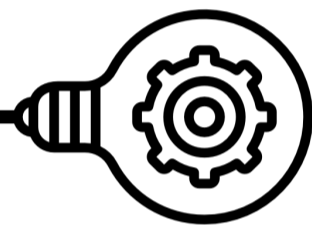




**KIS KÖNYV**  
*nagy ötletekhez*





# *Módszertani kézikönyv*

Fiatalok problémamegoldó  
és kreatív tervezési készségeinek  
fejlesztéséhez



**Írták:**

Kiss László és Takács Viktória

**Szerkesztette és tördelte:**

Takács Viktória

**Projektvezető:**

Mikó Gábor

**Készült:**

a DIA által megvalósított Speak Smart Program részeként

**Ahonnán inspirációt merítettünk a kiadványhoz:**

Robert Fisher: Hogyan tanítsuk gyermekeinket gondolkodni  
(Műszaki Kiadó, Budapest, 2008)

Sir Ken Robinson: Az alkotó tér  
(HVG Kiadó, Budapest, 2011)

Development Impact and You ([www.diytoolkit.org](http://www.diytoolkit.org))

Service Design Toolkit ([www.servicedesigntoolkit.org](http://www.servicedesigntoolkit.org))

**©Demokratikus Ifjúságért Alapítvány**

A kiadvány azzal a céllal született meg,  
hogy a fiatalok készségfejlesztését  
és innovatív közösségi kezdeményezések létrejöttét segítse.  
Kereskedelmi célokra nem használható.

[www.i-dia.org](http://www.i-dia.org)

2016



**HA NEKED VAN EGY ALMÁD  
ÉS NEKEM IS VAN EGY ALMÁM,  
ÉS ELCSERÉLJÜK ŐKET,  
MINDKETTŐNKNEK  
EGY-EGY ALMÁJA MARAD.  
DE HA NEKED VAN EGY ÖTLETED  
ÉS NEKEM IS VAN EGY ÖTLETEM,  
ÉS ELCSERÉLJÜK ŐKET,  
MINDKETTŐNKNEK  
KÉT ÖTLETE LESZ.**

*G. B. Shaw*



# Kis könyvhöz kis előszó

Lehet-e tanulni a kreativitást? Innovátornak születni kell, vagy sok gyakorlással mi magunk is azokká válhatunk?

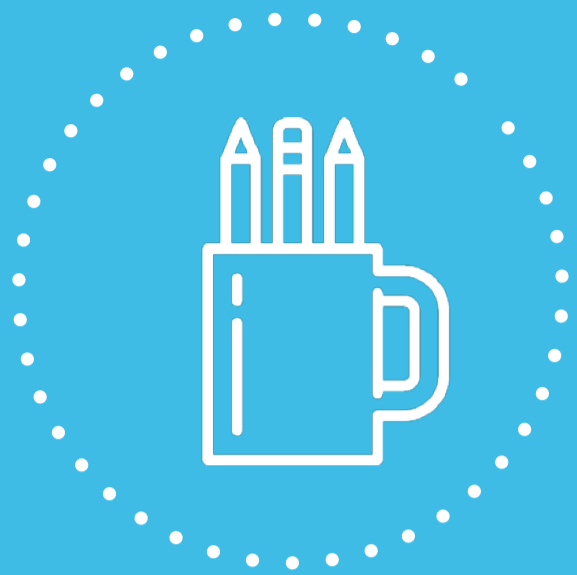
E kiadvány alkotóinak meggyőződése, hogy bárkiből lehet változáshozó. Mindannyiunkban megvan a lehetőség arra, hogy egy olyan ötlettel álljunk elő, amely hatással lehet egész közösségekre, vagy jobba teheti mások életét.

A kreatív problémamegoldás egy izgalmas, kihívásokkal teli alkotó folyamat, amelynek során sok-sok tanulás, próbálkozás, gondolkodás, tévedés és felismerés árán születik meg egy új ötlet.

Ez a folyamat lépésekre és feladatokra bontható, újra és újra átélhető.

Ez a kiadvány a kreatív megoldáskereső folyamat lépéseit mutatja be, és segítséget nyújt pedagógusok, fiatalokkal foglalkozó szakemberek, trénerek számára ahhoz, hogy a fiatalokat egy helyi, közösségi probléma kapcsán gondolkodásra és tervezésre ösztönözzék.

A kiadványban olyan eszközöket és egy olyan szemléletet mutatunk be, amelyek részét képezik a társadalmi innováció módszertanának, és amelyeket a DIA másfél évtizedes tapasztalatára építve lefordítottunk a 14-18 év közötti fiatalok világára.



# TARTALOM

## BEVEZETŐ

### FELFEDEZÉS

*Hogyan találjuk meg a fát az erdőben?*

### MEGÉRTÉS

*Hogyan váljunk egy probléma valódi szakértőivé?*

### MEGOLDÁS

*Hogyan születnek az ötletek?*

### MEGMUTATÁS

*Miért fontos, hogy végre ne csak mi, hanem mások is beszéljenek az ötletünkről?*

### REFLEXIÓ

*Avagy: mit is tanultunk mindebből?*

### ÓRAVÁZLATOK

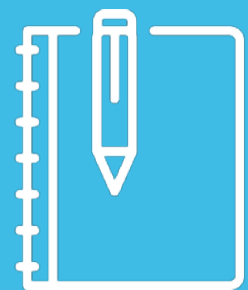
*Hogyan lesz mindebből egy fiataloknak szóló foglalkozás?*

### SZTORIK

*Hogyan csinálják ezt mások?*







# Bevezető

Az oktatással kapcsolatos egyik leggyakrabban hangoztatott kijelentés, hogy az iskolának egy olyan világra kell felkészítenie a diákokat, amelyet ma még nem ismerünk. Az elmúlt egy évtized folyamán újabb és újabb technológiai újítások alakították át a mindennapjainkat, olyan, új foglalkozások jelentek meg, amelyeket korábban elképzelni sem tudtunk volna, és a munkavállalókkal szembeni elvárások teljesen átalakultak. Ebben a környezetben mindössze egyetlen dolog biztos: a bizonytalanság.

Tudjuk, hogy a jövőben azok a fiatalok állják majd meg a helyüket, akik tudnak alkalmazkodni az elvárásokhoz, jól kezelik a folyamatos változásokat, gyorsan tanulnak, nem félnek kockázatokat vállalni, képesek az együttműködésre, és nem esnek kétségbe, ha egészen új problémákkal találják szembe magukat. Mindehhez elengedhetetlen, hogy a mai tinédzsereket olyan helyzetbe hozzuk már az iskolában, ahol gyakorolhatják, fejleszthetik az itt felsorolt készségeket.

## A KREATÍV MEGOLDÁSKERESÉS, MINT PEDAGÓGIAI ESZKÖZ

A kiadványban bemutatott eszköztár egy olyan folyamatot ír le, amelyben a fiatalokat egy probléma részeseivé tesszük, felruházzuk őket a megoldáshoz szükséges ismeretekkel és tapasztalatokkal. A közösségi problémákat használjuk kiindulópontul arra, hogy a fiatalokat elgondolkodtassuk, és egyfajta kreatív, megoldáskereső attitűd elsajátításában támogassuk. Ez a tanulási folyamat több, modern pedagógiai megközelítésre is épít, melyeket röviden alább bemutatunk.

1

### PROBLÉMAALAPÚ TANULÁS

*(problem-based learning)*

A tanulási folyamat fókuszában egy nyitott végű probléma áll, amelyről tanulva a diákok ismereteket szereznek, fontos összefüggéseket értenek meg. Megtapasztalják, hogy a tudás értéke a problémák megértésében és megoldásában rejlik, a tanulás pedig nem egy öncélú tevékenység.

2

### TAPASZTALATI TANULÁS

*(experiential learning):*

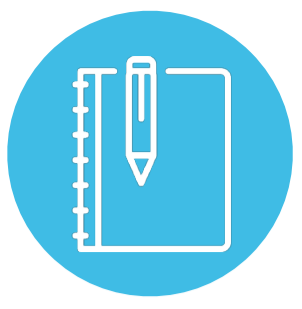
Középpontjában a tapasztalatszerzés, és az arra adott reflexió áll. A David A. Kolb nevéhez fűződő modell azt mutatja be, hogy a tanulási folyamat aktív résztvevőként (tehát nem csupán elszenvedőjeként, vagy az információk befogadójaként), az élményekre adott tudatos reflektálás révén szerezzük meg az új tudást.

3

### ÖNVEZÉRELT TANULÁS

*(Self Organised Learning Environment):*

Sugata Mitra nevéhez kötődik. A koncepció alapja, hogy a tanulási folyamat irányítói maguk a gyerekek, akik egy kérdés megválaszolásával egyedül maradnak, és a saját eszközeikkel, a saját tempójukban, egymásra támaszkodva szerzik meg a megoldáshoz szükséges tudást.

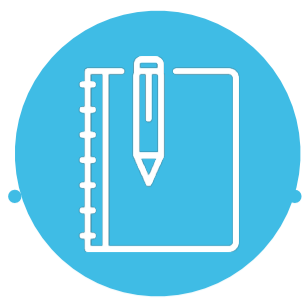


Ezek a módszertani keretek rávilágítanak arra, hogy a problémamegoldáshoz kapcsolódó készségek fejlesztésekor rengeteg különféle eszköz és megközelítésmód közül választhatunk. De vannak alapelvek, amelyek meghatározók lesznek. Ezek közé tartozik az élményalapú tanulás követelménye, a reflexió és önértékelés technikáinak elsajátítása, ill. a diákok szabadsággal és felelősséggel történő felruházása a tanulási folyamatban.

A kreatív problémamegoldás fejlesztése változatos eszközökkel történhet (a rejtvényfejtéstől a modellépítésen át a programozásig), ám ebben a könyvben mi egyetlen problémátípusra koncentrálnunk: a közösségi problémákra. Az elhanyagolt parkokra, a közösségi terek hiányára, a közösség tagjai közti konfliktusokra. Azt gondoljuk, hogy ezeken az összetett, sokszereplős, nyitott végű problémákon keresztül a fiatalok megtapasztalhatják, hogy képesek változásokat kezdeményezni a világban, hatással tudnak lenni mások életére, és felismerik, hogy ők is egy közösség tagjai, amelynek jövőjét illetően felelősséggel és feladatokkal bírnak.

### AZ INNOVATÍV PROBLÉMAMEGOLDÁS ÁLLOMÁSAI





## az ábra magyarázata

### FELFEDEZÉS

*A szakasz legfontosabb feladata a probléma minél pontosabb meghatározása, a hozzá kapcsolódó ok-okozati összefüggések, feltételezések, előzetes tudás feltérképezése.*

### KUTATÁS, KONZULTÁCIÓ, MEGÉRTÉS

*Az igazán innovatív és működőképes ötletek nem a semmiből születnek, hanem alapos kutatómunka, rengeteg beszélgetés és sok-sok gondolkodás eredményei.*

### ÖTLETELÉS

*Ebben a szakaszban mozgósítjuk a bennünk rejlő kreatív tartalékokat, és bátran felsorakoztatjuk akár a legőrültebb ötleteket is. Egy igazi ötletbörzében minden megengedett: állítsuk feje tetejére a világot!*

### MÉRLEGLÉS

*Amikor már több oldalt teleírtunk kreatívabbnál kreatívabb ötletekkel, eljön a számvetés ideje: a kutatás során megszerzett tudásunk alapján, vagy előre meghatározott szempontok szerint értékeljük az ötleteket.*

### TERVEZÉS

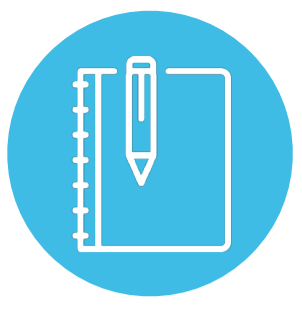
*Részletesen kidolgozzuk a megoldást: felvázoljuk megvalósítás lépéseit, átgondoljuk a várható nehézségeket, áttekintjük a lehetséges partnereket, költségvetést készítünk...*

### MEGMUTATÁS

*A megoldásunkat láthatóvá tesszük mások számára. Visszajelzéseket gyűjtünk, hogy ezek segítségével fejleszthessük, kiegészítsük az ötletet, vagy ha szükséges, az alapoktól újragondoljuk újragondoljuk a tervet.*

## A MEGOLDÁSKERESÉST TÁMOGATÓ LÉGKÖR

Mielőtt belevágnánk a konkrét gyakorlatok és eszközök megismerésébe, itt érdemes szót ejtenünk arról, hogy milyen feltételei vannak a kreatív megoldáskeresésnek. Egy ilyen folyamat számos tekintetben különbözik a hagyományos tanórai munkától, amely mind a diákok, mind a pedagógus számára kihívásokat jelenthet. A fiatalok számára a legnagyobb nehézséget a munkamódszerek újszerűsége jelenti majd, amelyek egészen más elvárásokat támasztanak velük szemben. Míg a tanárok számára kihívást jelenthet az új szerep, amelyet a megoldáskereső tanulási folyamat megkövetel, hiszen ebben a nyitott végű folyamatban ők maguk is együtt haladnak a diákjaikkal, ők sem ismerik a feladatok megoldását, közösen tanulnak, kísérleteznek a diákjaikkal.



Annak érdekében, hogy a megoldáskeresés folyamata pozitív élményekkel, sikerekkel és elgondolkodtató tapasztalatokkal töltsen fel mind a fiatalokat, mind az őket segítő pedagógust fontos lehet az itt felsorolt feltételek teljesülése:

- *Partneri viszony*, amely persze nem bratyizást, vagy a határok elmosódását jelenti, hanem sokkal inkább egy kölcsönös elismerésen, elvárásokon alapuló kapcsolatot.
- A sokszínűséget tisztelő és *elfogadó légkör*, hiszen ahol nincsenek biztosan jó válaszok, ott nincsenek biztosan rossz válaszok sem.
- *Pozitív hibakultúra*, amely a tévedéseket és bukásokat nem bünteti, hanem a fejlődés természetes részének tekinti.
- Folyamatos, kölcsönös *visszajelzések rendszere*, amely segíti a folyamat értékelését.
- *Önállóságra bátorító légkör*, amely az egyéni felelősségre helyezi a hangsúlyt.
- A *diákokhoz alkalmazkodó elvárások*, amelyek teljesíthetőek, de valódi kihívások is egyben.

### A MEGOLDÁSKERESÉS MINT SZEMLÉLET

Ezt a kiadványt elsősorban fejlesztő, tanulást segítő céllal alkottuk meg, és kevésbé vezérelt minket az a szándék, hogy a kiadvány nyomán világmegváltó, forradalmi ötletek szülessenek (bár kétségkívül akkor sem szomorkodnánk, ha így lenne).

Meggyőződésünk szerint a megoldáskereső folyamatnak nem az a célja, hogy a végén mindig egy nagyszerű, működőképes ötlettel tegyük értékesebbé a világot, sokkal inkább az, hogy mi magunk váljunk gazdagabbá az átélt tapasztalatoknak, megszerzett információknak köszönhetően. Lehet, hogy a fiatalokkal végzett közös munka eredményeként lesz 1-2 érdekes, és több tucatnyi teljesen hasznavehetetlen ötletünk. De az élmények, és az új tudás egy életre szól, és mozgósíthatóak a jövőben bármikor. Ha ezeknek a tapasztalatoknak köszönhetően a fiatalok megértik, hogy tudni és tanulni az életben való boldoguláshoz elengedhetetlen, és nem várnak kétségbeesetten másokra, hogy megoldják a felmerülő problémákat - a sok száz kukába dobott ötlet már megérte a fáradozásainkat.



# FELTÉRKÉPEZÉS

*Hogyan találjuk meg  
a fát az erdőben?*



**AZ ÉLETBEN  
NEM AZ A FELADATOD,  
HOGY PROBLÉMÁK  
NÉLKÜL ÉLJ,  
HANEM AZ,  
HOGY VALAMI IRÁNT  
LELKESEDJ!**

*Andrew Mathews*

---



A megoldás már a probléma felismerésével elkezdődik. Valójában ebben a megközelítésben a problémákra mint lehetőségekre tekintünk, és nem mint eredendően negatív jelenségekre. Egy tökéletesen problémamentes világban semmi sem motiválna minket arra, hogy folyamatosan új ötleteken, megoldási alternatívákon törjük a fejünket. Számptalan innovációt - legyen szó társadalmi eredményekről, furfangos találmányokról, vagy a világot a négy sarkából kiforgató technológiai újításról - egy problémának köszönhetünk, amely eléggé égető volt ahhoz, hogy ne menjünk el gondolkodás nélkül mellette.

