερο ή μεγαλύτερο αριθμό συμμετεχόντων.

- Η ενσωμάτωση στοιχείων παιχνιδιού στη διαδικασία δημιουργίας ομάδων μπορεί να ωφελήσει σημαντικά τη δημιουργικότητα και την καινοτομία.
- Εξασφαλίστε διαφορετικές οπτικές γωνίες, εμπλέκοντας μέλη ομάδων με διαφορετικές λειτουργίες σε έναν οργανισμό.

Προετοιμασία των συμμετεχόντων για επιτυχία:

- Ανεξάρτητα από την τεχνική που χρησιμοποιείται, οι συμμετέχοντες στην ομάδα πρέπει να κατανοούν καλά το πρόβλημα που πρέπει να επιλυθεί.
- Συγκεντρώστε όσο το δυνατόν περισσότερες πληροφορίες.
- Συγκεντρώστε όσο το δυνατόν περισσότερες ιδέες.
- Η χρήση οπτικών βοηθημάτων για την υποστήριξη της καθημερινής εργασίας μπορεί να βοηθήσει όλα τα μέλη της ομάδας να αναγνωρίζουν εύκολα έννοιες και ιδέες.
- Οι τεχνικές που χρησιμοποιούνται για την επίλυση συγκεκριμένων αναγκών και προβλημάτων είναι προσαρμοσμένες στη συγκεκριμένη κατάσταση, και η ομάδα που λύνει το πρόβλημα με μια συγκεκριμένη τεχνική.
- Η δημιουργικότητα και οι πρωτοποριακές δεξιότητες των εργαζομένων και των σπουδαστών θα πρέπει να αναπτύσσονται συστηματικά και συνεχώς.

Ενθάρρυνση μιας διαδικασίας μη επικριτικού προσδιορισμού:

- Ποτέ μην προσπαθείτε να ταξινομήσετε μια ιδέα ως ανόητη ή μη κατάλληλη.
- Προσέξτε ότι ακόμα και παράλογες ιδέες μπορούν να αποδειχθούν πολύτιμες. Τα άτομα και τα μέλη της ομάδας πρέπει να αναζητούν ιδέες που είναι όσο το δυνατόν πιο πρωτότυπες. Όλοι πρέπει να ενθαρρύνουν ο ένας τον άλλον να αναπτύξουν ιδέες και να δημιουργήσουν νέους συνδυασμούς ή εξελίξεις ιδεών.
- Κάθε άτομο σε μια ομάδα θα πρέπει να έχει την ευκαιρία να προωθήσει την ιδέα του για το πώς να λύσει ένα δεδομένο πρόβλημα χωρίς φόβο ότι η ιδέα θα αξιολογηθεί αρνητικά ή θα απορριφθεί.
- Η πρόκληση αντίστροφης σκέψης μπορεί να αποτελέσει ένα μεγάλο πλεονέκτημα στη διαδικασία επίλυσης προβλημάτων.
- Οι συμμετέχοντες πρέπει να έχουν τη δυνατότητα και την υπομονή να ακούσουν τις ιδέες και τα επιχειρήματα των άλλων μελών της ομάδας.
- Η αδιαφορία για τους άπειρους ανθρώπους, η άρνηση των ιδεών, η έλλειψη φαντασίας είναι τα στοιχεία που μειώνουν την αποτελεσματικότητα των τεχνικών δημιουργικότητας.
- Οι συμμετέχοντες μπορούν να καθοδηγήσουν μια ανοιχτή συζήτηση ομάδας.

Ενσωματώστε τον χρόνο για προβληματισμό, ανάλυση και σύνθεση:

- Αν είναι δυνατόν, σε μια ξεχωριστή περίοδο λειτουργίας, ταξινομήστε τις πιο σχετικές ιδέες (άλλες μπορούν να διατηρηθούν ως πολύτιμος πόρος για τις μελλοντικές περιόδους λειτουργίας).
- Παρακινήστε όλα τα μέλη της ομάδας να σκέφτονται δημιουργικά και να αναζητούν λύσεις χρησιμοποιώντας τις ιδέες που υποβάλλονται.

