

Stručni rad

# **Tehnike za stvaranje ideja i primjena na Satu razrednika**

Valentina Milohanić

OŠ Tar - Vabriga

**Sažetak**

Proces stvaranja ideja važan je za razvoj kreativnosti. Postoje različite tehnike za stvaranje ideja kao što su tehnike koje se temelje na mozgu, tehnike koje se temelje na suradnji, analitičke tehnike te inovativne i napredne tehnike. Aktivnosti i strukturirani pristupi tehnika za stvaranje ideja mogu se koristiti u nastavnom procesu. Članak donosi i ideje primjene tehnika za stvaranje ideja na Satu razrednika.

**Ključne riječi:** ideja, Sat razrednika, spremanje ideja, tehnike za stvaranje ideja.

## 1. Uvod

Stvaranje ideja, ili ideacija, je kreativan proces razvoja novih inovativnih ideja. (1, 7) Ovaj je proces temelj za rješavanje problema, inovacije, napredak, rast i uspjeh. (5, 7) Uključuje razmišljanje, konceptualizaciju i pročišćavanje misli kako bi se stvorila održiva rješenja ili novi koncepti. Proces stvaranja ideja ne teži samo kvantiteti, već i kvaliteti. Cilj je proizvesti raznolik niz ideja, a zatim identificirati i doraditi one koje najviše obećavaju. (7) Proces stvaranja ideja često uključuje nekoliko faza:

- početno razmišljanje i stvaranje različitih ideja
- odabir ideje
- razvoj i testiranje ideje (1, 7).

Za uspješno stvaranje ideja važno je držati se sljedećih savjeta:

- definirati problem ili priliku
- uključiti više ljudi zbog različitih gledišta
- razmisliti o realizaciji ideje. (2)

## 2. Tehnike za stvaranje ideja

Postoje različite tehnike za stvaranje ideja. Tehnike za stvaranje ideja su aktivnosti i strukturirani pristupi koji mogu pomoći u obradi i analizi misli te poticanju kreativnosti kako bi se osmislili novi izumi, rješenja i dizajni. (4)



Slika 1. Tehnike za stvaranje ideja

Tehnike za stvaranje ideja (Slika 1.) mogu se podijeliti u nekoliko kategorija:

- tehnike koje se temelje na mozgu
- tehnike koje se temelje na suradnji
- analitičke tehnike
- tehnike koje se temelje na digitalnoj tehnologiji
- inovativne i napredne tehnike. (6)

Principi na kojima se temelje tehnike za stvaranje ideja mogu se koristiti i u nastavi. Slijedi opis odabranih tehnika za stvaranje ideja te jednostavni primjeri primjene na Satu razrednika.

## 2.1. Tehnike koje se temelje na mozgu

Neke od tehnika koje se temelje na mozgu su:

- a) asocijacija** (engl. Association) — temelji se na slobodnim asocijacijama na određeni problem, riječ ili sliku, na način da se povezane asocijacije nižu na ploču. Može se koristiti i kao vježba za probijanje leda i zagrijavanje. (3)

Ideja za Sat razrednika: povodom obilježavanja Međunarodnog dana ljudskih prava učenici mogu iznijeti svoje asocijacije na temu ljudskih prava.

- b) banka riječi** (engl. Word banking) — temelji se na povezivanju riječi u većem opsegu. S jednom riječi može se povezati više riječi koje se grupiraju kako bi se pronašao zajednički cilj. (4)

Ideja za Sat razrednika: učenici trebaju na temu demokracije napisati sastavak pri čemu dobivaju niz riječi koje moraju povezati (izbori, pravo glasa, stranka, kampanja, politički program).

- c) izrada umne mape ili mapiranje** (engl. Mindmapping) — temelji se na principu organizacije informacija u hijerarhiju i crtanje odnosa između dijelova cjeline. Umna mapa sadrži strukturu informacija i detalje, a istovremeno je vizualna i jasna. U središte umne mape upiše se ključna tema, a zatim se granaju ideje. (1)

Ideja za Sat razrednika: učenici mogu na temu razrednih pravila izraditi na ploči umnu mapu s njihovim pravilima, a onda zajedničkim glasanjem mogu odabrati 5–10 razrednih pravila na temelju napisanih ideja na ploči.

- d) oluja ideja** (engl. Brainstorming) — temelji se na usmenom iznošenju ideja bez obzira na specifične detalje i ograničenja. Nakon što oluja ideja završi odbacuju se nerealni prijedlozi i prihvaćaju oni održivi. (2)

Ideja za Sat razrednika: učenici mogu kroz tehniku iznošenja ideja pokušati definirati što je održivi razvoj.

Postoji i nekoliko varijacija na tehniku oluja ideja:

- **Kartice za oluju ideja** (engl. Brainstorm Cards) — temelji se na karticama s uputama ili nasumičnim riječima za pokretanje stvaranja ideja. Kartice služe kao kreativni okidači za poticanje neuobičajenog razmišljanja. (6)

Ideja za Sat razrednika: učenici koriste kartice za razmišljanje kako bi istraživali i učili o odabranim dječjim pravima iz *Konvencije o dječjim pravima*. Učenici u paru ili skupinama dobivaju kartice s uputama za istraživanje dječjih prava.