## 1. LÉPÉS: A PROBLÉMA MEGFOGALMAZÁSA

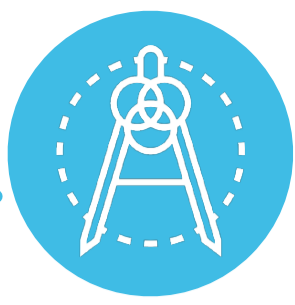
Az, hogy hogyan vetjük fel a problémát befolyásolhatja a megoldáskereső gondolkodást. Minél konkrétan tudjuk megfogalmazni a problémafelvetést, annál nagyobb az esélyünk arra, hogy egy releváns megoldási javaslattal fogunk előrukkolni. Kezdő világmegváltók gyakran beleesnek abba a csapdába, hogy egy sokszorosán összetett, bonyolult társadalmi problémát vesznek célba, belegabalyodnak az összefüggések komplex rendszerébe, és végül csalódottan megállapítják, hogy nincs mit tenni, a helyzeten nem lehet változtatni.

Nem azzal van gond, ha a szegénység problémája ellen szeretnénk valamit tenni, hanem azzal, ha mindjárt a szegénységet általában szeretnénk felszámolni. Sikeresebbek lehetünk, ha keresünk egy konkrét összefüggést, célcsoportot vagy alproblémát, ahol elkezdhetjük a beavatkozást.

### Inspiráció

*CÓKMÓK - Kovács Bori a Moholy-Nagy Művészeti Egyetem formatervező szakán végezte tanulmányait, miközben önkéntesként gyakran látogatta a budapesti Cseppkő Gyermekotthont. Diplomamunkájával az otthonban élő gyermekek életét szerette volna jobbá tenni. Rájött, hogy az állami gondozásban élő gyermekeket érintő egyik nagy probléma, hogy a gyerekeknek, miután családjukból kiemelték őket, nagyon gyakran kell otthont váltaniuk: átmeneti befogadóotthonba, később nevelőotthonba, majd nevelő szülőkhöz kerülnek. Ezeknek a gyerekeknek az életéből hiányzik az az állandóság és stabilitás, ami a családban felnövő társaik számára magától értetődő. Bori megoldása a CÓKMÓK, egy különleges hátizsák, amely a gyakori környezetváltozások ellenére a folytonosság élményét nyújtja a gyerekeknek: benne a legfontosabb tárgyukat tárolhatják, és bárhová magukkal vihetik, a hátizsákhoz tartozó takaróval pedig otthonossá tehetik a környezetüket. Ha veszünk egy ilyen hátizsákot a gyermekünknek, akkor egy CÓKMÓK-ot kap egy 5-11 éves, befogadó otthonba kerülő kisgyerek. Bori azzal, hogy megfigyelt egy jelenséget, egy komplex problémát tudott úgy leszűkíteni, hogy a saját eszközeivel megoldást találhasson rá. Nemcsak egy piacképes terméket alkotott, hanem egy inspiráló vállalkozást és közösséget hozott létre, amellyel nehéz sorsú gyermekek hétköznapjait tudja jobbá tenni.*

Több: [www.cokmok.org](http://www.cokmok.org)



Minél többet tudunk egy problémáról, minél alaposabban átlátjuk a hozzá kapcsolódó össze-függéseket, minél jobban ismerjük az érintettek igényeit és elvárásait - annál pontosabban tudjuk meghatározni a vizsgált problémát. A megoldáskeresés során természetes folyamat, hogy a tudásunk bővülésével újra és újra átfogalmazzuk a problémát is. Ezt azonban soha ne tekintsük visszalépésnek, sőt éppen ellenkezőleg: azt jelenti, hogy fejlődtünk.



### Tippek: hogyan találjunk egy problémát?

- 1** Igyekezzünk minél konkrétabb és kézzelfoghatóbb problémafelvetés elé állítani a diákokat.
- 2** Olyan problémát válasszunk, ami valóban valamilyen megoldásért kiállt, és nem csupán egy általános ügyről vagy jelenségről van szó.
- 3** Figyelembe vehetjük a probléma kiválasztásakor a diákok érdeklődését, kereshetünk olyan problémát, ami kifejezetten érinti, foglalkoztatja, vagy akár bosszantja őket.
- 4** Jó stratégia lehet ennek az ellenkezője is: ha szeretnénk, hogy a diákjaink a közös megoldáskeresés eredményeként egy konkrét témáról, célcsoportról, dilemmáról tanuljanak, akkor bátran válasszunk egy olyan területet, amely sok új ismeretet jelent majd számukra.
- 5** Ha mégis egy összetettebb probléma elé szeretnénk állítani diákjainkat, építsük be a folyamatba, hogy azt leszűkítsék alproblémákra, és kiválasszák azt a konkrét területet, amelyre a továbbiakban megoldási javaslatot dolgoznak majd ki.
- 6** Legyünk biztosak abban, hogy nem csak egy álproblémát feszegetünk a diákokkal. Vagyis tudjuk érvekkel alátámasztani, hogy a kérdés miért valóban releváns.
- 7** A fiatalok jellemző első reakciója egy-egy probléma kapcsán, hogy a megoldást egy rajtuk teljesen kívül álló erőben keresik (pl. az államban, az EU-ban, stb.). A megoldáskereső tanulással azonban éppen az a célunk, hogy a fiatalok felismerjék a saját magukban, és a közösségi kezdeményezésekben rejlő kreatív, változáshozó potenciált. Segíthetjük mindezt azzal, ha olyan problémát választunk, amelyben van tere a közösségi fellépésnek, vagyis amellyel kapcsolatban a diákok úgy érezhetik, hogy valóban tehetnek valamit. Valójában a legtöbb lokális, közösségi probléma ilyen - csak lehet, hogy a diákjainkat segítenünk kell majd abban, hogy saját cselekvőképességüket, felelősségüket és lehetőségeiket felismerjék.





## AZ IDEÁLIS PROBLÉMAFELVETÉS



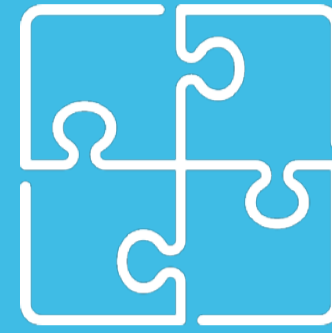
**KONKRÉT**

vagyis nem ijesztően  
komplex



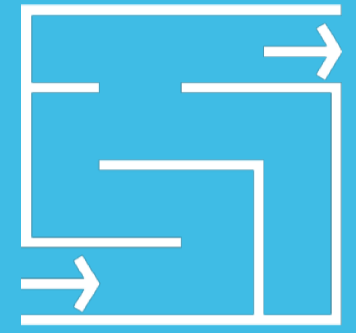
**RELEVÁNS**

azaz valóban  
létezik



**ÉRDEKES**

gondolkodásra  
motivál



**MEGOLDHATÓ**

a befektetett munka  
sikerre vezethet

## NÉHÁNY ELKÉPZELHETŐ PROBLÉMA-TÍPUS

Egy rosszul működő szolgáltatás (pl. a közlekedés, étkezés, kereskedelem területén)

Egy konkrét, hátrányos helyzetű célcsoport segítése (pl. egy gyermekotthon, fogyatékkal élők, tanulási nehézséggel küzdők, stb.)

Valaminek a hiánya (pl. szórakozási lehetőségek, közösségi programok és események, konkrét szolgáltatás, közösségi tér nemléte, stb.)

Egy helyi közösségi probléma vagy konfliktus (pl. a rendőrök és a fiatalok, bringások és autósok, kutyások és kutyátlanok kapcsolata, a fiatalok és az idősebb generációk viszonya, drogfogyasztás, rongálás, stb.)

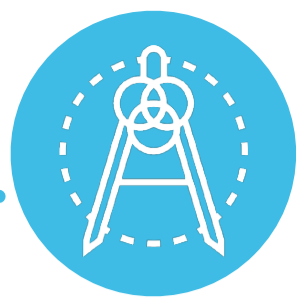
Egy helyi jelenség, körülmény, ami sokakat bosszant (pl. egy csúnya tér, az utcaképet rontó apróhirdetések, nem biztonságos gyalogos-közelekedés, stb.).

## 2. LÉPÉS: PROBLÉMATÉRKÉP KÉSZÍTÉSE

Ahhoz, hogy egy probléma megoldásának nekifogjunk, elengedhetetlen, hogy rálátásunk legyen annak összetettségére. Még a legkézzelfoghatóbb problémák is egy bizonyos kontextusban merülnek fel, amelynek feltérképezéséből nagyon sokat tanulhatunk a problémák természetéről, az okok és következmények összefüggéseiről.

Nem elég egy probléma komplexitását általánosságban megbeszelnünk - ami hosszú távon segíti a megoldáskeresést az, ha megpróbáljuk a problémát és összefüggéseit valamilyen módon vizualizálni. Ideális eszköze ennek a problématérkép készítés.

A problématérkép tulajdonképpen a gondolattérkép egy formája: azt a célt szolgálja, hogy egy-egy témakör különböző kapcsolódó elemeit láthatóvá tegyük felhasználóbarát és hatékony módon. A gondolattérképek ideálisak arra, hogy a tudásunkat rendszerezzük, és egy téma belső összefüggéseit feltárjuk.



Egy probléma feldolgozásakor a gondolattérképek végtelen variációi születhetnek meg: ahányan vagyunk, annyiféle sajátos, egyedi rendezési szempont szerint készülő ábrázolást készíthetünk.



### Így készítsünk problématérképet!

Ha a diákjaink már járatosak a gondolttérkép-készítésben, akkor hagyhatjuk, hogy saját térképet készítsenek a szóban forgó problémáról, amelyen megmutatják a problémával kapcsolatos legfontosabb összefüggéseket. Viszont ha a diákok még csak most ismerkednek a műfajjal, érdemes irányítanunk a gondolkodás folyamatát.

Ehhez mutatunk egy lehetséges példát a következő gyakorlatban.

- 1** Alkossunk 3 munkacsoportot, mindhárom csoport a probléma egy-egy fontos területével foglalkozik majd, ezek: a probléma okai, a probléma következményei, a probléma érintettjei.
- 2** Mielőtt a csoportok nekifognának a saját témájuk kidolgozásának, értelmezzük közösen ezeket a fogalmakat. Mondjuk el a diákoknak, hogy egy probléma okait tekintve megkülönböztetünk közvetlen okokat, közvetett okokat, illetve további faktorokat, amik kapcsolatban állhatnak a problémával. Segítsük a megértést egy-egy konkrét példával. Tisztázzuk a diákokkal, hogy egy problémának mindig vannak közvetlen érintettjei: ők azok, akiknek az életében nagy változást jelentene, ha a problémát megoldanánk. Tegyük különbséget az érintettek, és azok között, akik a problémára hatással vannak: noha ők is érintettek a problémában, de nem mint a probléma elszenvedői, hanem mint olyan emberek, akik kiváltják a helyzetet, vagy pozíciójukból adódóan tehetnek ellene.
- 3** Minden csoportnak adjunk 1-1 nagyméretű csomagolópapírt, és kérjük meg őket, hogy a papír közepére írják fel a problémát és a konkrét területet, amivel foglalkoznak (például: Nincs közösségi élet az iskolában - Érintettek)
- 4** Kérjük meg a csoportokat, hogy gondolkodjanak el a témában, és a papírra szövegbuborékokban jelenítsék meg a kapcsolódó fogalmakat, és ideális esetben azt is, hogy ezek hogyan függenek össze egymással.
- 5** Amikor a csoportok elkészültek, összesítsük a közös tudást egy nagy gondolattérképen, ahol egyszerre jelenítjük meg a probléma érintettjeit, következményeit és okait (**ld. a ... oldalon szereplő mintát**)

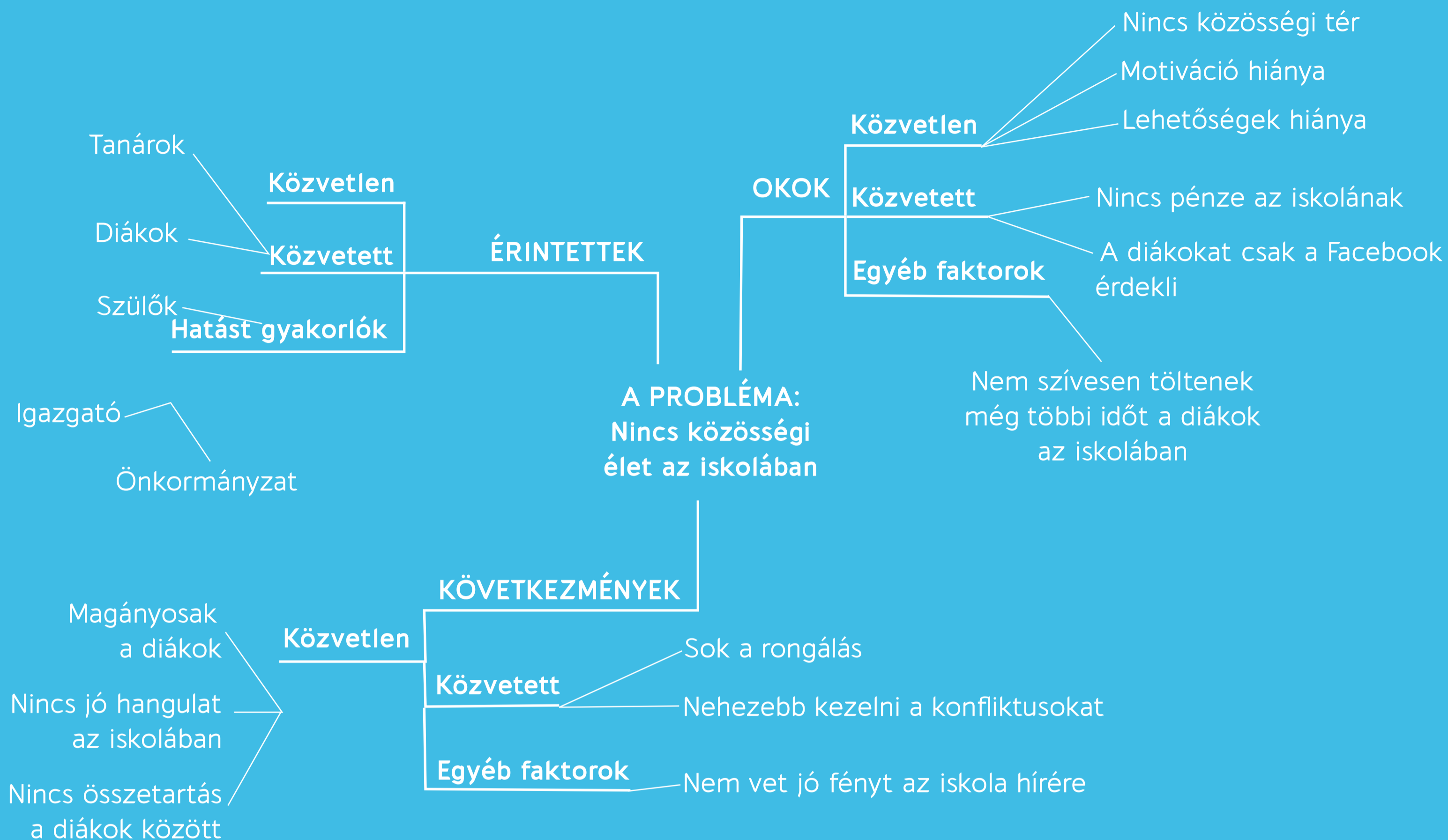


### Tippek a problématerkép készítéshez

- 1** Ha nagyobb csoporttal, pl. egy egész osztállyal dolgozunk, egyszerre több kis munkacsoportot is létrehozhatunk ugyanarra a témára: így párhuzamosan több csoport is dolgozik ugyanazon a kérdésen. Az összesítéskor minden csoport megmutathatja a saját sablonját. Ennek előnye, hogy a diákok sokféle különböző nézőpontja, gondolkodásmódja eltérő megoldásokat eredményezhet, ennek köszönhetően sokkal összetettebb, átgondoltabb problématerképet kaphatunk.
- 2** A gondolatterkép-készítést egyéni feladattá is tehetjük, majd ezt követően rendezhetjük munkacsoportba a diákokat, ahol létre kell hozniuk egy közös ábrát. Ezzel a téma mélyebb átgondolására, esetleg belső vitákra készíthetjük a diákjainkat.
- 3** A feladatot kiegészíthetjük a World Café módszerrel is. Ebben az esetben három asztalon elhelyezzük három nagyméretű papírt, amelyekre ráírjuk a gondolatterkép altémáit (okok, következmények, érintettek). A három asztal körül a csoport létszámának megfelelő számú széket helyezünk el, és a diákok elfoglalnak egy-egy helyet valamelyik asztal körül. Adjunk számukra 15-20 percet, hogy beszélgessenek az asztal körül az adott témáról, és lejegyzeteljék a gondolataikat. Ezt követően kérjük meg őket, hogy cseréljenek helyet, és üljenek át egy másik asztalhoz. A folyamat végén helyezzük ki jól láthatóan az elkészült jegyzeteket, és ezek alapján végezzük az összesítést.
- 4** Ha egy olyan problémával foglalkozunk, amelyről a diákoknak csak nagyon kevés előzetes tudásuk van, már a problématerkép-készítéskor is biztosítsunk számukra hozzáférhető információkat, adatokat a témáról. Adhatunk nekik cikkeket, szövegeket, amelyek a problémát elemzik, hívhatunk szakértőket, akik szóban ismertetik a témát a csoporttal - és csak ezt követően kérjük meg a diákokat, hogy az így megszerzett tudást egy problématerképen összessítsék.
- 5** A közös összesítést mindenképp dokumentáljuk, és az eredményét őrizzük meg (ha például táblára rajzoljuk fel a közös ábrát, a kitöltést követően kérjük meg a diákokat, hogy fotózzák le). A későbbiekben hasznos lehet újra és újra visszatérni a problématerképhez, ugyanis a problémamegoldás egyik jellegzetes motívuma, hogy ahogy egyre többet tudunk meg egy problémáról és összefüggéseiről, úgy változik a kialakított kép magáról a problémáról.



