

Celem **TECRINO** jest stworzenie metodologii zmierzającej planowania, rozwijania oraz walidacji kompetencji powiązanych z innowacyjnością (takich jak, kreatywność, kompetencje społeczne i inteligencja emocjonalna, praca zespołowa, przywództwo itp.).

Projekt skierowany jest do dorosłych uczniów/studentów jak również nauczycieli i trenerów.

TECRINO określa, że “kompetencje dla innowacyjności” oraz “konstruktywizm” to podstawowe modele, które należy wdrażać w procesie nauczania.

Międzynarodowe konsorcjum, które realizuje projekt, zostało powołane do przygotowania badań oraz identyfikacji potrzeb grupy docelowej, zdefiniowania celów nauczania oraz przygotowania materiału szkoleniowego.

TECRINO to:

- Modułowe szkolenie pozwalające na walidację kompetencji istotnych dla nauczania kreatywności w nauczaniu nieformalnym.
- Materiały dydaktyczne w formacie CD (w wersji dla studenta i nauczyciela/trenera) stanowiące wsparcie systemu kształcenia nieformalnego.

Partnerzy:



RTD Talos Ltd; (project coordinator)
Cyprus | www.talos-rtd.com



University of Zagreb, Faculty of textile-technology
Croatia | www.ttf.unizg.hr



Dunarea de Jos" University of Galati – UDJG
Romania | www.ugal.ro



Syntea S.A.
Poland | www.syntea.pl



EPRALIMA - Escola Profissional do Alto
Lima, C.I.P.R.L.
Portugal | www.epralima.com



Inercia Digital S.L.
Spain | www.inerciadigital.com



Fondo Formación Euskadi
Spain | www.euskadi.net



HAMAG-BICRO
Croatian Agency for SMEs, Innovations and
Investments
Croatia | www.hamagbicro.hr



Lifelong
Learning
Programme

Projekt finansowany w ramach programu *Uczenie się przez całe życie* -

LEONARDO DA VINCI

Czas trwania projektu: 24 miesiące (1 stycznia 2014 – 31 stycznia 2015)

www.tecrino-project.eu/

LEONARDO DA VINCI Multilateral Projects for Development of innovation

TECRINO

538710-LLP-1-2013-1-CY-LEONARDO-LMP

LEONARDO DA VINCI Multilateral Projects for Development of innovation

TECRINO

Co sprawia, że dziecko jest kreatywne?
Wszystko to, co przyczynia się do wzrostu jego
aktywności.

Paul Torrance

Największym wyzwaniem dla nowoczesnej szkoły jest wspieranie uczniów w rozwoju ich umiejętności twórczego rozwiązywania problemów. Ten kurs jest jedną z inicjatyw, której celem jest stworzenie contentu szkoleniowego, który stanowi odpowiedź na te wyzwania.

Nie jest to zadanie łatwe, biorąc pod uwagę fakt, że nawet pojęcie 'kreatywność' jest tematem spornym - do tej pory zaproponowano ponad 100 definicji. Nie wspominając dziesiątek innych teorii wyjaśniających, metod heurystycznych, narzędzi ocen i ewaluacji oraz wspomagających programów komputerowych, z których praktycznie wszystkie są mniej lub bardziej tymczasowe i dyskusyjne. Literatura poświęcona analizie kreatywności liczy kilkaset książek oraz dziesiątki tysięcy artykułów. Niewiele jest jednak przedmiotów ukierunkowanych na rozwijanie umiejętności kreatywnego myślenia uczniów.

Nasza metodologia

W naszym kursie staraliśmy się unikać czysto teoretycznych rozważań, a zamiast tego woleliśmy skupić się na 'nauce na przykładach'.