- Μερικές φορές, προκειμένου να είναι πραγματικά χρήσιμο, είναι απαραίτητο να επανέλθουμε στην ανάλυση για να την αξιολογήσουμε ξανά, και να επαναλάβουμε τη δραστηριότητα.

4.4.1. Ιδρύματα τριτοβάθμιας εκπαίδευσης - Ιδρύματα και προσωπικό

Για να προετοιμαστεί να διεξαχθεί κατάρτιση στην InnCREA, θα ήταν χρήσιμο να εξεταστούν οι προτάσεις και οι παράγοντες επιτυχίας από την έρευνα έργων στην InnCREA. Τα ευρήματα από τις συνεντεύξεις της InnCREA κατέδειξαν τους ακόλουθους παράγοντες που ενθαρρύνουν τη δημιουργικότητα και την πρωτοπορία στην τριτοβάθμια εκπαίδευση:

- **Περισσότερος χώρος για τη δημιουργικότητα και την εφαρμογή δημιουργικών τεχνικών:** Τα ιδρύματα μπορούν να υποστηρίξουν τους εκπαιδευτικούς στην ανάπτυξη πιο δημιουργικών αιθουσών διδασκαλίας και εμπειριών μάθησης για τους μαθητές. Οι εκπαιδευτικοί χρειάζονται περισσότερες ευκαιρίες μάθησης παρατηρητών για να εξοικειωθούν με τα πρότυπα, επισημοποιώντας τις τεχνικές δημιουργικότητας σε όλο το πρόγραμμα σπουδών, όχι μόνο στα τμήματα τέχνης αλλά σε όλα τα τμήματα. Οι τεχνικές δημιουργικότητας πρέπει να είναι συστηματικές για όλους τους εκπαιδευτικούς.
- **Από την προσέγγιση που εστιάζεται στον εκπαιδευτή έως την προσέγγιση που εστιάζεται στον εκπαιδευόμενο:** Η διδασκαλία πρέπει να εστιάζει στην παροχή επιπλέον χώρου στους μαθητές για να αναπτύξουν τη δεξιότητά τους στην κριτική σκέψη. Αυτό περιλαμβάνει τους μαθητές περισσότερο και τους παρακινεί. Ωστόσο, θα πρέπει να υπάρχουν ορισμένοι έλεγχοι για την ανάλυση των αποτελεσμάτων των ασκήσεων δημιουργικότητας.
- **Σύστημα αξιολόγησης:** Τα συστήματα βαθμολόγησης πρέπει να υπογραμμιστούν επειδή αυξάνουν το φόβο της αποτυχίας και εμποδίζουν τη δημιουργικότητα των μαθητών. Οι αξιολογήσεις πρέπει να τροποποιηθούν και να αναπτυχθούν.
- **Αντιμετώπιση των ζητημάτων που σχετίζονται με τη βιομηχανία:** Η δημιουργικότητα θα πρέπει επίσης να είναι πρακτική και να αντιμετωπίζει τα προβλήματα της πραγματικής ζωής και τους τρόπους για την επίλυσή τους - αντί να φαντάζεται μόνο. Αυτό συγχωνεύει το χάσμα μεταξύ των μαθημάτων σε ιδρύματα και της εργασίας στη βιομηχανία.
- **Ρόλος των εκπαιδευτικών:** Ο ρόλος των εκπαιδευτικών στην προώθηση της δημιουργικότητας και της πρωτοποριακής καινοτομίας στους μαθητές θα πρέπει να λάβει μεγαλύτερη προσοχή και υποστήριξη από τα ιδρύματα. Τα ιδρύματα θα πρέπει να προετοιμάζουν ή να επιτρέπουν μια σειρά πόρων για τους εκπαιδευτικούς ώστε να προσπαθούν, να δοκιμάζουν και να αποτυγχάνουν, και να ενθαρρύνουν τους εκπαιδευτικούς να συμμετέχουν σε μια υποστηρικτική και συνεργατική παιδαγωγική κουλτούρα. Θα πρέπει να έχουν μεγαλύτερη επίγνωση του φόρτου εργασίας των δασκάλων και των συνθηκών εργασίας που τα ιδρύματα παρέχουν στους δασκάλους καθώς επηρεάζουν τις ικανότητες των δασκάλων να εφαρμόζουν τις δημιουργικές τεχνικές.

