

## **Innowacja i kreatywność– niezbędne cechy dobrego projektu.**

Przystępując do planowania projektu należy zastanowić się nad tym czy pomysł, który zamierzamy wdrożyć na pewno jest innowacyjny i czy pobudza uczestników do twórczego działania.

Warto zatem zadać sobie następujące pytania:

Jaki projekt w naszym kontekście będzie innowacyjny?

Jak planowany projekt wyzwała kreatywność we wszystkich uczestnikach?

Na jakich etapach pracy projektowej mają oni szansę na działania twórcze i czy zaplanowane działania będą ich do tego zachęcać?

Poniższy tekst ma podsunąć odpowiedzi na te pytania. Na początku jednak warto określić co rozumiemy przez kreatywność i innowacyjność w kontekście projektu.

**Kreatywność** to proces umysłowy, podczas którego powstają nowe pomysły i pojęcia albo nowe skojarzenia z istniejącymi pomysłami i pojęciami. Bardziej prozaiczna definicja kreatywności to po prostu tworzenie czegoś nowego.

Według Dakowskiej (2005:172) kreatywność obejmuje myślenie twórcze, czyli myślenie w szerszej perspektywie, którego celem jest odkrywanie nowych, nietypowych rozwiązań problemów. Produkty myślenia twórczego są zarówno oryginalne, jak i odpowiednio dopasowane do sytuacji, a rozwiązania licznie i różnorodne.

**Innowacja** i kreatywność są ze sobą ściśle związane. Kreatywność jest wykorzystywana w generowaniu nowych pomysłów, działań czy podejścia, a innowacja to proces zarówno generowania jak i stosowania twórczych rozwiązań w konkretnej sytuacji.

W kontekście dużej organizacji czy firmy, termin innowacja często używany jest jako określenie całego procesu, w którym tworzy się pomysł, który jest potem przekuwany w nowy produkt handlowy, usługę czy procedurę działania, podczas gdy kreatywność jest zarezerwowana dla tworzenia nowych pomysłów przez osoby lub zespoły i jest niezbędnym krokiem w procesie innowacyjnym.

Amabile et al. (1996) uważa, że innowacja „zaczyna się od twórczych pomysłów a twórcze podejście osób i zespołów jest *punktem wyjścia dla innowacji* ; to pierwsze jest niezbędnym, ale nie wystarczającym warunkiem drugiego”.

### **Kompetencje kluczowe**

Oczywiście kreatywność i innowacyjność są także domeną edukacji. Ważnym punktem odniesienia i zachętą do ich rozwijania są kompetencje kluczowe (*European Reference Framework, 2007*). Obok takich kompetencji jak umiejętność komunikacji w języku ojczystym i w językach obcych, umiejętności matematyczne, przyrodnicze, techniczne czy umiejętność posługiwania technologiami komunikacyjnymi i informacyjnymi, umiejętności uczenia się i współdziałania w grupie oraz świadomości kultury, znalazła się też przedsiębiorczość i inicjatywa.

Przedsiębiorczość i inicjatywa są w tym przypadku definiowane w następujący sposób.

„Przedsiębiorczość obejmuje podejście twórcze i innowacyjne oraz podejmowanie wyzwań, jak również planowanie i zarządzanie projektami w celu osiągnięcia założonych celów”. Z obecności takiej definicji wśród kompetencji kluczowych wynika, że innowacyjność i twórcze podejście do zadań edukacyjnych są na trwałe wpisane w repertuar wymagań edukacyjnych.

### **Cechy projektu edukacyjnego**

Aby upewnić się czy planowany projekt ma szansę być przedsięwzięciem innowacyjnym warto przeanalizować definicję projektu i zastanowić nad cechami, które każdy prawidłowo zaplanowany i przeprowadzony projekt posiada.

Po pierwsze trzeba zadać sobie pytanie czy planowany projekt ma **charakter kompleksowy**, to znaczy czy obejmuje różne dziedziny życia szkolnego czy aspekty nauczania.

Po drugie czy **wykracza poza ramy** istniejących form organizacyjnych, czyli czy jest innowacyjny w aspekcie organizacji pracy uczniów, nauczyciela, czy na przykład praca nad projektem zachęca do tego by nauka odbywała się w sposób inny niż do tej pory, przy pomocy nowych pomocy, w innym czasie i w innej formie niż dotychczas.