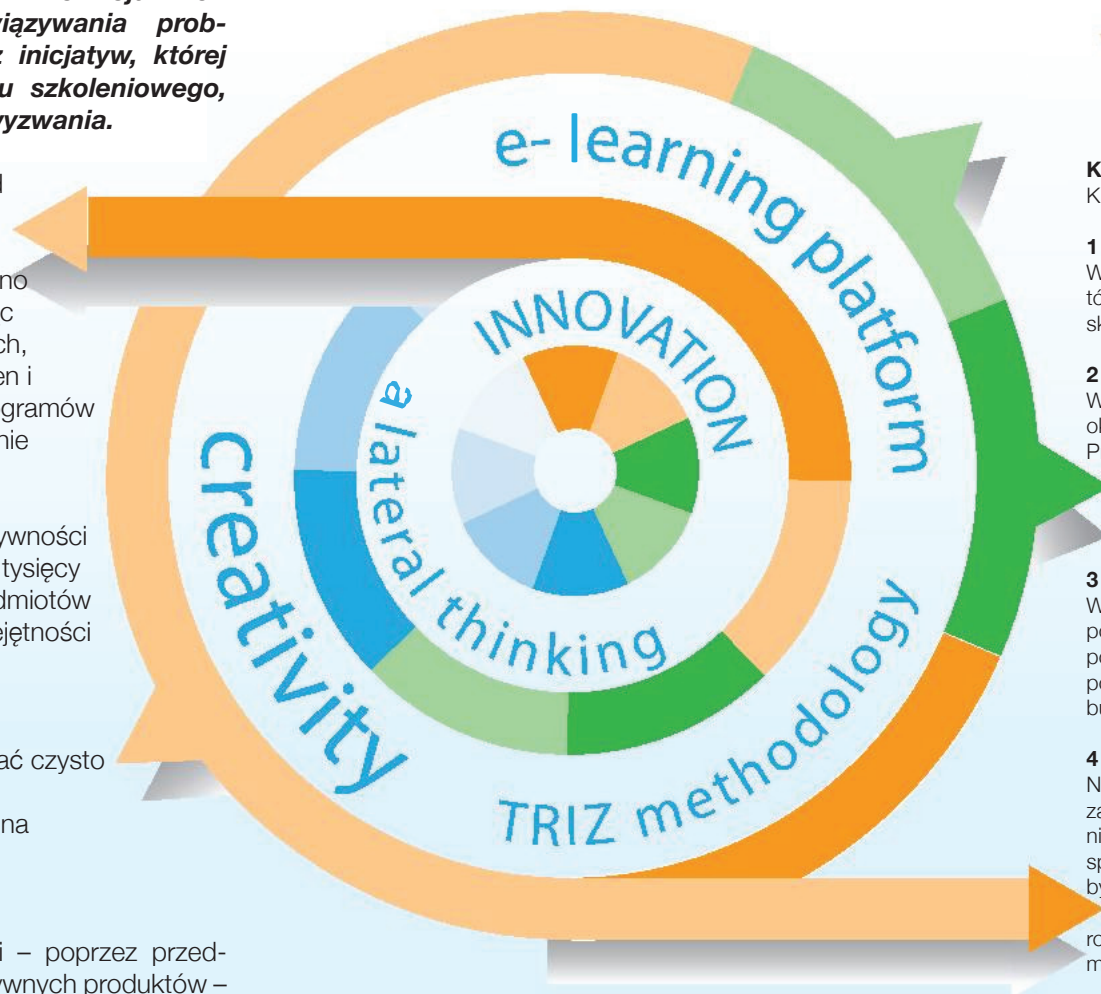
Nasz cel

Celem kursu jest zwrócenie uwagi – poprzez przedstawienie licznych przykładów kreatywnych produktów – na serię „bazowych” i najbardziej popularnych technik kreatywnego myślenia.

Na mniejszą skalę ten kurs stara się zapewnić czytelnikom podobne doświadczenia: analizując starannie dobrany zestaw przykładów, czytelnicy mają okazję na nowo odkryć i nauczyć się stosowania podstawowych zasad kreatywnego myślenia.

Grupa docelowa

Kurs przeznaczony jest głównie dla studentów uczelni technicznych, ale może być również przydatny dla każdej osoby zainteresowanej procesem poznawczym związanym z kreatywnością i rozwijaniem twórczego myślenia.



Informacje o projekcie, dokumenty, rezultaty projektu oraz newslettery można znaleźć na stronie projektu:

<http://www.tecrino-project.eu/>

TECRINO

538710-LLP-1-2013-1-CY-LEONARDO-LMP

Projekt współfinansowany ze środków Komisji Europejskiej.

Publikacja odzwierciedla jedynie stanowisko autora. Komisja Europejska nie ponosi odpowiedzialności za umieszczoną w niej zawartość merytoryczną oraz za sposób wykorzystania zawartych w niej informacji.

Kontenty

Kurs składa się z następujących rozdziałów tematycznych (kontentów):

1 – Rozpoznawanie myślenia kreatywnego

W tym rozdziale skupiamy się na analizie kilku innowacyjnych produktów, dzięki której odkrywamy czynniki, które czynią produkty nowatorskimi.

2 – O osobach kreatywnych

W tym rozdziale skupiamy się na osobach kreatywnych i próbujemy określić sposoby mierzenia poziomu kreatywności.

Prezentujemy również jedną fundamentalną zasadę kreatywnego myślenia zwaną „myśleniem dywergencyjnym=odmiennym” oraz omówimy sposoby oceny poziomu kreatywności zaczynając od obserwacji myślenia dywergencyjnego.

3 – Myślenie kreatywne

W tym rozdziale spróbujemy odpowiedzieć na pytanie „w jaki sposób powstają nowe pomysły?” W tym celu przeanalizujemy kilka popularnych metod służących stymulowaniu kreatywnego myślenia na poziomie indywidualnym lub grupowym: technika sześciu kapeluszy, burza mózgów, SCAMPER, lista atrybutów, itd.

4 - TRIZ – Cel: systematyczna kreatywność

Niniejszy rozdział jest skróconą i uproszczoną prezentacją głównych założeń teorii TRIZ, wraz z kilkoma przykładami i ćwiczeniami. Mimo, iż nie przedstawimy tu wszystkich narzędzi powstałych na bazie TRIZ, spróbujemy przedstawić jej główne założenia w taki sposób, aby można było je bez trudu zrozumieć. W niniejszym rozdziale znajdziecie odsyłacze do wartościowych źródeł, jakie mogą być pomocne w rozwoju umiejętności kreatywnego rozwiązywania problemów z użyciem metodologii TRIZ.

5 - Materialny wymiar kreatywności

W niniejszym rozdziale charakteryzujemy główne czynniki środowiskowe, które wywierają wpływ na kreatywność. Przedstawiono także zasady korzystania z nich w celu pobudzenia kreatywnego myślenia, ze szczególnym uwzględnieniem środowiska edukacyjnego.

6 - Ochrona własności intelektualnej

Niniejszy rozdział poświęcony jest wyłącznie ochronie własności intelektualnej oraz związanych z nią problemom. W rozdziale opisane zostały procedury składania wniosku o przyznanie ochrony oraz omówione zostały typowe błędy i wpadki.