Στην τριτοβάθμια εκπαίδευση, οι παράγοντες που αναστέλλουν τη δημιουργικότητα και την πρωτοπορία είναι:

- **Έλλειψη επαρκών γνώσεων:** Ο Weisberg (1999) θεωρεί τη γνώση ένα θεμελιώδες, αναμφισβήτητο εμπόδιο στη δημιουργικότητα. Προηγούμενες μελέτες πρότειναν μια καμπύλη σχήματος U σχέση μεταξύ δημιουργικότητας και γνώσης. Αυτό υποδηλώνει ότι οι περιορισμένες γνώσεις στον τομέα ή στους τομείς θα εμπόδιζαν τη δημιουργικότητα όσο και τις άφθονες τομεακές γνώσεις και ότι υπάρχει ένα γλυκό σημείο στη μέση, όπου η δημιουργικότητα μπορεί ευκολότερα να ευδοκιμήσει.
- **Μη δημιουργικό στιλ μάθησης και διδασκαλίας:** Στο πλαίσιο του τρέχοντος παιδαγωγικού προγράμματος σπουδών, η μάθηση ευνοεί την αποστήθιση και η διδασκαλία αναφέρεται στη δραστηριότητα μετάδοσης. Αυτό δεν εμπλέκει ενεργά όλους τους φοιτητές και τις ικανότητές τους να ενισχύσουν τη δημιουργικότητα και την πρωτοποριακή καινοτομία. Μια κουλτούρα της one-correct απάντησης σταματά τους μαθητές από το να είναι πρόθυμοι να κάνουν λάθη. Αντίθετα, οι μαθητές μαθαίνουν να μαντέψουν τι απαντά ο δάσκαλος περιμένει να ακούσει.
- **Αξιολόγηση κατασκευής:** Τυπικά, η αξιολόγηση επικεντρώνεται στην αθροιστική λειτουργία που έχει ως στόχο να κρίνει ή να βαθμολογήσει τα επιτεύγματα των μαθητών. Η επίσημη, εθνική αξιολόγηση, ιδιαίτερα με τη μορφή εξετάσεων, επιβάλλει τη σύγκριση και τον ανταγωνισμό μεταξύ των μαθητών και των σχολείων. Οι εθνικές ή τελικές εξετάσεις ασκούν τεράστια πίεση στους δασκάλους και τους μαθητές, καθώς αυτές οι εκτιμήσεις επικεντρώνονται στο να πάρουν έναν καλύτερο βαθμό αντί για καινοτόμες πρακτικές.
- **Ρόλος του δασκάλου: Ορισμένοι** δάσκαλοι είναι παραδοσιακοί, ενώ άλλοι είναι καινοτόμοι. Οι παραδοσιακοί δάσκαλοι τείνουν να αποθαρρύνουν την ατομική αυτονομία των μαθητών, η οποία τελικά αναστέλλει τη δημιουργική απόδοση. Επιπλέον, οι παραδοσιακοί δάσκαλοι φαίνεται να κρίνουν τους καλούς μαθητές ως κομφορμιστές και διακριτικούς αντί να ρισκάρουν.

Παρέχοντας ένα υποστηρικτικό περιβάλλον και καινοτόμες μεθόδους διδασκαλίας, τα ιδρύματα και οι καθηγητές των ΑΕΙ μπορούν να βοηθήσουν τους μαθητές τους να αναπτύξουν τη δημιουργικότητα και τις ήπιες δεξιότητές τους. Η χρήση εργαλείων InnCREA θα είναι πιο αποτελεσματική σε ένα περιβάλλον που υποστηρίζει την καινοτομία.

4.4.2. Ιδρύματα τριτοβάθμιας εκπαίδευσης: Σπουδαστές

Λαμβάνοντας υπόψη τους τρόπους με τους οποίους τα ιδρύματα ΑΙ μπορούν να ενθαρρύνουν τη δημιουργικότητα, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να δημιουργήσουν πιο ευνοϊκές συνθήκες για τους μαθητές τους, ώστε να αναπτύξουν τις ήπιες δεξιότητες που προσφέρονται στα εργαλεία κατάρτισης InnCREA.

