



Introducere în inovația socială

Activitate de creativitate și generare de idei
Clasele IX - XII

Introducere în inovația socială este o activitate educațională care stimulează implicarea elevilor în probleme sociale și folosirea creativității pentru rezolvarea lor. Activitatea poate fi implementată la clasă în 1-2 ore urmând pașii recomandați.

PASUL I: elevii sunt familiarizați cu tema lecției ce urmează să se desfășoare. Este momentul în care explicați scopul acestei lecții și conceptele ce vor fi tratate pe parcursul orei.

5 minute

Explicați elevilor că vor învăța cum să găsească soluții pentru diferite probleme sociale. Spuneți-le că de multe ori comunitățile se confruntă cu probleme, iar acestea pot fi rezolvate prin implicare și prin găsirea de soluții inovative, prin utilizarea creativă a unor resurse deja existente sau prin găsirea altora noi. Aceste soluții pot fi integrate ulterior în proiecte cu impact de schimbare socială. Procesul prin care se ajunge la astfel de soluții este denumit **inovație socială**.

Exercițiile următoare vor implica elevii în identificarea unor probleme sociale și soluționarea lor. Este important ca elevii să devină conștienți de etapele necesare prin care se ajunge de la o problemă la o soluție viabilă și că ideile lor pot aduce schimbări importante în societate.

PASUL II: *Uită-te în jurul tău* – identificarea problemei. Elevii conștientizează existența anumitor probleme sociale și selectează o problemă relevantă pentru ei și conștientizează existența ei în comunitatea lor și impactul.

15 minute

- Formați grupe de 5 persoane și împărțiți fiecărei grupe ziare și reviste.
- Grupele vor căuta articole despre evenimente/întâmplări nefericite și probleme sociale. *De exemplu, dezastre naturale, integrare socială și/sau economică, educație, mediu, criză de resurse, protecția drepturilor omului, etc.*
- Cereți grupelor să aleagă teme pe care le consideră cele mai interesante și relevante pentru comunitatea lor, alegând una pe care să o soluționeze.
- Alocați 3 minute pentru fiecare și discutați:
Ce s-a întâmplat de fapt?
Ce a funcționat greșit? De ce?
Care au fost persoanele implicate și ce au făcut ele?
Cum arată locul în care s-a petrecut evenimentul?
Cum ar fi putut fi evitat acest lucru?
- Grupele notează problemele fiecărei situații și se gândesc la idei de rezolvare a lor.

Alte variante pentru derularea exercițiului:

- Echipele răsfoiesc ziarele și revistele, căutând orice imagini și articole care pot inspira idei extraordinare!
- În cazul în care nu dispuneți de aceste materiale, desfășurați un brainstorming cu elevii pentru a identifica o problemă din comunitatea lor care li se pare foarte importantă și/sau îi afectează în mod direct.

Un proiect



Susținut de





Introducere în inovația socială

Activitate de creativitate și generare de idei
Clasele IX - XII

PASUL III: Vânătorii de idei – analizarea problemei. Elevii se concentrează pe analiza problemei selectate și găsirea cât mai multor soluții.

20 minute

- Desemnați una-două persoane din fiecare grup, care vor juca rolul "vânătorilor de idei". Restul vor deveni "experții" și rolul lor va fi de a emite cât mai multe idei și a scoate în evidență informațiile cele mai relevante din domeniul problemelor.
- Vânătorii de idei se vor plimba în jurul meselor pentru a intervieva pe rând fiecare grup de experți. Alocăți 5 - 10 minute pentru această etapă și încurajați "experții" să fie spontani și creativi – în acest moment este important să propună cât mai multe soluții.
- După ce vor reveni la locurile lor, grupele ar trebui să confrunte și să compare informațiile pe care vânătorii de idei le-au adunat, alegând cea mai bună idee.
- Revedeți/recapitulați ideile și soluțiile.

Au identificat grupurile de idei care pot fi valorificate ulterior?

PASUL IV: Ideea noastră contează – prezentarea soluțiilor identificate . Elevii aleg soluțiile cele mai bune și se prezintă contra timp în fața colegilor. Această etapă este importantă pentru ca elevii să vadă finalitatea procesului în care au fost antrenați.

5 minute

- Rugați grupurile să aleagă o idee și un reprezentant al grupului.
- Reprezentantul va trebui apoi să aprindă un chibrit și să își prezinte ideea până când chibritul se va stinge. Alternativ, folosiți un cronometru (30 de secunde).
- Trebuie să se oprească atunci când s-a stins chibritul/când timpul expiră.

Dacă aveți timp suplimentar la dispoziție, organizați și o rundă de întrebări și răspunsuri după fiecare prezentare.

PASUL V: Concluzii și încheiere

5 minute

Acum este momentul să recapitulați pe scurt tema dezbătută și rezultatele din cadrul lecției. Spune-ți elevilor la sfârșitul orei faptul că această sesiune le-a oferit un model de rezolvare a unor probleme existente la nivelul comunității. Comunicați elevilor că pot folosi acest model pentru a soluționa o problemă comunitară reală cu care se confruntă.

De asemenea, elevii pot participa la proiectul internațional Social Innovation Relay, în cadrul căreia pot obține un certificat de cunoștințe despre inovarea socială și pot câștiga premii și afla mai multe despre inovarea socială în lume. Mai multe informații sunt disponibile la <http://SIR.ja-ye.org>.

Un proiect



Susținut de