## EGY PROBLÉMATÉRKÉP VÁZLATA



## EGY SPECIÁLIS PROBLÉMATÉRKÉP: A PROBLÉMAFA

Kezdő problémamegoldók körében nagy népszerűségnek örvend a problématerképek egy egyszerűsített változata, amelyet mi problémafa-nak szoktunk nevezni. Ez a verzió csupán az okok és következmények témakörével foglalkozik - így kevesebb tényezőt kell egyszerre átlátniuk a fiataloknak, ami megkönnyíti a munkájukat. Az eszköz alkalmas arra, hogy látványosan és könnyedén vizualizáljuk egy probléma közvetett és közvetlen okait ill. következményeit.

A problémafa törzse maga a probléma, aminek megoldásán dolgozunk - vagyis egy nagy csomagolópapír kellős közepére ezúttal is felírjuk a témát. A papír alsó része (a problémafelvetés alatti üres rész) a fa gyökérzete: ide kerülnek a probléma okai. A gondolatterképhez hasonlóan kis ágakat húzunk, amelyek végéhez a probléma egy-egy közvetlen kiváltó okát jegyezzük fel (3-4 közvetlen oknál érdemes megállni). Majd a közvetlen okok okait keressük: minden egyes már megjelenített ok alá újabb ágakat húzunk, és felírjuk az adott ok okait (nem kell több 2-3 kiváltó oknál). Ha nagyon belelendülünk a problémafa-készítésbe, akkor az okok okainak okait is felrajzolhatjuk még egy szinttel lejjebb a papír alján.

Ugyanígy járunk el a probléma következményeivel is, melyek a papír felső üres területére kerülnek - ezek lesznek a fa ágai. Először a probléma közvetlen okait írjuk fel, majd ezekhez az okokhoz további kiváltó okokat rendelünk egy szinttel feljebb.



# A MEGÉRTÉS LÉPÉSEI

*Hogyan váljunk egy probléma  
szakértőivé?*



MINDEN ÉRDEKESSÉ VÁLIK  
HA ELÉG MÉLYEN  
ELMERÜLÜNK BENNE

*Richard Feynmann*

---



Egy probléma kreatív megoldásában fontos szerepet játszik az információ- és inspirációgyűjtés, a megoldani kívánt probléma minél mélyrehatóbb megismerése. Ez a fejezet abban nyújt segítséget, hogyan tudunk továbblépni egy kidolgozott problématerképtől. Már most eláruljuk: nem fognak minket nagy meglepetések érni. Olyan egyszerű, ám a megoldáskeresésben hatékony információ-szerző eszközöket "porolunk le" mint az interjú vagy a retróhangzású tanulmányi kirándulás.

## A MEGÉRTÉS SZEREPE A KREATÍV FOLYAMATBAN

A kreativitás és egy témában való jártasság szorosan összefüggnek egymással. Persze ötleteket gyártani bármiről lehet (és egyébként a játékosság kedvéért, vagy az agysejtjeink tornáztatásáért unalmas perceinket kitölthetjük ötleteléssel a jövő járműveiről vagy új konyhai berendezésekről). De igazán működőképes és releváns ötlettel csak akkor tudunk szolgálni, ha vannak ismereteink az adott területről, értjük az összefüggéseket, ismerjük a szabályokat, az érintettek szempontjait.

A kreatív megoldáskeresés folyamatában a megértés szakasza valójában kutatási feladatok sorozata. A szakasz célja, hogy megfogalmazzuk a kiinduló kérdéseket, megtaláljuk a válaszokat, rögzítsük az új információkat, és levonjuk a szükséges következtetéseket. Ezekkel a tapasztalatokkal felvértezve már bátrabban ugorhatunk neki az ötletgyártásnak.



### Tippek a fiatalokkal való munkához

- 1** Amikor a diákokat szembesítjük egy izgalmas problémával, ami még ráadásul érdeklis is őket, a fiatalokra jellemző türelmetlenség hevében azonnal a megoldásokon kezdik el törni a fejüket. Csakhogy mi pont lelassítani szeretnénk őket és gondolkodtatni. A felmerülő ötletek kapcsán mutassunk rá, hogy azok milyen előfeltevésekre építenek, és segítsünk a diákoknak azt végiggondolni, milyen információkat, adatokat kell megismerniük ahhoz, hogy az ötletről el tudják dönteni valóban jó-e vagy sem.
- 2** Ez persze nem jelenti azt, hogy minduntalan próbáljuk letörni az ötletrohamokat, sőt. Bátorítsuk a diákokat az ötletelésre, de például azzal, hogy megkérjük őket, a menet közben felmerülő ötleteiket mindig írják le egy erre a célra fenntartott ötletfüzetbe. A random ötletek azonnali rögzítése az innovátorok bevált gyakorlata. A hirtelen felbukkanó ötleteket nagyon gyorsan elfelejtjük, és később lehetetlen őket felidézni - pedig ki tudja, mikor fognak jól jönni.
- 3** Számoljunk azzal, hogy a kutatási feladatok komoly kihívások elé állíthatják majd a fiatalokat. Hiszen az iskolában jellemző gyakorlat helyett, most nem készen kapják a tudást és az információkat, hanem nekik maguknak kell ezeket kideríteniük. Kutatás közben ellentmondó véleményekkel, dilemmákkal szembesülnek majd, amelyek feloldásához segítségre lehet szükségük.



4

A kutatás fontos eleme a reflexió - ez az a momentum, amely elengedhetetlen a megértéshez. Hiszen pusztán az információk felhalmozása nem visz előrébb, ehhez szükség van arra, hogy megfogalmazzuk a tanulságokat. A kutatási feladatokhoz olyan sablonokat dolgoztunk ki, amelyek ezt a reflexiót támogatják - de érdemes ezek értelmét a diákok számára is világossá tenni.

### KUTATÁSI FELADATOK

Az itt bemutatott formájában a T táblázat abban segíti a diákokat, hogy előkészítsenek egy kutatást. Miután a problématerképen már összegyűjtöttük a témával kapcsolatos ismereteinket, következhet az információgyűjtés.

A kutatáshoz elengedhetetlen annak pontos megfogalmazása, hogy mit is keresünk. A T táblázat első oszlopa a kérdésfeltevésekről szól. A kérdező technikák fejlesztése ritkán képezi az iskolai gyakorlat részét, ezért várhatóan ez sok fiatal számára egyáltalán nem is könnyű feladat.

Érdemes ezen a ponton újra elővenni a problématerképet, és sorba venni azokat a kérdéseket, amelyek még hiányoznak az "összképből": van-e olyan összefüggés, jelenség, amit nem értünk? Mit tudunk a probléma érintettjeiről? Vajon ők hogyan élik meg a problémát, hogyan gondolkodnak minderről? Milyen elvárásaik, vágyaik, igényeik vannak? Mi a helyzet azokkal a szereplőkkel, akik hatással vannak a problémára? Nekik milyen lehetőségeik vannak? Miért éppen úgy cselekszenek, ahogyan - mik a motivációik, körülményeik? Vajon mások hogyan oldották már meg egy hasonló problémát? Vannak már létező példák, bevált gyakorlatok?

A táblázat másik oszlopában azt kell végiggondolniuk a diákoknak, hogy honnan szerezhetőek be azok az információk, amelyekkel megválaszolhatóak a feltett kérdések. Hol találunk olyan szakértőt, aki egy-egy témában eligazítást tudna adni? Hogyan tudják elérni a probléma érintettjeit, hogy kiderítsék az ő szempontjaikat? Mely kérdések esetében van rá esély, hogy a világhálón is találunk hozzájuk kapcsolódó információkat?

A táblázat kitöltésével, a kérdések rendszerezésével és prioritizálásával kirajzódnak a következő feladatok: hol, kit, miről kell megkérdeznünk. Interjúra fel!







## INTERJÚ

Bátorítsuk a diákokat, hogy a probléma megértése érdekében keressék fel azokat a helyi szakértőket, döntéshozókat, akik valamilyen módon (munkájukon keresztül, érintettségük okán vagy éppen tapasztalataik miatt) kapcsolódnak a kiválasztott problémához. Beszélgessenek az érintettekkel, akik számára pozitív változást jelentene, ha a probléma megoldódna.

Egy interjúra érdemes előre felkészülni, megfogalmazni azokat a kérdéseket, amelyeket fel szeretnének tenni. Ha igazán profik akarunk lenni, rögzíthetjük a beszélgetést valamilyen felvevőeszközzel (persze csak akkor, ha ehhez az interjúalany is hozzájárul). Noha szükségtelen a beszélgetést lejegyezni, az fontos, hogy az interjú tanulságai ne vesszenek el. Ebben segíthet az interjú napló sablonja.

A sablont ajánlott nem sokkal a beszélgetést követően elővenni, vagyis semmi képp se várjunk 1-2 napot a kitöltéssel, mert addigra elhomályosulnak az információk. A sablon az interjúval kapcsolatos alapvető információkra kérdez rá, ill. a hallottak rendszerezését segíti. Az űrlap részei:

- **Interjúalany:** az első rubrikában a beszélgetőpartnerrel kapcsolatos alapvető információkat kell rögzíteniük.
- **Téma:** ide kerül az az információ, hogy miért kerestük fel az interjúalanyt. Ez segít abban, hogy később könnyebben vissza tudjuk keresni a beszélgetés rögzített tanulságait.
- **A beszélgetés összefoglalója:** a diákok feladata ebben a részben, hogy magukban rendszerezzék az elhangzottakat, szétválasszák a hasznos és kevésbé hasznos információkat, megfogalmazzák önmaguk számára a „lényegét”. Itt olyan információkra érdemes gondolni, mint hogy milyen témákat érintettek a beszélgetésben, megkapták-e minden kérdésükre a választ, stb.
- **Legmeglepőbb dolog:** ide kerülhet bármilyen olyan információ, gondolat vagy következtetés, amit a beszélgetés nyomán a diákok a legmeghökentőbbnek tartottak. Saját benyomást is megfogalmazhatnak, nem csupán olyan információkat, amelyeket az interjúalany valóban elmondott (például ha azt tapasztalják, hogy az interjúalany nem is gondolja annyira fontosnak a vizsgált problémát, mint számítottak rá, akkor ez is lehet egy meglepetés).
- **Legfontosabb új információk:** ide kerüljenek azok az információk, amelyeket a probléma megoldásával kapcsolatban a csapat a legfontosabbnak ítél meg.
- **Idézetek:** jól jöhet néhány konkrét idézet a későbbiekben, amelyek alátámasztásul szolgálhatnak majd a megoldási ötletünkhöz. De ha a diákok csak hallottak egy magvas gondolatot, frappáns megfogalmazást, akkor azt itt megörökíthetik.



## INTERJÚ NAPLÓ



**AZ INTERJÚALANY**  
*név, munkahely, foglalkozás*



**A TÉMA** *amiről beszélgettünk*



**RÖVID ÖSSZEFOGLALÁS A BESZÉLGETÉSRŐL**



**AMIN A LEGJOBBAN MEGLEPŐDTÜNK...**



**A 3 LEGFONTOSABB ÚJ INFORMÁCIÓ VOLT:**



**FONTOS IDÉZET AZ INTERJÚALANYTÓL** *egy mondat, amire sokáig szeretnénk emlékezni*



## TANULMÁNY KIRÁNDULÁS



Elképzeltető olyan eset, amikor nem elég, ha a problémához kapcsolódó személyekkel beszélgetünk vagy éppen az interneten keresgélünk, hanem terepszemlélet kell tartani, meg kell látogatni egy intézményt, iskolát, épületet, közterületet, ahol valódi tapasztalatokat szerezhetünk a problémáról. Például ha egy gyermekotthon lakóinak szeretnénk segíteni, esetleg egy konkrét területet akarunk ötletekkel feldobni, vagy egy épületnek keresünk új funkciót, akkor érdemes felfedezőútra indulnunk.


Akárcsak az interjúknál, a tanulmányi kirándulás tapasztalatait feldolgozó sablon is abban nyújt segítséget, hogy a diákok képesek legyenek élményeiket strukturáltan végiggondolni, az ahhoz kapcsolódó tapasztalatokat levonni. Itt is – a helyszín hozzájárulásával – érdemes lehet dokumentálni a látottakat (például fotók készítésével), ami később segíthet az ötletelés szakaszában. A sablon elemei:

- **Helyszín:** ebben a rubrikában érdemes rögzíteni, hol járt a csoport és mit tudnak erről a helyről.
- **Kérdések:** ide kerül a látogatás tulajdonképpeni célját jelentő kérdés, amelyre választ keresünk.
- **Benyomások:** itt fejthetjük ki a szubjektív élménybeszámolóinkat. Hogy sikerült a látogatás? Milyen volt ott lenni? Milyenek a terek? Kikkel találkoztunk, és milyen volt velük beszélgetni?
- **Mi az, ami működött:** amivel kapcsolatban pozitívak a tapasztalataink, ami már elve jó, azt nem kell megreformálni. Tehát ha azt láttuk, hogy a meglátogatott gyermekotthonban a gyerekek sok és hasznos segítséget kapnak a délutáni házi feladat-készítéshez, akkor ez nem egy probléma, amit nekünk kellene megoldanunk.
- **Mi az, ami nem működött:** ez az igazán releváns kérdés minden innovátor számára.
- **Legfontosabb tanulságok:** ide kerülhet minden, amit a látogatásból tanulságként levontunk. Milyen új aspektusát értettük meg a problémának? Adott-e az intézménylátogatás valamilyen ötletet a megoldáshoz? Esetleg teljesen mást tapasztaltunk, mint amire számítottunk, és újra kell gondolnunk az egész problémát?






TANULMÁNYI KIRÁNDULÁS NAPLÓ

 <p>A HELYSZÍN</p>	 <p>A KÉRDÉS, AMIRE KERESTÜK A VÁLASZT</p>
---	---



RÖVID ÖSSZEFOGLALÓ A BENYOMÁSAINKRÓL, TAPASZTALATAINKRÓL

 <p>AMI JÓL MŰKÖDÖTT</p>	 <p>AMI NEM MŰKÖDÖTT</p>
---	---



A LEGFONTOSABB TANULSÁGOK



## INSPIRÁCIÓ GYŰJTÉSE

Az inspiráció azért különösen nehéz műfaj, mert bár lehetséges egy konkrét folyamathoz kötni, ennek ellenére az inspiráció olyasvalami, ami a háttérben folyamatosan végigkíséri a közös gondolkodást. Elvégre sohasem tudhatjuk, hogy az inspiráció éppen honnan érkezik, például egy óriásplakát, egy rádióbeszélgetés, vagy pont egy erdei séta hozza meg a régóta vágyott ötletet.