Όταν οι μαθητές ΑΙ χρησιμοποιούν τις ασκήσεις δημιουργικότητας innCREA:

- Οι μαθητές θα πρέπει να έχουν επαρκή γνώση και προετοιμασία στα θέματα της μελέτης που θα χρησιμοποιηθούν στις ασκήσεις συντριβής έτσι ώστε να μπορούν να αισθάνονται

σίγουροι και άνετα χρησιμοποιώντας τις δημιουργικές τους ικανότητες και προσφέροντας τις ιδέες τους.

- Το περιβάλλον της τάξης θα πρέπει να είναι άνετο και εργονομικό, έτσι ώστε οι μαθητές να μπορούν να είναι άριστα παραγωγικοί.
- Οι εκπαιδευτικοί θα πρέπει να προσπαθήσουν να δημιουργήσουν ένα υποστηρικτικό περιβάλλον στο οποίο οι μαθητές να μπορούν να εμπιστεύονται τον δάσκαλό τους, τους συμμαθητές τους και τους εαυτούς τους καθώς αντιμετωπίζουν μια καμπύλη μάθησης που εξασκεί νέες δεξιότητες και διακινδυνεύει να κάνει λάθη.
- Οι μαθητές δεν πρέπει να πιέζονται για να επιτύχουν ή να κυριαρχήσουν, αλλά αντ' αυτού να δοκιμάσουν και να πειραματιστούν'.
- Οι μαθητές θα πρέπει να αποθαρρύνονται από το να κρίνουν τις δικές τους δοκιμαστικές, αυθόρμητες ιδέες ή αυτές των άλλων.
- Η κατανόηση της σπουδαιότητας της δημιουργικότητας και των δεξιοτήτων που είναι απαλές στο επιχειρηματικό και εργασιακό περιβάλλον μπορεί να ενθαρρύνει τη συμμετοχή των σπουδαστών.

4.4.3. Επιχειρηματικό και εργασιακό περιβάλλον

Ομοίως, η στήριξη της καινοτομίας και της δημιουργικότητας σε ένα επιχειρηματικό περιβάλλον θα ενισχύσει την ανάπτυξη της δημιουργικότητας και των πρωτοποριακών δεξιοτήτων καινοτομίας. Οι επιχειρήσεις μπορούν να αξιοποιήσουν τα οφέλη της συνεργασίας με τις ασκήσεις InnCREA μεγιστοποιώντας τους παράγοντες που επιτρέπουν τη δημιουργικότητα και την πρωτοποριακή καινοτομία και ελαχιστοποιώντας αυτούς που αναστέλλουν.

Στον επαγγελματικό βίο, οι παράγοντες που επιτρέπουν τη δημιουργικότητα και την πρωτοποριακή καινοτομία είναι:

- **Επαρκείς γνώσεις και δεξιότητες που σχετίζονται με τον τομέα:** Οι εργοδότες θα πρέπει να επιτρέπουν την ανάπτυξη και την ανάπτυξη ικανοτήτων στους τομείς των εργαζομένων.
- **Λογικό ύψος πόρων:** Η διαθεσιμότητα των πόρων ευνοεί τη δημιουργικότητα και την καινοτομία.
- **Εργασιακό περιβάλλον με αξία στη δημιουργικότητα και υποστηρικτικό:** περιλαμβάνει υποστήριξη ηγέτης για τον καθορισμό στόχων, χώρο για αυτονομία, επιμονή, ανοικτό και ανεκτικό περιβάλλον με ποικίλες ιδέες και συστήματα ανταμοιβής που ενθαρρύνουν τον πειραματισμό και επιτρέπουν λάθη και αποτυχίες.

Στον εργασιακό βίο, οι παράγοντες που εμποδίζουν τη δημιουργικότητα και την πρωτοποριακή καινοτομία είναι:

- **Έλλειψη επαρκών γνώσεων:** Ο Weisberg (1999) θεωρεί τη γνώση ένα θεμελιώδες, αναμφισβήτητο εμπόδιο για τη δημιουργικότητα. Προηγούμενες μελέτες πρότειναν μια καμπύλη σχήματος U σχέση μεταξύ δημιουργικότητας και γνώσης. Αυτό υποδηλώνει ότι οι ελάχιστες γνώσεις στον τομέα ή στους τομείς θα εμποδίζουν τη δημιουργικότητα όσο και τις άφθονες τομεακές γνώσεις.