Kolejną cechą projektu, która wyraźnie wskazuje na to, że każdy poprawnie zaplanowany i przeprowadzony projekt będzie innowacyjny jest oczekiwanie, że projekt będzie miał swój **własny i niepowtarzalny charakter**. Oznacza to, że uczestniczący w projekcie lub użytkownicy wytworzonego w projekcie produktu wykonują takie zadania po raz pierwszy lub skorzystają po raz pierwszy z nowych pomocy.

Ponadto, projekt powinien być związany z **wprowadzeniem zmian**. Dzięki temu projekt to działanie unikalne i jednorazowe wprowadzające zmiany nie tylko w organizacji pracy, ale i w sposobie myślenia o danym zagadnieniu, nabywanie nowych umiejętności, czy nawiązywanie nowych relacji.

Każdy projekt ma też oczywiście wyraźnie **określone cele** i już z samej lektury tych celów powinno wynikać jakie korzyści wynikną z przeprowadzenie tego projektu. Same cele powinny być przede wszystkim realistyczne, mierzalne, szczegółowe i powinny dać się zrealizować w określonym przez projekt czasie.

**Ramy czasowe** są bardzo istotną cechą projektu. Są też narzędziem dyscyplinującym uczestników i twórców projektu. Sprawdza się tu zasada mówiąca o tym, że „ograniczenia pomagają kreatywności”, a ograniczony czas sprzyja lepszej organizacji i efektywności w przeprowadzaniu zadań.

Oprócz tego, że projekt powinien realizować konkretne cele i odbywać się w wyznaczonym czasie, powinien też składać się z **określonych faz**. Pierwsza faza to planowanie długo- i krótkoterminowych celów oraz rezultatów, efektów i produktów jakie mają powstać w wyniku pracy nad projektem. Na tym etapie powstanie też plan pracy i zakres czasowy poszczególnych zadań oraz przydzielenie ich uczestnikom. Faza pierwsza jest momentem kiedy odbywają się 'burze mózgów', a proces twórczego myślenia powinien dotyczyć wszystkich uczestników biorących udział w pracy projektowej. Faza pierwsza kończy się uporządkowaniem wszystkich pomysłów, podjęciem decyzji i nadania projektowi ram. Faza druga to realizacja celów i działania, które do tego zmierzają. Należy zwrócić uwagę na to, by kreatywność nie odwiodła nas od wyznaczonych zadań. Na tym etapie potrzebna jest dyscyplina, a twórcze myślenie przydaje się głównie w rozwiązywaniu nieprzewidzianych wcześniej problemów. W trzeciej fazie pozostaje już tylko prezentacja produktów, raportów i końcowa ewaluacja projektu.

Na koniec warto zwrócić uwagę na to, że projekt powinien być stale **monitorowany i poddawany ewaluacji**. W tej kwestii potrzebne będzie myślenie krytyczne i ocena efektywności, ale też gotowość do wprowadzania niezbędnych zmian.

Podsumowując warto wskazać na działania, które często są mylone z projektem, a nim nie są dlatego, że brakuje im elementu innowacyjnego. Są to działania powtórzone po raz kolejny, działania, których cele nie są wyraźnie określone, działania, które miały miejsce już kilka razy w przeszłości i zostały zmodyfikowane.

Jak wynika z powyższych rozważań nad innowacyjnością projektów, każdy dobry projekt jest z definicji innowacyjny, bo ma na celu wprowadzać zmiany i wdrażać je po raz pierwszy w danym środowisku przy twórczym udziale jego uczestników.

#### Źródła:

Amabile, T. M., R. Conti, H. Coon, et al. (1996). "Assessing the work environment for creativity". *Academy of Management Review* **39** (5): 1154–1184.

Dakowska, M. 2005. *Teaching English as a Foreign Language*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.

Dussap, A. and P. Merry. 2000. *Project Management T-kit*. Strasbourg: Council of Europe.

<http://www.training-youth.net/INTEGRATION/TY/Publications/tkits/tkit3/index.html>

[en.wikipedia.org/wiki/creativity](http://en.wikipedia.org/wiki/creativity)

Radai, P., Lebovits, A, Morvai, E. 2005. *PBT-Project: PPT Projects and Project Processes*. Tempus Agency Hungary.

Szpotowicz, M and J. Zielinska. 2005. *Project-based Teaching – How to implement educational projects?*. Socrates Agency Poland.