Ettől függetlenül mi magunk is élére állhatunk az eseményeknek, és tehetünk azért, hogy inspiráljanak minket. Például kereshetünk TED-videókat a kutatott témában, a Google-ben utána nézhetünk már létező megoldásoknak, motivációs idézeteket gyűjthetünk, hogy átsegítsenek minket a holtponatokon, stb. Az inspirációnak nem kell rendkívüli dolognak lennie, hiszen a megoldás felé vihet akár egy teljesen hétköznapi dolog vagy tapasztalat is. Például ha épp azon a problémán gondolkodunk, hogyan lehetne összetartóbb csapatokat építeni az iskolánk osztályaiból, és egy szép napon megállapítjuk, hogy a családi közös főzés egy összekovácsoló élmény, akkor a vasárnapi ebéd inspirálhat egy iskolai bográcsfőző versenyt.

Akárcsak a kutatáshoz kapcsolódó többi feladat esetében, az inspirációgyűjtéskor is fontos rögzíteni a tanultakat, hogy a legfontosabb információk ne vesszenek el. Ehhez jegyezzük le, mi az a gondolat, idézet, újságcikk, program, szolgáltatás, tárgy vagy élmény, ami ötletet adott vagy elgondolkodtatott minket, és fogalmazzuk meg, hogy miért volt számunkra inspiráló. Van benne valami szokatlan vagy kreatív ötlet? Vagy épp ellenkezőleg: egy nagyon is tanulságos buktás, így megkímél minket ugyanattól a hibától?



INSPIRÁCIÓK

1# AMI INSPIRÁL

MI TETSZIK BENNE?

2# AMI INSPIRÁL

MI TETSZIK BENNE?

3# AMI INSPIRÁL

MI TETSZIK BENNE?

AMI  
INSPIRÁL  
MINKET

4# AMI INSPIRÁL

MI TETSZIK BENNE?

5# AMI INSPIRÁL

MI TETSZIK BENNE?

6# AMI INSPIRÁL

MI TETSZIK BENNE?







# A MEGOLDÁS

*Hogyan születnek  
az ötletek?*



LEGBIZTOSABB MÓDJA ANNAK,  
HOGY AZ EMBERNEK  
LEGYEN EGY JÓ ÖTLETE, AZ, HA  
SOK ÖTLETE VAN,  
ÉS KIDOBJA AZOKAT, AMIK  
ROSSZAK.

*Linus Pauling*

---



Az ötlet születését általában egy ihletett heuréka-pillanatnak szoktuk elképzelni: egy csodás momentumnak, amikor a zseni fejéből kipattan a tökéletes megoldás. Valójában a kreatív megoldás megtalálása egy fáradságos szülési folyamat, amelyben vannak ugyan csodás és ihletett pillanatok, de sokkal több a holtpon, megtorpanás, visszafordulás, újrakezdés, próbálkozás, kísérletezés.

## Inspiráció

*“A lángész 1% ihlet és 99% verejték.” - a mondatot Thomas Edison tulajdonítják, és bár nem tudjuk, hogy valóban elhangzott-e tőle ez a kijelentés, minden oka meglehetett volna arra, hogy higgyen ebben az állításban. Mert ki tudná jobban, hogy egy-egy innovatív felfedezés vagy találmány mögött kemény munkaórák, és nem a szerencse vagy a múzsák állnak, mint az az ember, aki 13 éven át keményen dolgozott kísérletein és ötletein, mire a fonográf feltalálásával hírnévre tett szert. Az az Edison, aki másfél éven át több mint 6000 féle lehetséges alapanyagot tesztelt, mire rájött, hogy bambuszból készíthető a legjobb szénszálas izzószál a villanykörtehez.*

A megoldáskeresés érdekessége, hogy ebben a szakaszban gyakorolhatjuk mind a divergens mind a konverges, vagyis a széttartó és szűkítő gondolkodást. Míg ötletgeneráláskor az a célunk, hogy minél többféle szempontból közelítő gondolattal álljunk elő, addig az ötletek értékelésekor azért dolgozunk, hogy e sokféleségben megtaláljuk a legjobb javaslatot.

A továbbiakban mindkét helyzetre találunk lehetséges feladatokat.

### 1. LÉPÉS: ÖTLETEK GENERÁLÁSA

Különböző feladatokkal, és a gondolkodás vezetésével segíthetjük diákjainkat az ötletelésben. Ezek közül mutatunk be az alábbiakban három lehetőséget.

#### ÖTLETBÖRZE

Klasszikus módszer, amelynek ugyan megvannak a korlátai, de egyszerűsége folytán soha nem fog kimenni a divatból. Noha látszólag mindenki tudja, mit takar, van néhány lépés, amit érdemes betartanunk, amikor ötletbörzét vezetünk.



Helyezzünk ki egy üres csomagolópapírt a csoport által jól látható helyre. Ismertessük a csoporttal az ötletbörze két fontos szabályát: (1) minden ötlet egyformán fontos, függetlenül attól, hogy mennyire tartjuk jónak, illetve (2) ötletgyűjtés közben nem értékeljük egymás ötleteit (ne feledjük: ha az ötletelést mi facilitáljuk, akkor ez a szabály ránk is vonatkozik)



## Megoldás

- 2 Ismertessük a diákokkal a témát: pl. arról szeretnénk ötletelni, hogyan hasznosítsunk a város központjában üresen álló hatalmas üzlethelyiséget.
- 3 Az ötletbörze vezetője (vagy ha a fiatalok kisebb csoportokban, önállóan ötletelnek, akkor egy kijelölt jegyzetelő) minden elhangzó ötletet felír.
- 4 A folyamat addig tart, amíg a diákok újabb és újabb ötletekkel tudnak előrukkolni. Ha hosszabb ideje új gondolat nem hangzott el, lezárhatjuk az ötletbörzét.



### Tippek ötletbörze vezetéséhez

- 1 A feladat egyik kihívása a diákok számára, hogy ne kezdjék el azonnal értékelni egymás ötleteit. Ennek legegyszerűbben úgy vethetünk gátat, ha már az elején pontosan tisztázzuk a szabályokat, és elmondjuk, hogy az ötletek értékelésére is szánunk majd időt. Az ötletbörze lényege pont az, hogy minél több, akár elsőre teljesen örültnek tűnő ötletet találjunk.
- 2 Megtörténhet, hogy a fiataloknak nincsenek igazán ötletei, a csoport zavartan hallgat. A jelenség hátterében többféle ok is meghúzódhat. Az egyik lehetőség, hogy a diákoknak nincs elég tudásuk a témáról ahhoz, hogy érdemben ötletelni tudjanak. Másrészt fontos tudatosítani magunkban, hogy a szabad ötletelés nemcsak egy kognitív kihívás, hanem egyben egy lelkiállapot is. Az ötletelést megelőzően kreatív gyakorlatokkal, játékokkal segíthetünk a diákoknak ellazulni, felszabadítani önmagukban a kreatív energiákat. De lehetséges az is, hogy az ötletelést csoportdinamikai okok akadályozzák: például a véleményvezér diákokkal szemben a félénkebbek visszahúzódnak. Akármilyen áll is a probléma hátterében, ha az ötletbörze nem működik, akkor ne erőltessük, helyette reflektáljunk közösen a történetekre, és beszéljük meg a diákokkal, mi akadályozza a munkát.

### FORDÍTOTT ÖTLETBÖRZE

Szinte pontosan megegyezik a hagyományos ötletbörzével, azzal az a különbséggel, hogy ilyenkor nem arról ötletelünk, hogyan lehetne egy problémát megoldani, hanem arról, hogyan lehetne azt még rosszabbá tenni. Ez az egyszerű csavar gyakran hozzáadott érték a fiatalok számára, akik inkább játékként, „hülyéskedésként” fogják fel a feladatot, és egészen kreatív ötletekkel tudnak előállni a helyzet elrontásáról. A mód, ahogyan egy problémát fokozni lehet, hozzásegíthet ahhoz, hogy megtaláljuk azt az eszközt, amellyel megoldhatóvá válik.

A fordított ötletbörze menete azonos a hagyományoséval, de a folyamat végén kiegészül egy reflexióval arról, hogy a fordított ötletelésből milyen megoldási javaslatok vezethetők le - tehát tulajdonképpen egy dupla ötletelést végzünk. A későbbi értékelő fázisban már ezeket a megoldási javaslatokat vesszük elő és beszéljük meg.



A fordított ötletbörze szókrakoztatóbb, mint a hagyományos társa, azonban akár kontraproduktív is válhat. Érdemes akkor választani ezt a gyakorlatot, ha a folyamat végén vissza tudjuk terelni a csoportot a konstruktív gondolkodás medrébe.

## ÖTLETPARTI \*

Az új ötletek gyakran a már meglévő szolgáltatások összekapcsolásából, továbbgondolásából születnek: végy egy biciklit és egy belső égésű motort, és kész is a motorkerékpár. Ez a feladat az ötleteknek arra a csodálatos tulajdonságára épül, hogy azok interakcióba lépnek egymással, egy ötletet megtermékenyíthet egy másik. Ha az ötletek random összekapcsolásából születő, valóban használható új javaslatok aránya csak 1000-ból 1, akkor is megéri a kreativitásunkat játékos módon időről időre karban tartani.

A gyakorlat tehát hihetetlenül egyszerű: végy két létező terméket, szolgáltatást vagy jelenséget, vizsgálj meg, hogy mi jellemzi őket (mi a működési elvük? mire használjuk őket? milyen fizikai tulajdonságaik vannak? hogyan kerülünk kapcsolatba velük?, milyen reakciókat vált ki a használóból? stb.), aztán próbálj a kettő összekapcsolásából kitalálni valami újat. Vajon mi sülné ki abból, ha a postát összekapcsolnánk az Instagrammal? Milyen új termék születne a mosogatógép és az mp3-lejátszó összeházasításából?

Az ötletpartit egyéni feladatként vagy csoportosan is kipróbálhatjuk. A gyakorlathoz készíthetünk kártyákat szolgáltatások, termékek, tárgyak neveivel vagy fotóival, és 4-5 kártya kiválasztását követően kezdődhet is az ötletpárosító játék. A feladatot használhatjuk arra is, hogy egy bosszantóan rosszul működő szolgáltatást próbálunk meg egy új ötlettel javítani: ebben az esetben gyűjtünk egy listát a bosszantóan rosszul működő dolgokról és egy másikat olyan termékekről, szolgáltatásokról amelyeket szeretünk használni, majd próbáljuk meg kombinálni a két lista elemeit. De a feladatot elővehetjük akkor is, ha már van egy saját ötletünk, amit szeretnénk továbbfejleszteni, még kreatívabbá tenni úgy, hogy kombináljuk valami teljesen szokatlan új dologgal.

Amire az ötletpartiban fontos figyelni az az, hogy kizárólag konkrét termékekkel vagy szolgáltatásokkal működik. Ha például a csoportunk azon a problémán dolgozik, hogy a településről elvándorolnak a fiatalok, ez az általános problémafelvetés ebben a megfogalmazásban nem tud az ötletparti tárgya lenni. De ha azon gondolkodunk, hogy a településen hogyan lehetne az ifjúsági házat vonzóbbá tenni a fiatalok számára, akkor már elindulhat az ötletelés: a rosszul működő szolgáltatást (ifjúsági ház) megpróbálhatjuk olyanokkal összekapcsolni, amelyeket szívesen használnak a fiatalok (pl. Facebook).

Akárcsak az ötletbörze esetében, az ötletparti is akkor működik, ha nem korlátozzuk magunkat azzal a kérdéssel, hogy mit enged és nem enged a realitás. A lényeg, hogy hagyjuk szabadon áramlani az ötleteket, és ha egy-egy ötletpárosításból nem jön ki semmi, akkor lépünk tovább és próbálkozzunk más összekapcsolással.

\* Ez az eszköz a Rosan Chow által kidolgozott Rip&Mix gyakorlat alapján készült.  
Forrás: <https://openchangeideas.wordpress.com/tools-and-methods/3-2/>



ÖTLETPARTI

1# SZOLGÁLTATÁS/TERMÉK

2# SZOLGÁLTATÁS/TERMÉK

*rajzold le!*

*hogy és mitől működik? mik a jellezői?*

.....

.....

.....

.....

*rajzold le!*

*hogy és mitől működik? mik a jellezői?*

.....

.....

.....

.....



AZ ÚJ ÖTLET

*rajzold le!*

*hogy működik? mik a jellezői?*

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



## 2. LÉPÉS: AZ ÖTLETEK ÉRTÉKELÉSE

Ha már dúskálunk a jobbnál jobb ötletekben, következhet a szelektálás. Kíméletlenül meg kell szabadulnunk azoktól az ötletektől, amelyek nem visznek előre, és a javaslatok sokaságában meg kell tudnunk találni azokat, amelyekkel érdemes tovább foglalkoznunk.

Egy egyszerű értékelő rendszer, amely két dimenzió mentén (eredetiség és megvalósíthatóság) segít rendszerezni az ötleteket. Ezek alapján négyféle kategóriát állapíthatunk meg:

- **Nem megvalósítható és átlagos:** ezek azok az ötletek, amelyekkel nem érdemes tovább foglalkoznunk.
- **Megvalósítható és átlagos:** ezeket az ötleteket megmenthetjük, mert könnyen előfordulhat, hogy használhatók lesznek.
- **Nem megvalósítható és eredeti:** ezek a távolabbi jövőbe mutató ötletek, amelyek ígéretesek ugyan, de egyelőre a megvalósításuk elérhetetlen a számunkra.
- **Megvalósítható és eredeti:** a kincs, amit kerestünk.

Hagyjuk, hogy a diákok önállóan értékeljék saját ötleteiket e négy kategória alapján (akár egy nagy csomagolópapírra felrajzolva a mátrixot, vagy a bemutatott sablont használva). Előfordulhat, hogy ez a feladat élénk vitákat vált majd ki a csoportokban. Mindenki nagyon szereti a saját ötleteit, és megeshet, hogy valaki személyes sértésként éli meg, ha a többiek nem tartják eredetinek az ötletét. Az ilyen helyzet elkerülése érdekében érdemes már az elején hangsúlyoznunk, hogy az ötleteket értékeljük, nem az ötletgazdákat. Másrészt felhívhatjuk a diákok figyelmét arra is, hogy egy igazán jó ötlethez, szükség van nagyon sok nem túl sikeres ötletre is. Tehát a kisselektált ötletekre semmiképp se tekintsünk úgy, mint hibás megoldásokra, sokkal inkább mint eszközökre, amelyek szükségesek voltak ahhoz, hogy a végső megoldást megtaláljuk. Ugyanez igaz abban a helyzetben is, ha az értékelés végére egyáltalán nem találunk megvalósítható és eredeti ötleteket - nem kilóra mérjük az ötleteket, a lényeg sokkal inkább az, hogy helyesen tudjuk megítélni őket.



RENDSZEREZZÜK AZ ÖTLETEKET!

ÁTLAGOS

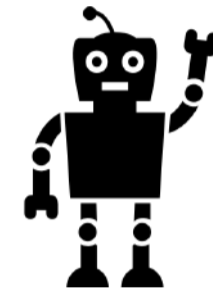
EREDETI

NEM MEGVALÓSÍTHATÓ



KUKA

*ezeket az ötleteket  
inkább fejeltsük el.*



SCI-FI

*ezeknek az ötleteknek  
még nem jött el az ideje.*

MEGVALÓSÍTHATÓ



SPÁJZ

*ezek az ötletek még jók  
lehetnek valamire.*



AHOL A CSODÁK TÖRTÉNNEK...