- **Έλλειψη επαρκών πόρων: Τα οικονομικά,** οι άνθρωποι, ο χρόνος και άλλα εργαλεία και υλικά επηρεάζουν τη δημιουργική απόδοση. Οι μη ρεαλιστικές προθεσμίες και η έλλειψη πρόσβασης σε ένα ελάχιστο επίπεδο πόρων παρακωλύει τη δημιουργικότητα και την πρωτοποριακή καινοτομία. Η υπερβολική χρήση πολλών πόρων έχει παρομοίως αρνητικές επιπτώσεις στη δημιουργικότητα.
- **Ανεπαρκής οργανωτική υποστήριξη:** Αυτή είναι η ευθύνη των ηγετών ενός οργανισμού, οι οποίοι πρέπει να θέσουν σε εφαρμογή κατάλληλα συστήματα ή διαδικασίες και να τονίσουν τις αξίες που δίνουν σαφή προτεραιότητα στο ρόλο της δημιουργικότητας στους εργαζομένους. Οι εσωτερικές διαμάχες, οι πολιτικές συζητήσεις και τα κουτσομπολιά βρίσκονται να βλάπτουν τη δημιουργικότητα, επειδή τραβούν την προσοχή των εργαζομένων μακριά από την εργασία.
- **Έλλειψη αυτονομίας και ελευθερίας στην εργασία:** Η έλλειψη αυτονομίας και ελευθερίας στην επιλογή του τρόπου εργασίας αποθαρρύνει τη δημιουργικότητα. Μικρο-διαχειρίσεις που κατευθύνουν τα άτομα στο πώς ακριβώς να εκτελέσει τη δουλειά τους να πάρει την ικανότητα να εργαστούν και να δημιουργήσουν ιδέες από αυτά. Οι συνεχείς διακοπές της εργασίας ενός ατόμου από τους ηγέτες επηρεάζουν αρνητικά τα εσωτερικά κίνητρα που θεωρούνται σημαντικό συστατικό της δημιουργικότητας.
- **Δυσανεξία σε αποτυχίες και λάθη:** Ο παράγοντας αυτός μειώνει το επίπεδο ανάληψης κινδύνων και τις πρωτοβουλίες των εργαζομένων, ενώ αυξάνει το φόβο του πειραματισμού.

4.5 Συμπεράσματα από την αξιολόγηση και τη διεξαγωγή των μαθημάτων

Το εργαλείο ελέγχου InnCREA και τα crash courses προσφέρουν συγκεκριμένους τρόπους για τη μέτρηση και την ανάπτυξη της δημιουργικότητας απαλές δεξιότητες.

- Μετά την εκτέλεση ενός ή περισσότερων εντατικών μαθημάτων, οι συμμετέχοντες μπορούν να επανεξετάσουν τη δημιουργικότητά τους για να μετρήσουν τα κέρδη. Επειδή κάθε εντατικό μάθημα προσφέρει μια τρίωρη εισαγωγή σε πέντε τεχνικές δημιουργικότητας, τα αποτελέσματα μπορεί να μην δείχνουν βελτίωση τόσο σύντομα. Ιδανικά, ο έλεγχος μπορεί να ληφθεί μετά από μια μεγαλύτερη περίοδο σημαντικότερης συμμετοχής στις ασκήσεις για την ανάπτυξη της δημιουργικότητας.
- Η χρήση του εργαλείου ελέγχου InnCREA θα δώσει έναν τρόπο να μετρηθούν συγκεκριμένα τα επίπεδα της ατομικής, ομαδικής, ηγεσίας και οργανωτικής δημιουργικότητας.
- Στα εντατικά μαθήματα, οι μαθητές θα εξοικειωθούν καλύτερα με τη σημασία της ανάπτυξης δημιουργικότητας και ήπιων δεξιοτήτων για την υποστήριξη των μελλοντικών σταδιοδρομιών τους.
- Οι μαθητές θα εισαχθούν σε τεχνικές δημιουργικότητας στα crash courses που μπορούν να χρησιμοποιήσουν επανειλημμένα σε άλλα πλαίσια για να αναπτύξουν τις δικές τους

ικανότητες και να προσφέρουν αυτές τις δεξιότητες στους σημερινούς και μελλοντικούς εργοδότες.