*ezek az ötletek fognak  
igazi változást hozni.*





### 3. LÉPÉS: A KIDOLGOZÁS

Egy ötlet önmagában még nem állja meg a helyét, átgondolásra, kidolgozásra szorul ahhoz, hogy valódi megoldási javaslatná formálódjon. A kidolgozás során több fontos szempontot is mérlegelnünk kell:

- **Az eredmény:** mit érünk el azzal, ha az ötlet megvalósul? - tulajdonképpen ez jelenti a megoldási javaslatunk lényegét.
- **Kiknek jó mindez?:** az ötlet kidolgozásakor térjünk vissza az érintettek témájához. Kiknek az életén változtatna az ötlet megvalósulása? Valóban összhangban van-e az ő vágyaikkal, igényeikkel az ötletünk?
- **A konkrét lépések:** kiknek és mit kellene tennie azért, hogy az ötlet valóra váljon?
- **A költségek:** noha nem kell kapásból egy bonyolult költségvetést gyártanunk, a kidolgozáskor végig kell gondolnunk, hogy milyen forrásokra van szükség az ötletünk megvalósításához, hiszen ebből megtudhatjuk, hogy a befektetett energia valóban megtérül-e, vagy túlzó áldozatokat kell hozni a megvalósításért.
- **Támogatók, partnerek:** egy közösségi probléma sokakat érint, tehát várhatóan sokakat zavar, vagy legalábbis szívesen tennének ellene. Vagyis nem vagyunk egyedül. Gondoljuk végig, kik azok a személyek, intézmények, szervezetek, akiknek a segítségére, együttműködésére számítunk.
- **Akadályok:** Minden újítás bevezetése akadályokba ütközik, elvégre változni, változtatni sosem könnyű. Ezért jó tisztában lennünk a várható nehézségekkel.

A problémamegoldás folyamatának kétségkívül ez az egyik legnehezebb fázisa, amikor a kezdetben még homályos elképzelést elkezdjük részletekbe menően kidolgozni. A javaslatunk ebben a szakaszban már nem csupán egy kósza ötlet, hanem egy valódi terv, amelyben olyan kínzó kérdésekkel szembesítjük magunkat, mint a költségek vagy a megvalósítás során várható nehézségek.

Számítanunk kell arra, hogy a fiatalok számára az ötletből való tervekészítés komoly kihívást jelent, hiszen ez a feladat rendszerszintű gondolkodást, stratégiai tervezést, komplexitástűrést igényel. Mégis érdemes megpróbálkozniuk az itt bemutatott sablon kitöltésével, akkor is, ha csak két-három rubrikát sikerül végiggondolniuk, mert következő alkalommal már ez is könnyebben fog menni.

Amikor viszont valamennyi szempontot sikerül végiggondolniuk, és úgy látják, hogy kielégítő válaszuk van a kérdések többségére, akkor elmondhatják, hogy van egy izgalmas és megfontolandó javaslatuk egy valódi probléma megoldására.



## A MEGOLDÁSI JAVASLATUNK BEMUTATÁSA



**AZ ÖTLET** *mi a megoldás lényege, mi fog változni, ha az ötletünk megvalósul?*



**KIKNEK JÓ?** *kiknek az életére lesz hatással az ötlet?*



**A KONKRÉT LÉPÉSEK**

*kinek és mit kell tennie, hogy az ötlet megvalósulhasson?*



**A KÖLTSÉGEK**

*milyen költségekkel járna az ötlet megvalósítása?*



**TÁMOGATÓK**

*kik segíthetnének a megvalósításban?*



**AKADÁLYOK**

*milyen nehézségekre kell számítanunk?*



# A MEGMUTATÁS

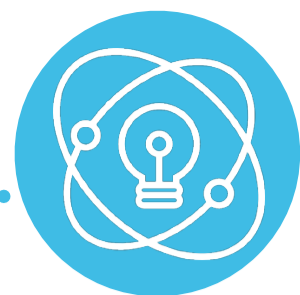
*Miért fontos, hogy végre ne csak mi,  
hanem mások is beszéljenek az ötletünkről?*



A KÉPESSÉG, HOGY KI TUDUNK  
FEJTENI EGY ÖTLETET  
KÖZEL ANNYIRA FONTOS,  
MINT AZ ÖTLET MAGA.

*Bernard Baruch*

---



Az ötletet láthatóvá tenni mások számára - ez legalább annyira értékes része az alkotó folyamatnak, mint például a kutatás. Mégis az egyik tipikus félelem, hogy ha megmutatjuk másoknak az ötleteinket, akkor el fogják lopni, és még előttünk fogják megvalósítani. Valójában az ilyen esetek meglepően ritkák. Senki sem ért annyira az ötletünkhöz, mint saját magunk, mi élvezzük a feltaláló helyzeti előnyét. Így feltételezhető, hogy akinek a legtöbb esélye van a sikeres megvalósításra, azok mi vagyunk. Ha ez mégsincs így, vagyis ha van valaki, aki jobban csinálja ezt nálunk, akkor megérdemli, hogy ő váltsa valóra az ötletet. Mert az a különbség, amitől a "konkurenciánk" jobb nálunk szintén egy szellemi termék vagy hozzáadott érték, amit viszont már nem mi találtunk ki. Sokan gondolják úgy, hogy az „ötletlopás” igazából nem létezik, vagy ha mégis, akkor be kell látnunk, hogy mi magunk is tolvajok vagyunk. Hiszen az alkotás gyakorlatilag elképzelhetetlen mások inspirációja nélkül.

Az ötletek megosztásának számos pozitív hozadéka van, elsősorban azért, mert hozzájárul ahhoz, hogy jobbá tegyük az ötleteinket.

### AMIRŐL SENKI SEM TUD, AZ NEM LÉTEZIK

A titokban tartott ötleteknek, legyenek bármennyire jók, megvan az a gyenge pontjuk, hogy senki sem tud róluk, így nem is különösebben hasznosak.

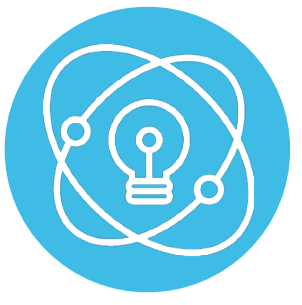
Másrészt ritkák az olyan ötletek, amelyek megvalósításához elegendő volna az ötletgazda, vagy egy egészen szűk csoport: valamilyen mértékben mindig szükségünk lesz arra, hogy az ötletünkhöz hozzáférést engedjünk másoknak is. Tipikusan a saját magunknak megtartott ötletek azok, amelyek inkább az asztalfióknak készülnek, semmint a világnak.

Fiatalok esetében további pozitív hozadéka az ötletek kommunikációjának, hogy ezáltal a fiatalokról kialakult esetleg negatív kép (mondván, hogy érdektelenek, nem fontos számukra semmi, egyáltalán nem járulnak hozzá a közösség életéhez, stb.) megváltozhat. Ha a fiatalok ötletein keresztül sikerül megmutatni a bennük rejlő kreatív potenciált, akkor az hozzájárulhat a fiatalok és saját közösségük viszonyának pozitív változásaihoz.

### A KOMMUNIKÁCIÓ, MINT A GONDOLKODÁST SEGÍTŐ FOLYAMAT

Amit nem tudunk érthetően és tömören elmondani másoknak, azt mi sem értjük igazán. Másképpen megfogalmazva: az a megoldási ötlet, amelynek a bemutatása azzal kezdődik, hogy „ez egy nagyon komplex, bonyolult ötlet” - az nagy valószínűséggel még bennünk sem érett meg igazán.

Az ötletünk megosztása másokkal rákényszerít minket arra, hogy végiggondoljuk az ötletünk lényegét. Minél többször foglaljuk össze mások számára, annál inkább csiszolódik az, ahogyan beszélünk róla, és ezzel együtt egyre kerekébbé válik maga az ötlet is. Hiszen a hallgatóságunk reakciói hatnak arra, ahogyan a



saját ötletünkről gondolkodunk, a pozitív visszajelzések megerősítik azt, hogy jó úton haladunk, az ötletünknek van jövője, míg az értetlenség vagy a nem-tetszés újragondolásra motivál. És ezzel eljutottunk a megmutatás legfontosabb értékéhez.

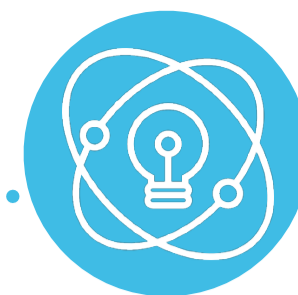
### A VISSZAJELZÉS AJÁNDÉK

Mindig fennáll a lehetősége annak, hogy tévedhetünk, még akkor is, ha igazán mindent alaposan végiggondoltunk. A történelem sok epikus bukást ismer, amelyekben egy elsőre minden szempontból működőképes ötlet a valóságban nem vált be.

## Inspiráció

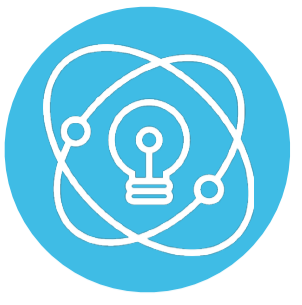
*“A PLAY PUMP. A 2000-es évek elején elindított kezdeményezés célja a vízhiánnyal szenvedő afrikai települések segítése volt. A PlayPump ötlete első hallásra nagyon izgalmasnak és lelkesítőnek tűnik: egy, a játszóterekről ismert körhintajellegű játékot kapcsoltak össze egy kútban lévő pumpával. Miközben a gyerekek a hintát hajtják, vizet pumpálnak egy tartályba, így praktikusán kihasználjuk a gyerekek játékosságát arra, hogy bonyolult erőfeszítések nélkül megoldjunk egy közösségi problémát. Az ötlet gyorsan követőket és támogatókat talált, azonban idővel hatalmasat bukott. Kiderült, hogy a gyermekjáték nem megoldás a vízellátás problémájára. Az ötlet noha kreatív volt, nem a valódi problémára reagált. A vízellátással kapcsolatos legnagyobb kihívás, hogy jó minőségű, tiszta ivóvízhez férhessenek hozzá a települések, viszont ahol ez nem volt adott, ott a PlayPump sem jelentett megoldást. Máshol a viszonylag alacsony kapacitásával egyszerűen nem tudta kielégíteni a víz iránti igényt, és így a gyermekjátékból hamarosan kikényszerített munka lett, amelyben a körhinta hajtása csak fölöslegesen bonyolította a vízhez való hozzáférést. Egy innovatív, új ötletben mindig megvan a hibázás veszélye - ez adódik a természetéből. Ezért elengedhetetlen, hogy kicsiben teszteljük, értékeljük az ötletet, minél többféle forrásból gyűjtsünk visszajelzést. Ezzel elkerülhetjük, hogy túl sok energiát fektessünk egy olyan ötlet megvalósításába, amely tévedésen alapul, vagy egyszerűen nincs rá szüksége a világnak*

Validálás - így nevezik a társadalmi innováció eszköztábjában azt a gyakorlatot, amikor egy ötlet működőképességét tesztek, visszajelzéseken keresztül ellenőrizzük. A validálásra számtalan eszköz létezik (kérdőívezés, interjúkészítés, prototípus-gyártás és tesztelés, stb.), és ideális esetben végigkíséri az ötlet kidolgozásának és megvalósításának teljes folyamatát. Legegyszerűbb, és a fiatalok számára is könnyen kipróbálható módja, ha egyszerűen másokkal beszélgetnek az ötletükről, és feljegyzik a pozitív és negatív reakciókat egyaránt.



## Tippek a fiatalokkal való munkához

- 1** Amikor a diákjaink lelkesednek egy izgalmasnak tűnő új ötletért, bátorítsuk őket arra, hogy másoknak is elmeséjék, és kikérjék róla a véleményüket. Hangsúlyozzuk, hogy olyan emberekkel is beszélgeszenek, akik maguk nem kötődnek az ötlethez vagy az ötletgazdához. Tehát ne csak a közvetlen barátaink, családtagjaink véleményét kérjük ki, hanem olyan embereket is, akiknek az ítéletében megbízunk, és akik adott esetben nem félnek minket kritizálni.
- 2** Segítsünk a diákjainknak megérteni, hogy az ötletünket ért negatív kritika nem tragédia, hanem a tanulási folyamat része. Ma már több nagyvállalat munkahelyi kultúrájában bevett gyakorlat, hogy a nagy hibákat megünnepelik: ezzel is jelezve az ott dolgozók számára, hogy a tévedéseink nem büntetést vagy letargiát vonnak maguk után, hanem a felismerést, hogy valamit elszúrtunk, de most már okosabbak és tapasztaltabbak vagyunk, mint előtte voltunk.
- 3** Meséljünk a diákjainknak nagy bukástörténeteket, vagy kérjük meg őket, hogy gyűjtsenek ilyeneket. A technológiai innováció világa tele van ilyen sztorikkal, sőt igazából nincs olyan innovátor a világon, akinek ne lenne legalább egy nagy bukás-sztorija (elég csak utána néznünk például Steve Jobs életrajzának)
- 4** Bátorítsuk a diákjainkat arra, hogy végiggondolják a visszajelzések tanulságait (vannak-e visszatérő javaslatok, kritikák, amelyeket többen is megfogalmaztak? kaptunk-e olyan gondolatot, ami egészen új kérdéseket vetnek fel az ötletünkkel kapcsolatban?), és építsék be őket.



GYŰJTSÜNK VISSZAJELZÉSEKET!

KITŐL KAPTUK?

---

+	-

KITŐL KAPTUK?

---

+	-



KITŐL KAPTUK?

---

+	-

KITŐL KAPTUK?

---

+	-





# A REFLEXIÓ

*Mit is tanultunk mindebből?*



HÁROMFÉLE TAPASZTALAT LÉTEZIK:  
AZ EGYIK, AMELYET ELTERVEZTÉL,  
A MÁSIK, AMELYET MEGÉLTÉL,  
ÉS AZ, AMIT A KETTŐ  
KÜLÖNBSÉGÉBŐL TANULTÁL.

*Peter Honey*

---



Az élményre adott reflexióból megszülető tudás - ez áll a tapasztalati tanulás középpontjában. A megoldáskeresés is rengeteg élményt tartogat a számunkra: mint minden folyamatnak ennek is vannak csúcspontjai és mélypontjai, meg tapasztalhatjuk saját kreatív kapacitásainkat, szembesülhetünk a tévedéseinkkel, lehetnek sikerélményeink a csapatmunkában. Ezért rendkívül fontos, hogy a fiatalokkal való közös munka során ne csak a folyamat produktumára helyezzük a hangsúlyt, hanem felhívjuk a figyelmet azokra a következtetésekre, amelyeket a megoldáskeresés közben magunkról és a világról tanulunk.

A reflexiót is tanulni kell, sok fiatal nem gyakorlott abban, hogyan fogalmazza meg és fejezze ki egy-egy élménnyel kapcsolatos gondolatait. A tapasztalatlanság okán, és a megfelelő fokú önismeret hiánya miatt nem igazán tudja, mit mondhatna azon kívül, hogy "jó volt/jól éreztem magam". Ilyenkor van szükség ránk, facilitátorokra, hogy kérdésekkel, és segítő eszközökkel strukturáljuk a reflexiót.

## AZ EREDMÉNY ÉRTÉKELÉSE

A diákok az iskolában azt szokják meg, hogy az általuk létrehozott produktumokról (a feleletről, a fogalmazásról, a dolgozatról) mindig mások mondják meg, hogy mennyire értékes - jó vagy kevésbé jó jegyet kapnak érte. Noha a tanári értékelés egy fontos külső visszajelzés a diák számára a saját teljesítményéről, ha csak a kívülről jövő megítéléssel találkozik, akkor elvesz annak a lehetősége, hogy megtanulja ő maga a saját tudását, munkáját, eredményességét objektíven értékelni.

Ezért javasoljuk, hogy a megoldáskereső tanulás során folyamatosan nyújtsunk visszajelzéseket a diákok számára, de egyúttal teremtsünk olyan helyzeteket, amelyekben nekik kell értékelniük a befektetett munkát és az elért eredményeiket.

## SWOT ANALÍZIS

A szervezetfejlesztésben gyakran alkalmazott technika négy szempont - két külső és két belső - mentén tesz lehetővé értékelést. A belső dimenziók: Erősségek (Strengths) és Gyengeségek (Weaknesses). A külső dimenziók: Lehetőségek (Opportunities) és Veszélyek (Threats). A S.W.O.T analízis egy roppant egyszerű, ám rendkívül hatékony eszköz, amely az ötletünkkel kapcsolatos alapvető kérdések feltevésére motivál. És nem csupán a tervünk pozitívumaival foglalkozik (ami egy kétségtől egy kellemes feladat), hanem szembe is az árnyoldalakkal. Bátran használhatjuk a tervezési folyamat közben is, ha szeretnénk gyors összképet kapni arról, mennyire erős lábakon áll az ötletünk.

Amikor a diákjainkkal S.W.O.T analízist végzünk, gondoskodjunk róla, hogy a fiatalok számára világos, mit takarnak az elemzésben használt alapfogalmak:



- **Erősségek:** azok a belső erőforrások, amelyek az ötletünket működőképessé és értékessé teszik. Lehet, hogy az ötletünk valódi erőssége nem az innovativitásban van, helyette viszont nagyon megalapozott és komoly tudományos megfontolások állnak mögötte.
- **Gyengeségek:** azok a tulajdonságok tartoznak ide, amelyek magából az ötletből fakadnak és akadályai lehetnek a megvalósulásnak. Például a megvalósítás terén lehet egy gyengeség, hogy az ötlet kivitelezéséhez hatalmas erőforrásokra van szükség, amellyel még nem rendelkezünk.
- **Lehetőségek:** itt azokat az előre mutató, jövőbeli lehetőségeket gondolhatjuk át, amelyek irányába az ötlet továbbfejleszthető. Az ötlet növekedése, kiterjesztése, másokhoz való kapcsolódása tartozik a lehetőségek világába. Például ha az ötletünk a saját iskolánkban beválik, akkor felmerül a lehetőség, hogy más intézményekben is multiplikáljuk.
- **Veszélyek:** minden ötlet megvalósítása ütközhet akadályokba, és noha ezek egy része előreláthatatlan, egy másik részük viszont megjósolható.

S.W.O.T készítésekor hangsúlyozzuk a diákok számára, hogy mind a négy szempont egyformán értékes, egyiket sem kifizetődő elhanyagolni. A S.W.O.T sablon kitöltése után mindenképp tekintsük át, milyen összkép rajzolódik ki: inkább a pozitívumok listája (erősségek, lehetőségek) vannak-e túlsúlyban, vagy inkább a negatív elemek (gyengeségek, veszélyek)? Mit mond el mindez az ötletünkről? Melyek azok a pontok, amelyeken még dolgoznunk kellene ahhoz, hogy az ötletünk működőképesebb legyen?



S.W.O.T. ANALÍZIS

BELSŐ

KÜLSŐ

POZITÍVUM



ERŐSSÉGEK



LEHETŐSÉGEK

NEGATÍVUM



GYENGESÉGEK



VESZÉLYEK

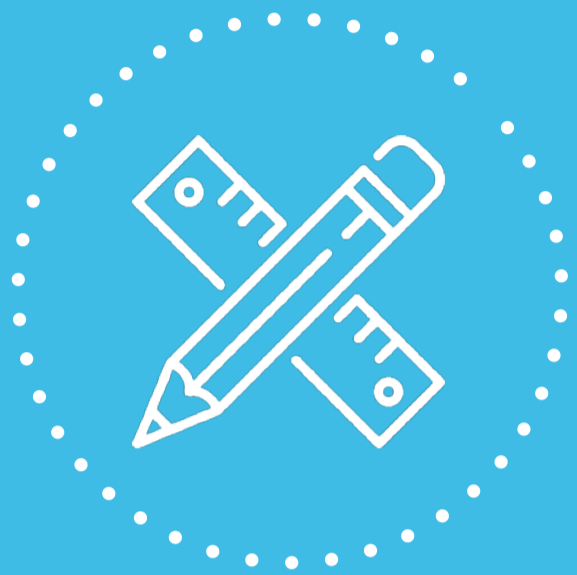


## ÖNMAGUNK ÉRTÉKELÉSE

A megoldáskereső folyamat valódi célja önmagunk fejlesztése - ezért nagyon fontos, hogy a reflexió ne csupán az elért eredményekre fókuszáljon, hanem a személyes élményekre is. Mit tanultunk saját magunkról? Mi az, amiben úgy érezzük, hogy fejlődünk? Történt-e valami, ami nagy hatással volt ránk, ami miatt másképp látjuk magunkat vagy a környezetünket?

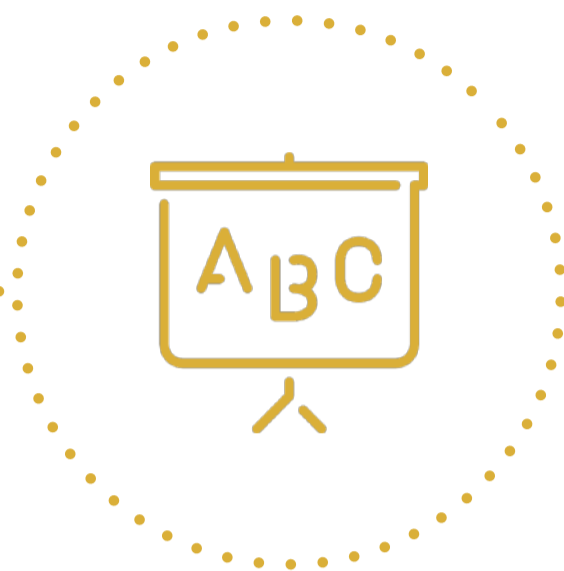
Az önértékelés legalább annyira nehéz tud lenni egy mai tinédzser számára, mint a saját teljesítményre való reflexió. Azzal segíthetjük, ha ennek kereteket, struktúrát adunk. Megpróbálhatjuk egészen konkrét kérdések mentén megvalósítani a reflexiót. Ne csupán annyit kérdezzük: "hogyan éreztél magad" - mert erre nagyon nehéz használható választ adni. Ehelyett kérdezzük meg, "mi jelentette számodra a legnagyobb sikerélményt?", vagy "mi az, amit legközelebb másképp fogsz csinálni?", vagy "ha most kellene tanácsot adnod valakinek, aki belekezd egy ilyen feladatba, mit mondanál?"

A reflexió nagyon sokféle formában történhet: egyénileg vagy közösen a csoporttal, beszélgetés, képregény, írásos élménybeszámoló formájában - ami fontos, hogy mindig a reflexió célokhoz és a csoporthoz igazodó eszközt válasszunk. Ha a diákok eleinte csak elbagatelizálják a reflexió helyzeteket (mert a viccelődés még mindig kevésbé ciki, mint a csoport előtt megnyílni), lehet, hogy sok hallgatás, bátorítás és türelem árán kapunk majd valóban érdemi válaszokat - de megéri ezekre várni.



# ÓRAVÁZSLATOK

*Hogyan lesz mindebből  
fiataloknak szóló foglalkozás?*

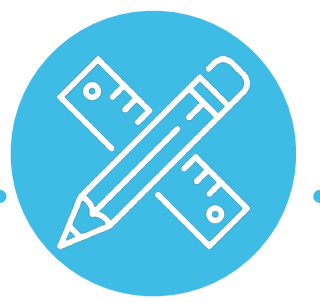


OLYAN LESZ A JÖVŐ  
MINT A MA ISKOLÁJA.

*Szentgyörgyi Albert*

---





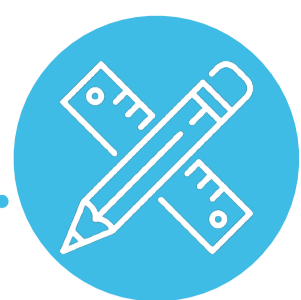
## ÚJ TANTÁRGY: KÖZÖSSÉGI PROBLÉMAMEGOLDÁS

Vajon lehet-e problémamegoldást tanítani iskolai keretek között? Mi abban hiszünk, hogy igen. A problémaalapú tanítás elsősorban egy szemlélet, amely számos tantárgyba beépíthető a realiztikus matematikától kezdve a történelmi korok szerepjátékszerű feldolgozásán át a gazdasági földrajz komplex dilemááiig. Persze tisztában vagyunk azzal is, hogy az ilyen témák problémacentrikus feldolgozása nehezen illeszthető a tanmenetbe, és komoly előkészületeket igényel az amúgy is borzasztóan leterhelt pedagógusok részéről – mégis a tanulási motiváció, a hosszú távon eredményes tanulás és nem utolsósorban a tanulási élmény miatt érdemes bele energiát fektetni. Az iskolát vagy tágabb környezetét érintő közösségi problémák feldolgozásának azonban még ennél is nehezebb helyet találni a tanmenetben. Gondolkodhatunk délutáni szakkörszerű foglalkozásokban, beépíthetjük a tematikus projekthetek lazább programjába, összekapcsolhatjuk a közösségi szolgálat teljesítésével.

Az alábbiakban három óravázlatból álló, egymásra épülő foglalkozássorozat tervét mutatjuk be a kiadvány korábbi fejezeteiben ismertetett eszközök alkalmazásával. Azt fontos hangsúlyoznunk, hogy a vázlatok célja csupán az, hogy mintaként vagy gondolatébresztőként szolgáljanak, hiszen az, hogy egy foglalkozás mennyire működőképes, függ a csoporttól (mennyire ismerik egymást a diákok, mennyire járatosak már a csapatmunkában, milyen előzetes tapasztalataik vannak a problémamegoldás terén, milyen a kapcsolatuk a foglalkozásvezetővel, stb.), a vizsgált problémától (mennyire általános problémafelvetésből indulunk ki, milyen típusú problémával állunk szemben), a rendelkezésre álló feltételektől (mennyi időnk van a munkára, milyen gyakran találkozhatunk a fiatalokkal, milyen eszközöket használhatunk, stb.) – és még egy sor egyéb tényezőtől. Vagyis az itt bemutatott vázlatok csupán illusztrációként szolgálnak ahhoz, hogyan alkalmazhatjuk a problémamegoldás eszközeit egy hosszabb fejlesztő folyamatba ágyazva.

Az óravázlatok három témát ölelnek fel: az első alkalom a problémafelvetés és elemzés témáját öleli fel, a második középpontjában az információszerzés és kutatás áll, míg a harmadik a kreatív megoldáskeresésbe vonja be a fiatalokat. Fontos szem előtt tartanunk, hogy önmagába ez a három foglalkozás nem tud lefedni egy átfogó problémamegoldó folyamatot, ehhez az szükséges, hogy a fiatalok ezeken az alkalmakon kívül is foglalkozzanak a témával és különböző feladatokat oldjanak meg (pl. felkeressenek szakembereket konzultáció céljából, interjúkat készítsenek érintettekkel, stb.)

Az itt bemutatott foglalkozások előfeltétele az ezek megtartására alkalmas helyszín (ideális esetben egy olyan terem, amelyben mozgathatók a bútorok és a foglalkozáshoz a terem közepén egy nagy szabad teret alakíthatunk ki, ahol körben ülhetünk), ill. néhány eszköz (elsősorban egyszerű tréningeszközök, mint nagy alakú papír, színes tollak, a kinyomtatott feladatlapok, ill. a kutatási feladatokhoz ideális esetben számítógép és internet).



## 1. ÓRAVÁZLAT: A PROBLÉMAFELVETÉS



### A foglalkozás célja

Annak támogatása, hogy a résztvevők a saját környezetük és közösségük feltérképezésével konkrét és megoldható problémákat tudjanak megjelölni, ill. képesek legyenek feldolgozni, átlátni ezeket.

### RÁHANGOLÓDÁS A FOGLELKOZÁSRA

ABC - 5 perc

Alakítsunk háromfős csoportokat, a tagok döntsék el, ki lesz A, B és C. Ebben a ráhangolódo feladatban A dolga, hogy kérdéseket tegyen fel B-nek, míg B közben leutánozza azt a mozgássorozatot, amelyet C mutat a számára (vagyis A-nak úgy kell válaszolgatnia a kérdésekre, hogy közben a figyelve máshol is el van kötve). Néhány perc után adjunk lehetőséget a fiataloknak a cserére, majd a gyakorlatot ismételjük meg harmadszor is, hogy mindenki minden szerepet kipróbálhassa.

Páros vita - 15 perc

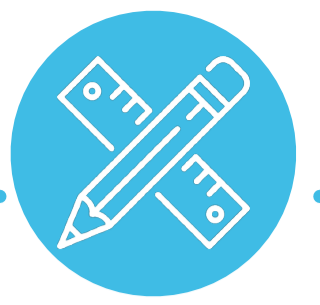
Alkossunk párokat, vagy esetleg két sort is alakíthatunk a terem közepén, amelyben mindenkivel szemben áll egy másik diák. Jelöljük ki, hogy a párosok mely tagjai fognak a kapott állítás mellett, és melyek ellene érvelni (vagy ezt eldönthetik maguk a fiatalok is). Ezt követően adjunk vitatémát a résztvevők-nek (a témákat 4-5 perc után lecserélhetjük egy újra). Néhány témaötlet: *Az iskolának fontosabb dolga, hogy átadja a tudást, mint hogy az életre neveljen. A sorsunkat az határozza meg, hogy hova születünk. A társadalmi problémák megoldása az állam dolga.*

A vitát követően üljünk körbe, és dolgozzuk fel a beszélgetéseket. Kérdezzük meg a résztvevőket, hogy mennyire volt nehéz ezekről a kérdésekről vitatkozni, ill. milyen érvek és ellenérvek hangzottak el.

### PROBLÉMAFELVETÉS

Asszociációk - 10 perc

Adjunk a résztvevőknek post-it cetliket, és kérjük meg őket, hogy ezekre írjanak olyan fogalmakat, gondolatokat, amelyek a "probléma" szóról eszükbe jutnak. 1-2 perc gondolkodási időt követően beszéljük meg, mi került a cetlikre, és ezeket ragasszuk is ki egy nagy csomagolópapírra. Beszélgetés közben vizsgáljuk meg, hogy a "probléma" kifejezés mennyire általánosan negatív fogalom a fiatalok számára, és kérdezzük a résztvevőket arról, hogy vajon csak ilyen oldala van-e. Beszéljünk arról, hogy mit gondolnak, mennyire könnyű a problémákat magunk körül észrevenni, vagy mennyire nehéz a látott problémákat megoldani - mindez mitől függ? Mi jellemzi azokat az embereket, akik nem csak észreveszik, hanem meg is akarják oldani a problémákat? Ismernek-e ilyeneket?



## Problémadetektálás - '15

Alakítsunk 4-5 fős kiscsoportokat és mondjuk el a fiataloknak, hogy most az a feladatuk, hogy problémákat gyűjtsenek a saját környezetükből (ezt a feladatot érdemes valamelyest eleve szűkíteni, pl. csak az iskolára vagy az iskola környékére, vagy a település főterére, stb.). Mielőtt a csoportok belevágnának a munkába, mindenképp beszéljünk arról, hogy milyen típusú problémákat keresünk: ehhez használjuk a kézikönyv 9. oldalán bemutatott szempontokat. A csoportok feladata, hogy ötletbörzeszerűen gyűjtsenek össze minél több problémafelvetést, majd a gyűjteményből válasszák ki azt, amelyet a legfontosabbnak, legérdekesebbnek tartanak (lehetőség szerint adjunk időt arra, hogy a csapatok ezt megvitathassák és konszenzusos döntés szülessen).



### Tipp a feladathoz

Azt gondolnánk, hogy problémákat találni nem nagy ügy, azonban gyakran kiderül, hogy egyáltalán nem egyszerű ez a feladat. Bizonyos csoportokban előfordulhat, hogy a fiataloknak nehezen megy arra reflektálni, hogy pl. az iskolában vagy a településen mi zavarja az embereket, vagy ha fel is vetnek ötleteket, azok borzasztóan általánosak, megfoghatatlanok (pl.: nem szeretnek itt lenni és kész), esetleg rendkívül összetett, komplex problémák (pl. szegénység). Ha ezzel találkozunk, akkor érdemes a problémagyűjtést feladatát strukturálni, például:

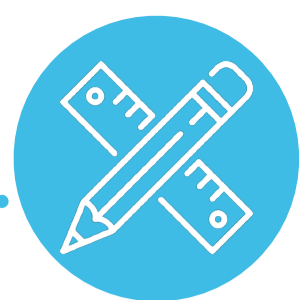
- **Járjuk be a terepet:** ha van rá lehetőség, akkor mozduljunk ki a teremből, és fizikailag is legyünk jelen abban a környezetben, ahol a problémákat keressük. Hol mi szokott történni? Hol mit tesznek az emberek? Eközben mi akadályozza őket, milyen bosszantó jelenségekkel találkoznak?
- **UFÓ:** megkérhetjük a csoportokat, hogy meséljenek az iskoláról vagy a településről úgy, mintha most érkezünk volna egy idegen bolygóról. Ez segít nézőpontot váltani, ami ahhoz kell, hogy másképp tekintsenek egy kicsit a helyi problémákra, és a helyi jelenségek ne tűnjenek annyira magától értetődőnek és természetesenek.
- **Szeret/nem szeret:** egy nagyalakú csomagolópapíron post-itekre gyűjtsünk gondolatokat arról, milyenek látják az iskolát a diákok (vagy a települést a benne élők). Kétféle színű post-itekre gyűjtsünk olyan dolgokat, amelyeket szeretnek és olyanokat, amelyeket zavarják őket.