V. Περίληψη και συμπεράσματα

Η δημιουργικότητα και η πρωτοπορία, ως μέρος της διαχείρισης της καινοτομίας, είναι ζωτικής σημασίας για όλους τους οργανισμούς και τις εταιρείες όπου η δημιουργία και η χρήση της γνώσης είναι μέρος των καθημερινών δραστηριοτήτων τους. Η δημιουργικότητα αποτελεί την ικανότητα να διατυπώνεις ιδέες για το πώς κάτι μπορεί να γίνει διαφορετικά, σε συνδυασμό με την ικανότητα να σχεδιάζεις ευρέως κατανοητές αλλαγές. Η έννοια της δημιουργικότητας περικλείει την ικανότητα δημιουργικής σκέψης, προσαρμοστικής ευελιξίας με αποτέλεσμα την εύρεση δημιουργικών, πρωτότυπων λύσεων που υπερβαίνουν τα αποδεκτά πρότυπα. Πολλές μελέτες δείχνουν ότι τα ευρωπαϊκά θεσμικά όργανα «επανεφεύρουν τον τροχό» και πρέπει να ενισχύσουν τη δημιουργικότητά τους, προκειμένου να είναι καινοτόμα και ανταγωνιστικά στην ερευνητική κοινότητα. Η ποιότητα των ανθρώπων είναι το χαρακτηριστικό γνώρισμα των επιτυχημένων οργανώσεων. Αυτός είναι ο λόγος που πρόσφατα εμφανίστηκαν οι κλάδοι διαχείρισης, όπως η διαχείριση της γνώσης.

Οι τεχνικές δημιουργικότητας είναι μέθοδοι που ενθαρρύνουν δημιουργικές δράσεις, είτε στις τέχνες είτε στις επιστήμες. Επικεντρώνονται σε μια ποικιλία πτυχών της δημιουργικότητας, συμπεριλαμβανομένων τεχνικών για την παραγωγή ιδεών και αποκλίνουσας σκέψης, μεθόδων για την αναδιατύπωση προβλημάτων, αλλαγών στο συναισθηματικό περιβάλλον και ούτω καθεξής. Μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως μέρος της επίλυσης προβλημάτων, της καλλιτεχνικής έκφρασης ή της θεραπείας.

Το InnCREA είναι ένα ευρωπαϊκό σχέδιο κοινωνικής καινοτομίας που στοχεύει στη μεταφορά, την προσαρμογή και την υλοποίηση ενός ολοκληρωμένου προγράμματος κατάρτισης (υλικών και μεθοδολογιών) για τη διδασκαλία της δημιουργικότητας και την πρωτοπορία στην επίδωξη της καινοτομίας, προκειμένου να αναπτυχθούν οι ήπιες δεξιότητες των σπουδαστών του Ε.Ε. και, ταυτόχρονα, να συμβάλουν ώστε να μειωθεί το χάσμα μεταξύ των δεξιοτήτων που απαιτούνται στην αγορά εργασίας και των δεξιοτήτων που προσφέρονται από τα μαθήματα του Ε.Ε. Η πρωτοβουλία αυτή αποσκοπεί επίσης στην έναρξη συστηματικού και μόνιμου διαλόγου μεταξύ των θεσμικών οργάνων της ΕΕ, των εργοδοτών και όλων των σχετικών ενδιαφερόμενων φορέων: φοιτητών, τοπικών/περιφερειακών αρχών και άλλων οργανισμών σε όλη την ΕΕ.

Οι στόχοι των έργων στο πλαίσιο της πρωτοβουλίας « Ευρώπη 2020 » είναι σύμφωνοι με την προτεραιότητα της στρατηγικής « Ευρώπη 2020 » για την ανάπτυξη χωρίς αποκλεισμούς μέσω της επίτευξης οικονομίας υψηλής απασχολησιμότητας, και θα συμβάλουν άμεσα στην επίτευξη ενός από τους στόχους της στρατηγικής « το ποσοστό απασχόλησης του πληθυσμού ηλικίας 20-64 ετών θα πρέπει να αυξηθεί από το σημερινό 69% σε τουλάχιστον 75% ». Τα αποτελέσματα του έργου InnCREA αποσκοπούν στην παροχή ενός ολοκληρωμένου προγράμματος, απευθυνόμενου στους κύριους ενδιαφερόμενους της αγοράς εργασίας, με σκοπό τη μείωση της αναντιστοιχίας μεταξύ των δεξιοτήτων των σπουδαστών του ΕΧΕ και των δεξιοτήτων που επιδιώκει η αγορά και, συνεπώς, τη μείωση της ανεργίας των νέων.