Amikor a csapatok ismeretetik az általuk választott problémát előfordulhat, hogy be kell avatkoznunk a probléma leszűkítésébe. Kreatív ötleteket ugyanis csak akkor tudnak majd kidolgozni a csapatok, ha a vizsgált problémafelvetés kellőképpen megfogható, szűkített. Ha tehát szükséges, akkor segítsünk a csoportoknak abban, hogy az általuk választott problémát átfogalmazzák oly módon, hogy megfeleljen ennek a kritériumnak. Ezt tehetjük azzal, hogy faggatjuk őket a probléma természetéről, és tippekkel segítsük őket a szűkítésben, fókuszálásban.

## PROBLÉMAELEMZÉS

### Problématérkép - 30 perc

Adjunk a csoportoknak nagyalakú csomagolópapírt, és ismertessük a problématerkép fogalmát, ill. a kapcsolódó szempontok értelmét (érintettek, okok, kö-



vetkezmények). Ezután adjunk időt a csoportoknak arra, hogy a választott problémához kapcsolódva elkészítsék a problématerképüket.

Miután valamennyi csoport elkészült a problématerképpel (vagy legalábbis minden szempontból volt lehetőségük beszélni és találtak érintetteket, okokat és következményeket is), beszéljük meg az elkészült gondolatterképeket a nagycsoportban. Kérjük meg a csapatokat, hogy mutassák be, mire jutottak, a többi csoportnak pedig adjunk lehetőséget a reflektálásra.



### Tipp a feladathoz

Számítsunk ará, hogy akár viták is kialakulhatnak például az okokról - ezeket nyugodtan bátorítsuk, ill. szükség esetén segítsünk abban a csoportoknak, hogy tisztázó kérdéseket feltéve döntéseket tudjanak hozni az egyes összefüggésekről. Ha valamilyen kérdésben nagyon elakadnak, akkor akár ki is nyithatjuk a kérdést, és egy nagycsoportos vita tárgyává tehetjük. Ha úgy látjuk, hogy a csoportok nagyon felületesen és felszínesen gondolkodnak (pl. az érintettek kérdését túl gyorsan letudják), akkor próbáljuk meg lassítani őket, esetleg mi magunk provokáljunk ki vitát a problémához kapcsolódóan.

## REFLEXIÓ

Zárókör - 15 perc

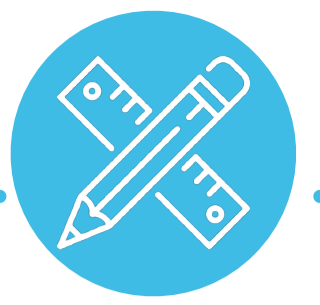
Üljünk körben, és kérjünk visszajelzést a diákoktól a foglalkozásról. Kérdezzük meg, hogy mi volt a közösen eltöltött idő legnagyobb tanulsága számukra.



### Ajánlott videó a foglalkozáshoz

Kovács Bori - Hátamon a világom (<http://bit.ly/2d1agDZ>)

Bori projektje a CÓKMÓK az állami gondozott gyerekek helyzetét szeretné könnyebbé, otthonosabbá tenni. A CÓKMÓK története alkalmas arra, hogy a fiatalokkal arról beszéljünk, miért és hogyan érdemes leszűkíteni egy nagyon összetett és bonyolult problémát úgy, hogy megszülethessen egy olyan termék, amely jobba tudja tenni mások életét.



## 2. ÓRAVÁZLAT: A PROBLÉMA MEGÉRTÉSE



### A foglalkozás célja

Információgyűjtő és rendszerező eszközök megismerése és gyakorlása, egy probléma összetevőinek, belső összefüggéseinek minél jobb megértése.

### RÁHANGOLÓDÁS A FOGLELKOZÁSRA

Ki vagyok én? - 5 perc

A feladathoz készítsünk elő cetliket, amelyekre előzőleg mesefigurák vagy hírességek nevét írjuk. A csoport minden tagjának hátára ragasszunk egy-egy ilyen nevet anélkül, hogy az illető láthatná, mi került a papírra. Ezt követően a résztvevők dolga, hogy kiderítsék, kinek a neve van a hátukra írva. Persze közvetlenül ezt nem mondhatják el egymásnak, csupán eldöntendő kérdéseket tehetnek fel és a válaszokból kell következtetniük.

Élőképek: mi változik? - 15 perc

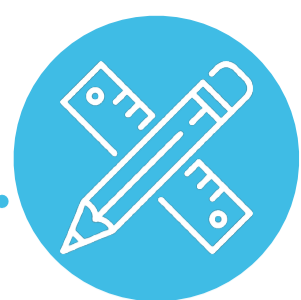
Hozzuk létre újra azokat a kiscsoportokat, amelyeket az előző foglalkozáson a problémafelvetésekkel létrehoztunk. Vegyük elő az előző alkalommal elkészült problématerképeket, és kérjük meg a résztvevőket, hogy elevenítsék fel az előző foglalkozáson elmondottakat, esetleg egészítsék ki a gondolattérképet, ha közben új ötleteik támadtak.

Kérjük meg a résztvevőket, hogy a problémafelvetésük kapcsán gondolkodjanak el azon, hogy ha sikerülne a problémát megoldani, kiknek az életére lenne az hatással, és mi változna? Kérjük meg a csapatokat, hogy találjanak ki 2 élőképet: az elsőben mutassák be a status quo-t, vagyis a jelenlegi helyzetet amelyben a probléma felnnáll, a másodikban pedig azt az állapotot, amelyben a problémát megoldva megváltozott az emberek élete. Ezt követően nézzük meg az élőképeket, és beszéljünk kicsit róluk: Milyen változást várnak a fiatalok a probléma megoldásától? Reális-e az elképzelés?

### KUTATÁSI IRÁNYOK MEGHATÁROZÁSA

T táblázat - 30 perc

Vegyük elő újra a problématerképeket, és kérjük meg a résztvevőket, hogy kezdjenek el kérdéseket megfogalmazni a problémáról: milyen információkra lenne szükségük ahhoz, hogy jobban megértsék magát a problémát. A feladatuk, hogy ötletbörzseszerűen gyűjtsenek össze minél több kérdést. Amikor a csoportok végeztek a gyűjtéssel, kérjük meg őket, hogy rendszerezzék, csoportosítsák a kérdéseket (pl. témakör szerint), és töltsenek ki egy T táblázatot: mit kell még megtudniuk ahhoz, hogy jobban megértsék a problémát, és honnan fogják megszerezni a válaszokat? A feladat végén beszéljük át közösen az elkészült táblázatokat.



## Tipp a feladathoz

A kérdezés egy rendkívül fontos kompetencia, ugyanakkor nem tartozik a magyar diákok erősségei közé: rendkívül nehezőkre esik, hogy valóban releváns, lényegretörő kérdéseket fogalmazzanak meg egy-egy témával kapcsolatban. Ezért ebben a feladatban a csoportoknak szükségük lehet a segítségünkre. Választhatjuk azt az utat, hogy mielőtt a csoportok egyéni feladatként beleválnának a kérdésfeltevést közösen gyakoroljuk egy példaként választott probléma kapcsán: ezzel mintát tudunk adni a résztvevőknek arról, hogyan gondolkodjanak.

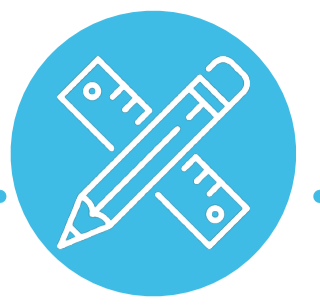
A másik lehetőség, hogy példa-kérdésekkel, irányokkal segítünk a fiataloknak abban, hogy tudják, mire érdemes rákérdezni. Pl.:

- **az érintettekkel kapcsolatos kérdések:** mire lenne szükségük, milyen igényeik, szempontjaik lehetnek? mit gondolnak vajon erről vagy arról? milyen érzés az adott helyzetben lenni? hogyan reagálnak ők a problémára? milyen lépéseket próbáltak már tenni, hogy megoldják, és miért nem sikerült? egyáltalán ők is problémaként élik-e meg a helyzetet? kik a döntéshozók ebben az ügyben? ők mitettek már korábban? ha nem cselekednek, akkor miért nem? stb.
- **az okokkal, következményekkel kapcsolatos kérdések:** milyen további okai lehetnek a problémának, amelyekről nem tudunk? vannak-e már esetleg kutatások, statisztikák a problémához kapcsolódóan? biztosak lehetünk abban, hogy az x ok valóban összefügg a problémával, hogyan lehetne ezt bizonyítani? milyen erőforrásokra lenne szükség a probléma megoldásához, kinek és mit kellene másképp csinálnia? stb.
- **egyéb kérdések:** milyen megoldások léteznek már a problémára? külföldön vannak-e már működő jó példák, és ha igen, azokat mi jellemzi? ha nincsenek akkor vajon miért ez a helyzet?

## KUTATÁSI TERV KÉSZÍTÉSE

Stratégiaalkotás - 25 perc

Kérjük meg a csoportokat, hogy készítsenek egy közös tervet azzal kapcsolatban, hogyan fogják megszerezni a kérdéseikre a válaszokat: kik a téma szakértői, akikkel konzultálhatnának? kikkel készítenének interjút az érintettek közül? vannak-e esetleg intézmények, amelyeket meg kellene látogatniuk? milyen kérdésekre kell választ keresniük az interneten vagy a könyvtárban? stb. Amikor ezek a kérdések letisztázódnak, kérjük meg a csoportokat, hogy készítsenek egy tervet, amelyben már feladatként fogalmazzák meg a következő lépéseket (pl.: interjút fogunk készíteni az iskola igazgatójával, konzultálni fogunk egy pszichológussal, statisztikákat keresünk az interneten, közvéleménykutatást készítünk a diákok körében, stb.). A feladatokhoz rendeljenek határidőt, és nevezzék meg, hogy ki lesz az adott feladat felelőse a csapatból. Mindezt (a feladatot, a határidőt és a felelőst) jelenítsék meg táblázatos formában.



## REFLEXIÓ

Zárókör - 15 perc

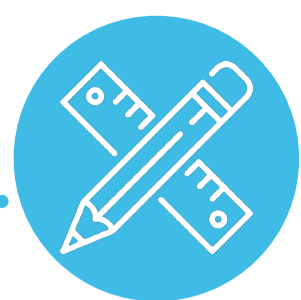
Üljünk körben, és kérjünk visszajelzést a diákoktól a foglalkozásról. Kérdezzük meg, hogy változott-e időközben az, ahogyan a problémát látják? Mennyire volt nehéz kérdéseket megfogalmazni a problémával kapcsolatban? Mennyire volt nehéz kutatási stratégiát készíteni? Hogyan értékelnék a saját kutatási tervüket: mennyire elégedettek? kivitelezhetőnek tartják-e? hogyan látják a saját feladataikat? izgulnak-e attól, hogy interjút kell készíteniük? Mit gondolnak, miért fontos, hogy ennyit foglalkozzunk a probléma megértésével ahelyett, hogy egyből a megoldáson gondolkodnánk?



### Ajánlott videó a foglalkozáshoz

Ernesto Sirolli - Segíteni szeretnél? Akkor fogd be és figyelj! (<http://bit.ly/00lptE>)

Gyakran szembesülünk azzal, hogy a legjobb segítő szándék is beleesik abba a csapdába, hogy a segítők azt gondolják, ők jobban tudják, mire van szükségük azoknak, akiken segíteni szeretnének. Ennek gyakran óriási erőforráspazarlás az eredménye, és számos segítő kezdeményezés azon bukik meg azért, mert magukat az érintetteket nem sikerül bevonni és érdekeltté tenni a problémák megoldásában. Ernesto Sirolli előadásában arról beszél, miért elengedhetetlen, hogy mielőtt bárkin megpróbálnánk segíteni, előbb meghallgassuk, ő hogyan gondolkodik a helyzetről, és mire lenne valójában szüksége.



## 3. ÓRAVÁZLAT: KREATÍV TERVEZÉS



### A foglalkozás célja

A probléma mélyebb elemzését és megértését követően kreatív megoldási ötletek gyártása, a felmerülő javaslatok értékelése és elemzése. A nézőpontváltás gyakorlása, a kreativitás fejlesztése.

### RÁHANGOLÓDÁS A FOGLELKOZÁSRA

Lépj ki a dobozból - 10 perc

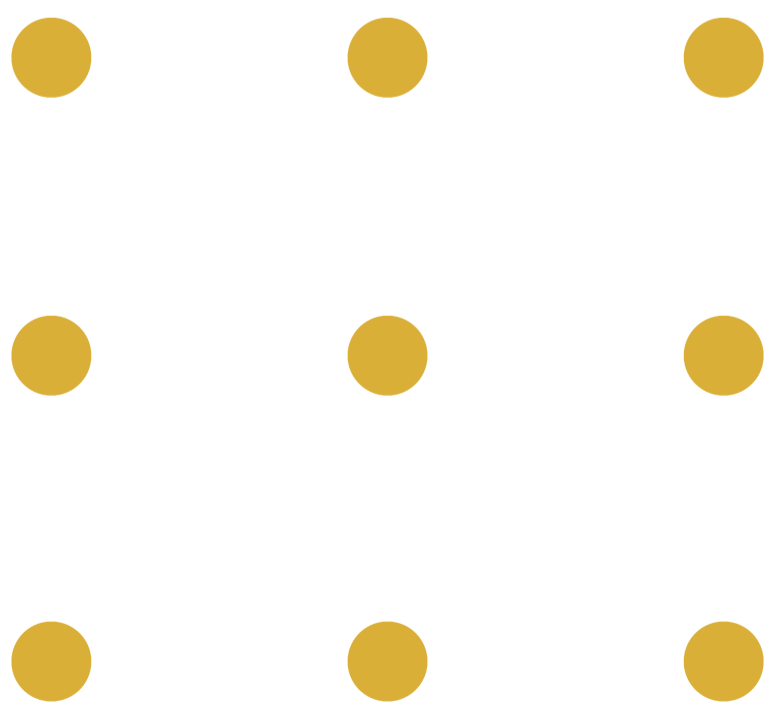
Rajzoljunk egy térbeli kockát a táblára, és adjunk egy A5-ös papírt ill. tollat minden résztvevőnek. Kérjük meg a fiatalokat, hogy találjanak ki minél több ötletet (írják tele ilyenekkel a papírt), hogy mi minden lehetne ez a kocka? Próbáljanak meg minél kreatívabb és akár őrült ötletekkel előállni, vagyis ne csak a dobókockára vagy rubikkockára gondoljanak (pl. ez egy pánikszoba? egy időgép? stb.). Ezután alkossunk négy főből álló csoportokat, és kérjük meg a fiatalokat, hogy vessék össze a listáikat: vannak-e hasonló ötletek? van-e olyan ötlet, ami egyedülálló, csak egy diáknak jutott eszébe? Melyiket tartják a legkreatívabbnak?

Beszéljük meg a feladatot közösen: mennyire volt nehéz elengedni a fantáziájukat? Miért volt könnyű vagy nehéz ez a feladat? Mennyire tudtak kreatívak lenni? Mennyire voltak hasonlóak az ötletek?

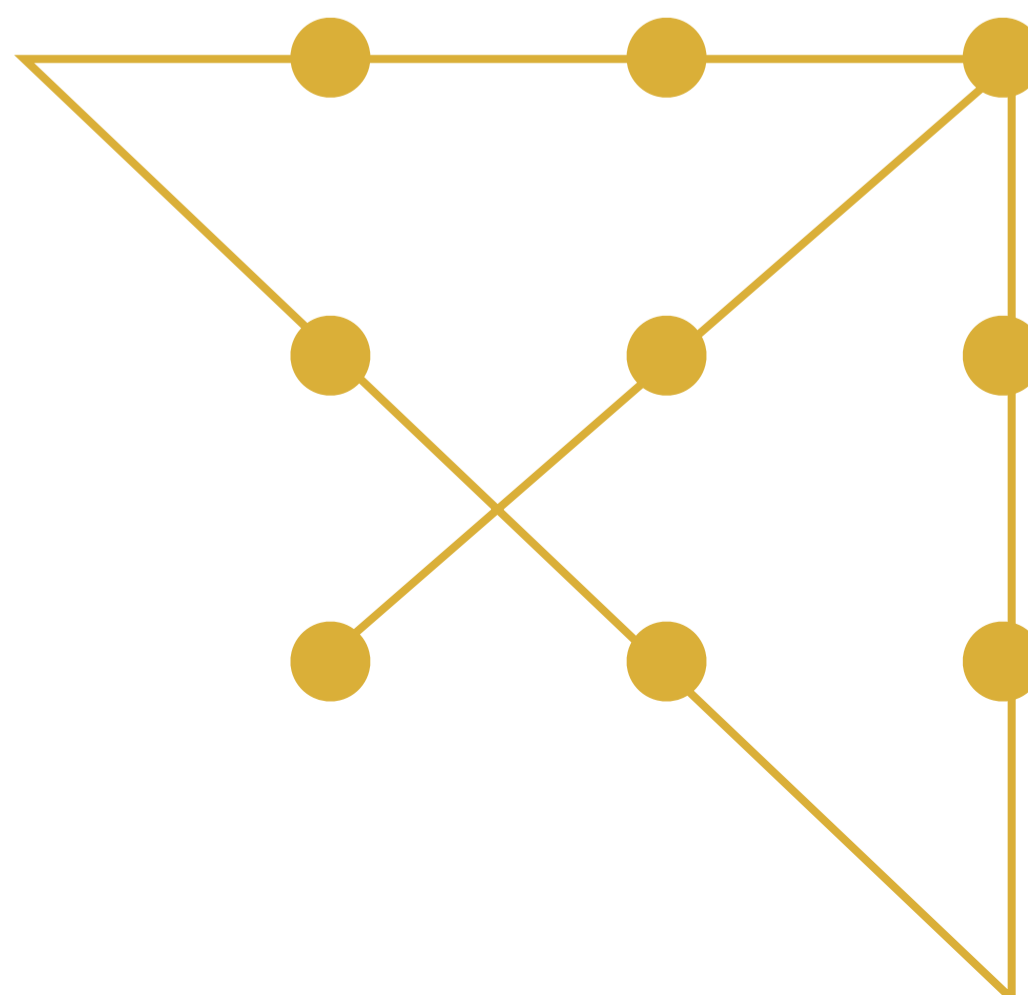
Kösd össze a pontokat! - 15 perc

Egy cetlin adjuk oda minden résztvevőnek az alább bemutatott, 9 pontot ábrázoló rajzot. A résztvevők feladata, hogy a rajzon található pontokat kössék össze úgy, hogy a tollat közben egyszer sem emelik fel a papírról, és egy ponton csupán egyszer vezethetik át a vonalat.

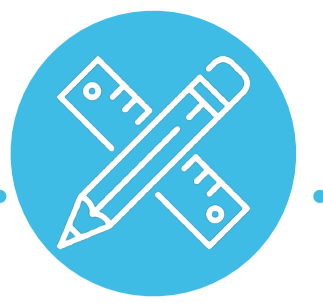
*a feladat*



*a feladat (egyik) megoldása*







Beszéljük meg a feladatot közösen: kinek sikerült megoldania a kihívást? Mennyire volt nehéz ez a feladat és miért volt az? Mi volt a megoldás kulcsa? Milyen tanulság következik a fiatalok számára mindebből? Hogyan kapcsolódik szeritük mindez a kreativitás témájához?

## ÖTLETELÉS

Fordított ötletbörze - 10 perc

Hozzuk létre újra azokat a kiscsoportokat, amelyek a problémafelvetéseken dolgoztak. Kérjük meg a csapatokat, hogy gondolkodjanak el a problémán, amellyel eddig foglalkoztak: hogyan lehetne még tovább rontani a helyzetet? Gyártsanak ötleteket arra, vajon mivel lehetne még rosszabbá tenni a status quo-t?

Ötletbörze - 20 perc

Második körben kérjük meg a csoportokat, hogy az eddigi munkájukat alapulvéve kezdjenek ötleteket gyártani arról, hogyan oldanák meg azt a problémát, amelyen eddig dolgoztak. Mielőtt belevágnának a munkába, magyarázzuk el nekik az ötletbörze szabályait: minél több ötlet gyűjtése a cél, az sem baj, ha az ötletek első látásra örülségnek tűnnek, a lényeg, hogy ne kezdjék el ezeket egyúttal értékelni is.

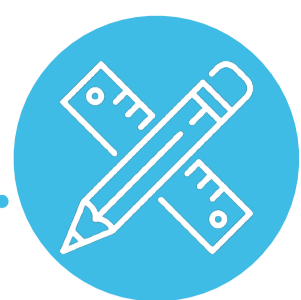
Az ötletek értékelése - 20 perc

Adjunk a csoportoknak 1-1 példányt a könyv 32. oldalán található rendszerező sablonból. Kérjük meg őket, hogy az itt megadott négy kategória szerint csoportosítsák az ötleteket. Hangsúlyozzuk, hogy ezúttal viszont az értékelés a cél, vagyis legyenek szigorúak az ötletekkel szemben. Ugyanakkor fontos, hogy lássák az ötletek használhatóságát is: lehet, hogy egy ötlet vadnak hangzik, de vajon ha egyszerűsíténénk vagy átalakítanánk működne-e, esetleg van-e benne valami, amit fel lehetne használni a probléma megoldásában? Végül kérjük meg a csoportokat, hogy próbálják meg kiválasztani a legjobbnak tűnő ötletet a listában.

## REFLEXIÓ

Véleményvonal - 15 perc

Mondjuk el a résztvevőknek, hogy állításokat fognak hallani. A terem közepére egy képzeletbeli vonalat rajzolunk, amelynek az egyik végpontja azt fejezi ki, hogy teljesen egyetértenek az állítással, a másik végpont pedig azt, hogy egyáltalán nem értenek egyet. A két végpont között pedig köztes véleményárnyalatok vannak. Mondjunk egy-egy állítást, és várjuk meg, hogy a résztvevők elfoglalják a helyüket a teremben. Kérdezzünk rá arra, hogy ki miért éppen az adott pontot választotta. Néhány lehetséges állítás a gyakorlathoz: *Teljesen elégedett vagyok az ötlettel, amit választottunk. Az ötletünket megvalósíthatónak tartom. Az ötletünk valóban megoldja a problémát. Elégedett vagyok a csapatunk teljesítményével. Engem is meglepett, hogy milyen kreatívak voltunk. Élveztem ezt a foglalkozást. Sokat tanultam ebből a foglalkozásból.*



## Ajánlott videó a foglalkozáshoz

Phil Hansen - Öleld át a remegést! (<http://bit.ly/1nX3stC>)

Phil Hansen művész, akinek egy betegség folytán idővel annyira remegni kezdett a keze, hogy ez lehetetlenné tette számára az alkotást. Ő azonban nem adta fel, és az akadálynak tartott kézremegésből előnyt kovácsolt. Lenyűgözően inspiráló előadása az alkotási vágy kimeríthetlenségéről szól és arról, hogy az alkotáshoz nem feltétlenül szükséges végtelen szabadság, sőt a kreativitásnak sokszor korlátokra van szüksége ahhoz, hogy igazán ki tudjon teljesedni.



**SZTORIK**

*Hogyan csinálják  
ezt mások?*



A VILÁGNAK SZÜKSÉGE  
VAN ÁLMODOZÓKRA  
ÉS CSELEKVŐ EMBEREKRE.  
DE MINDENEKELŐTT  
A VILÁGNAK OLYAN  
ÁLMODOZÓKRA VAN SZÜKSÉGE,  
AKIK CSELEKEDNEK.

*Sarah Ban Breathnachey*

---



## SPEAK SMART - KÖZÉPISKOLAI PROGRAM VALÓDI PROBLÉMAMEGOLDÓKNAK

A jövőnket olyan fiatalok alakítják, akik mernek kritikusak lenni a jelennel szemben, és akik nem félnek belevágni saját ötleteik megvalósításába. A jó hír az, hogy egyre több olyan fiatal van, akik ha elégedetlenek a körülményekkel, nem várják, hogy a problémák maguktól megoldódjanak, hanem megpróbálják megteremteni azokat a lehetőségeket, amelyekre vágnak. Magyarországon számos kezdeményezés, program, inkubátorház támogatja az olyan 20-30 év közötti fiatalok munkáját, akik startupperként vagy társadalmi vállalkozóként belevágtak egy saját ötlet megvalósításába.

De mi a helyzet a középiskolásokkal? Vajon több bátor (ön)megvalósító fiatallal találkozoznánk, ha már a középiskolában motiváljuk őket, hogy vegyék észre a problémákat, és megmutatjuk nekik azokat az eszközöket, amelyekkel meg is oldhatják ezeket?

A Speak Smart! program azért jött létre, hogy választ kapjunk erre a kérdésre.

A DIA ([www.i-dia.org](http://www.i-dia.org)) által 2015 őszén elindított projekt célja az volt, hogy középiskolás diákok olyan tapasztalatokat és ismereteket szerezzenek az innovatív gondolkodás és kreatív problémamegoldás terén, amelyek a későbbiekben az élet valamennyi területén segítségükre lehetnek. A program emellett lehetőséget teremtett arra, hogy középiskolás diákok aktívan bekapcsolódjanak a közösségi problémák megvitatásába és megoldásába, részvételükkel hozzájáruljanak saját közösségük, településük jövőjének alakításához.

A projektben résztvevő fiatalok így amellett, hogy készségfejlesztő foglalkozásokon vettek részt, egy-egy helyi közösségi probléma megoldásán is dolgoztak. Többek között olyan kihívásokra keresték a választ, mint a középiskolás fiatalok pályaválasztásának nehézségei, a diákok egészségtelen életmódja, az iskolai közösségi élet hiánya, vagy a településen élő hátrányos helyzetű gyerek segítése.

Az alábbiakban három olyan ötletet mutatunk be, amelyeket a Speak Smart keretében dolgoztak ki középiskolás fiatalok.

Még több információ a Speak Smart programról elérhető itt: [https://issuu.com/diahu/docs/speak\\_smart\\_kiadvany](https://issuu.com/diahu/docs/speak_smart_kiadvany)

### ROLLING ROOM: TANTEREM MÁSKÉPP

“Szeretnénk egy nagyméretű gimnasztikai labdákkal felszerelt termet létrehozni, bizonyos órák megtartására (pl. média, etika, ének stb.), megfelelő (állítható magasságú) padokkal. Ezzel különlegesebbé, hangulatosabbá tennénk az órákat és javítanánk a diákok tartásproblémáin.” - vajon mit szólna egy középiskola igazgatója, ha egy csapat diák egy szép napon ezzel az ötlettel állna elő? A gyomaendrődi Szent Gellért Katolikus Gimnáziumban a javaslat a tantestületben és a diákok körében is lelkesedés fogadta, mi több megnyerte a Speak Smart országos döntőt, így szerevezve pénzügyi támogatást is a projekthez.



Az ötlet alapja az a felismerés, hogy a diákok egészségére kevés figyelmet fordítanak az iskolában. A megnövekedett számú testnevelésórák ellenére is, a fiatalok a nap nagy részét a padban görnyedve töltik. A Rolling Room csapata ezen szeretett volna változtatni, és a céljuk egy olyan speciális tanterem létrehozása lett, ahol a diákok gimnasztikai labdákon ülve vesznek részt az órákon. Így a helyes tartás és az egészséges életmód nemcsak a tornaórákon merül fel, hanem ének vagy például média foglalkozáson is. A diákok mielőtt belevágtak volna az ötlet kidolgozásába gyógytornász szakemberekkel konzultáltak, ill. felmérték az iskolai igényeket. Több pedagógus is vállalta, hogy órát tartana a speciális tanteremben, és az iskolaigazgató is az ügy mellé állt.

A Rolling Room története nem ért véget a Speak Smart program lezárulásával: a verseny megnyerését követően a csapat belevágott a megvalósításba, hogy az ötletük valóban pozitív változásokat indítson el az iskola közösségének életében.

## ÉJSZAKAI SURRANÓK: GERILLA VÁROSSZÉPÍTÉS

“Az ötletünk elsőre nagyon egyszerűnek tűnt. Az volt a lényege, hogy a városunkat, - ami eléggé szürke - kicsit színesebbé, ezáltal jobb helyé tegyük. Néhány padot szebbé tenni, illetve virágokat akartunk ültetni az üresebb helyekre. Nagyon sokat hallottuk, és halljuk, hogy Salgótarján milyen unalmas, milyen rossz hely. Ezekre szerettünk volna a mi, a képességeink szerint reagálni.”

Az Éjszakai Surranók csapatát salgótarjáni fiatalok alkotják, akik más-más iskolák diákjai, különböző az érdeklődési körük, de egy dologban megegyeznek: hisznek abban, hogy Salgótarjánban megvan a lehetőség arra, hogy egy szerethető város legyen, ahol szívesen élnek az emberek. A projektjük különlegessége is az, hogy túllép az iskolai kereteket, és városi szintű változásokban gondolkodnak. Talán ez is hozzájárult ahhoz, hogy ők nyerték el a Speak Smart verseny közönségdíját.

Első akciónk gerillakertészkedés volt: egy éjszaka alatt 100 színes árvácskát varázsoltak a város egyik közterületére. De itt nem álltak meg: 2016 júliusában 11 városi padot újítottak fel, melyeket nem csak színesebbé tettek, hanem új tematikát is kaptak. Így van ma már Salgótarjánban szelfipad, könyvmolypad és kibékülős pad is.

A Speak Smart Salgótarján csoport a program lezárulta után is aktívan működik, új ötleteken törik a fejüket, Facebook oldaluknak 200 követője van, többször is foglalkozott már velük a városi televízió, és munkájukra a városvezetés is odafigyel.



## DIGITÁLIS FORRADALOM AZ ISKOLÁBAN: ILLYÉS APP

“Egy mindennapi problémából indultunk ki. Elérhetőek az információk az interneten, de csak több párhuzamos felületen és azok sincsenek okos telefonra optimalizálva, márpedig a suliban a fiatalok szinte biztos, hogy csak ezt használják. Adta magát, hogy csináljunk egy olyan applikáció amely okos telefonon keresztül használható így egy olyan eszközön biztosítana elérést egyszerre több fontos felülethez (iskolanaptár, e-napló, étkezés rendelés) a fiataloknak, amelyet azok a leggyakrabban használnak illetve mindig velük van.” - ilyen az, amikor egy iskola túlbonyolított, nem kifejezetten felhasználóbarát adminisztratív felületeit meg akarja reformálni a Z generáció.

A Budaörsi Illyés Gyula Gimnáziumban szerveződő Sapere Aude csapat tagjai egy saját fejlesztésű applikáció tervét dolgozták ki, amelynek célja, hogy megkönnyítse a diákok és tanárok mindennapjait. Így próbálnak véget vetni annak a helyzetnek, hogy az információkat csak nehezen kezelhető, macerásan elérhető weboldalokról érhetik el a felhasználók. Párhuzamos felületek helyett ők egyetlen applikációba integrálnák a közös naptárat, az e-naplót, a termek foglalását vagy az ebédrendelést is. Így mindenki tudná, mikor és hol lesz a következő dolgozat, senki sem csúszna le az ebédfizetés határidejéről, és az applikáció az iskolai ünnepekről is küldene értesítést, hogy aznap biztosan ne maradjon otthon a kokárda. Ez már egészen úgy hangzik, mint ha valóban beköltözne a 21. század az iskola falai közé...



Erasmus+

*A projekt az Európai Unió által kezdeményezte8 Strukturált Párbeszéd folyamat hazai megvalósulása. A projekt az Európai Bizóság támogatásával valósul meg. A projekt tartalma nem feltétlenül tükrözi az Európai Bizóság vagy az Erasmus + Program véleményét, mely intézmények felelőssége a projektre nem terjed ki.*