Η παρούσα κατευθυντήρια γραμμή της InnCREA αποτελεί τη δεύτερη πνευματική παραγωγή του έργου και αναπτύχθηκε με τη συμμετοχή όλων των εταίρων του έργου. Η οδηγία InnCREA απαντά στο ερώτημα πώς να υλοποιηθούν νέες δημιουργικές τεχνικές, όπως η διάγνωση, η ανάλυση, η επιλογή μεθόδου, κλπ. για την αποτελεσματική και αποδοτική συνεργασία με τους φοιτητές ατομικά και σε ομάδες, καθώς και σε άλλους οργανισμούς, όπως εταιρείες. Επιπλέον, περιέλαβε και νέες τεχνικές που αναπτύχθηκαν στο πλαίσιο του έργου InnCREA. Αυτό επέτρεψε την εφαρμογή στο πανεπιστήμιο επιπρόσθετων προγραμμάτων για τη διδασκαλία μαλακών δεξιοτήτων, που απαιτούνται στην αγορά εργασίας. Με βάση την εμπειρία που αποκτήθηκε από τις επιχειρήσεις, η μεθοδολογία που αναπτύχθηκε στο πλαίσιο της InnCREA θα είναι πολύπλευρη, αφού μπορεί να εφαρμοστεί εύκολα σε πανεπιστήμια, επιχειρήσεις και άλλα ιδρύματα που απαιτούν δημιουργική εργασία από τους υπαλλήλους τους.

Η μεθοδολογία της InnCREA δεν απευθύνεται μόνο σε πανεπιστημιακά τμήματα, αλλά και σε ΜΜΕ, οργανισμούς, ινστιτούτα επαγγελματικής κατάρτισης, επιχειρηματικές ενώσεις και άλλα ενδιαφερόμενα μέρη.

Η κατευθυντήρια γραμμή της InnCREA απευθύνεται σε ακαδημαϊκό προσωπικό και καθηγητές, καθώς και σε άτομα που δεν έχουν συνολική γνώση των πολύπλευρων στοιχείων της δημιουργικότητας και της πρωτοπορίας ως μέρος της διαχείρισης της καινοτομίας, αλλά που επιθυμούν ή πρέπει να μάθουν περισσότερα γι' αυτό. Ως εκ τούτου, η κατευθυντήρια γραμμή για την InnCREA απευθύνεται επίσης σε φοιτητές ή εκπαιδευόμενους συνεχούς επαγγελματικής ανάπτυξης που θα μπορούσαν να τη χρησιμοποιήσουν ως οδηγό για θέματα δημιουργικότητας και πρωτοποριακής διαχείρισης. Οι σύμβουλοι επιχειρήσεων μπορεί να επιθυμούν να το χρησιμοποιήσουν ως ένα επιπλέον εργαλείο για να υποστηρίξουν τους πελάτες τους ή να τους δώσουν μια γενική κατανόηση της δημιουργικότητας και της πρωτοπορίας ως μέρος των θεμάτων διαχείρισης της καινοτομίας.

Η κατευθυντήρια γραμμή του InnCREA διαιρείται σε πέντε χωριστά τμήματα. Πρώτον, Εισαγωγή ακολουθούμενη από το Εργαλείο Ελέγχου της Δημιουργικότητας. Το εργαλείο ελέγχου InnCREA καθορίζει τα επίπεδα δημιουργικότητας που σχετίζονται με τους τύπους των δεξιοτήτων δημιουργικότητας που χρησιμοποιούνται σε περιβάλλοντα εργασίας που χωρίζονται σε αυτά που χρησιμοποιούνται από άτομα, από ομάδες που συνεργάζονται για την εύρεση λύσεων, από ηγέτες στους ηγετικούς τους ρόλους και εκείνους που χρησιμοποιούνται σε οργανισμούς. Επειδή κάθε ρόλος, που εργάζεται μόνος του, που εργάζεται σε μια ομάδα, που ηγείται μιας ομάδας, που είναι μέρος μιας μεγαλύτερης οργάνωσης, έχει συγκεκριμένα χαρακτηριστικά, οι αξιολογήσεις επικεντρώνονται στις ήπιες δεξιότητες που απαιτούνται περισσότερο για κάθε ρόλο / επίπεδο ξεχωριστά.

Το εργαλείο ελέγχου innCREA έχει σχεδιαστεί για να χρησιμοποιείται σε συνδυασμό με τα crash courses innCREA και τις ατομικές ασκήσεις δημιουργικότητας. Το εργαλείο ελέγχου μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε διάφορα πλαίσια, όπως η υποδοχή, η δημιουργία ομάδων, οι ημέρες του εργαστηρίου του προσωπικού ή απλά ως εργαλείο που παρέχεται ως προαιρετική δραστηριότητα για το προσωπικό να επιλέξει να χρησιμοποιήσει τους εαυτούς του για να ενισχύσει τη δική του ήπια ικανότητα δεξιοτήτων. Περιλαμβάνει την αξιολόγηση και την ερμηνεία των αποτελεσμάτων. Μόλις ο ερωτώμενος συμπληρώσει το ερωτηματολόγιο, το σύστημα παρέχει ένα αποτέλεσμα με βάση τις απαντήσεις που δόθηκαν. Το αποτέλεσμα αυτό μετρά τις τρέχουσες δημιουργικές γνώσεις στο επίπεδο στο οποίο πραγματοποιήθηκε ο έλεγχος. Το εργαλείο ελέγχου μπορεί να χρησιμοποιηθεί

περιοδικά για τη μέτρηση της προόδου και οι τεχνικές προσφέρουν την ευελιξία που πρέπει να χρησιμοποιείται επανειλημμένα από την αλλαγή θεμάτων και την αύξηση της πολυπλοκότητας και της δυσκολίας. Οι κατευθυντήριες γραμμές του InnCREA περιλαμβάνουν επίσης περιγραφή των μαθημάτων για την ανάπτυξη της δημιουργικότητας, χωρισμένα ανά άτομο, ομάδα, οργάνωση και επίπεδο ηγεσίας.

Το ακόλουθο τμήμα του InnCREA, εξετάζει την έρευνα που διεξάγουν οι εταίροι του έργου. Κάθε εταίρος έχει πραγματοποιήσει δομημένες και εις βάθος συνεντεύξεις με πανεπιστημιακούς καθηγητές ή εργοδότες. Σκοπός της δραστηριότητας αυτής ήταν η ανάπτυξη νέων προτύπων για τεχνικές δημιουργικότητας. Κάθε συνέντευξη αποτελούνταν από μια περιγραφή του βασικού στόχου της τεχνικής και για ποιες καταστάσεις είναι χρήσιμη, βήμα προς βήμα πώς εφαρμόζεται η τεχνική, τις προϋποθέσεις για την επιτυχή εφαρμογή της τεχνικής, και τις καταστάσεις όπου εφαρμόστηκε η τεχνική και τα αποτελέσματα που επετεύχθηκαν. Στη συνέχεια, κάθε εταίρος ανέλυσε και τεκμηρίωσε τα αποτελέσματα των συνεντεύξεων σε εμπεριστατωμένες εκθέσεις συνεντεύξεων.

Μπορεί να συναχθεί το συμπέρασμα ότι το Σεμινάριο InnCREA προσφέρει συγκεκριμένους τρόπους μέτρησης και ανάπτυξης δημιουργικότητας και δεξιοτήτων. Το InnCREA θα παρέχει έναν τρόπο για να μετρήσει συγκεκριμένα τα επίπεδα της ατομικής, ομαδικής, ηγεσίας και οργανωτικής δημιουργικότητας.

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής για την παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν αποτελεί έγκριση του περιεχομένου που αντικατοπτρίζει τις απόψεις μόνο των δημιουργών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.

Creative Commons — CC0 1.0 Universal