- **Slučajni unos** (engl. Random Input) — temelji se na uvođenju nasumičnih, nepovezanih podražaja u proces oluje ideja. Npr. odabir slučajne riječi iz knjige, slučajnog predmeta iz sobe ili slučajnu sliku s interneta kako bi se potaknule nove ideje. (7)

Ideja za Sat razrednika: učitelj/ica odabire naizgled nepovezani pojam/predmet kako bi učenike potaknula na razmišljanje o nekoj temi. Npr. učenici moraju povezati televiziju sa zdravljem i usmeno iznijeti svoja razmišljanja.

- **Obrnuta oluja ideja** (engl. Reverse Brainstorming) — temelji se na traženju uzorka ili pogoršanja problema. Obrnuto razmišljanje rješava problem iz suprotnog smjera i ponekad dovodi do neočekivanih rješenja za izazovne probleme. Na ekran ili ploču izdvaja se problem, a učenici trebaju podijeliti najgore moguće ideje kojih se mogu sjetiti kako bi riješili problem. Ideje se bilježe na ploču i zatim se o njima povede rasprava. (1, 3)

Ideja za Sat razrednika: učitelj/ica na ploči izdvaja problem „Obrazovanje nije važno”, a učenici iznose zašto obrazovanje nije potrebno za uspjeh u životu kako bi se riješio problem. Ova se ideja može koristiti povodom obilježavanja Međunarodnog dana obrazovanja kako bi se učenike osvijestilo kako je zapravo obrazovanje važno.

- **Mreža ideja** (engl. Brain netting) je oblik oluje ideje koji se temelji na upotrebi dokumenata ili programa koji se nalaze na oblaku za dijeljenje i suradnju. Ova tehnika može biti interaktivna jer se mogu dodavati poveznice, videozapisi, slike itd. (4)

Ideja za Sat razrednika: učenici mogu dobiti zadatak da u zajedničkom dokumentu ili mapi na oblaku postavljaju različite materijale (poveznice, videozapise, slike itd.) o određenoj temi (npr. zaštiti okoliša, sigurnosti na internetu itd.) koju trebaju istražiti online, a na satu u nekoliko rečenica prezentirati pronađene i istražene materijale.

- **Pisanje ideja** (engl. Brainwriting) — temelji se na prikupljanju različitih perspektiva koje članovi tima zapisuju na papir. Zatim dijele svoje papire u krug, a osobe koje primaju papir nadovezuju se na ideje drugih dodajući nove perspektive ili ukazujući na bolne točke. Ciklus se nastavlja sve dok svatko ne dobije svoj originalni papir natrag — sada dopunjen timskim reakcijama i elaboracijama. Ova tehnika potiče inkluzivnost i olakšava članovima tima koji imaju teškoće u usmenom iznošenju ideja. (2) Pristup koji se često primjenjuje u pisanju ideja je metoda 6–3–5. Sastoji se od šest sudionika koji generiraju tri ideje unutar pet minuta, ponavljajući ih u šest krugova ili ukupno 30 minuta. Na kraju bi to rezultiralo sa 108 ideja. (5)

Ideja za Sat razrednika: ova se tehnika može koristiti prilikom rasprave o muškim i ženskim poslovima, rodnim stereotipima, pa učenici u skupinama na papir zapisuju što misle o muškim i ženskim poslovima u određenom vremenskom roku, a zatim se papiri dijele u krug. Učenici iz drugih skupina dodaju svoja razmišljanja i tako u krug dok se papir ne vrati natrag. Na kraju se može povesti rasprava.

- **Ludi 8** (engl. Crazy 8) je brza tehnika oluje ideja koja se često koristi u radionicama dizajnerskog razmišljanja i inovacija. Sudionici imaju 8 minuta da samostalno generiraju 8 različitih rješenja ili skica povezanih sa zadanim problemom ili izazovom. Naglasak je na brzini i količini, a ne na savršenstvu ili izvedivosti, potičući sudionike da pomiču svoje kreativne granice i istražuju nekonvencionalne ideje. Nakon što vrijeme istekne, sudionici dijele svoje kreativne ideje s grupom, što dovodi do rasprava i mogućih kombinacija koncepata. (5)

Ideja za Sat razrednika: učenici imaju 8 minuta da izdvoje 8 natuknica o određenom sadržaju (npr. o štednji, zaštiti potrošača, odgovornoj potrošnji itd.) s nastavnog listića ili s interneta, a nakon što vrijeme istekne dijele svoje natuknice i zajednički se izdvaja 8 najvažnijih natuknica.

## 2.2. Tehnike koje se temelje na suradnji

Tehnike koje se temelje na suradnji su:

- a) **suradnička inovacija** (engl. Collaborative Innovation) - temelji se na suradnji skupine gdje se spajanjem različitih perspektiva i iskustava može povećati šansa za novu ideju. (6)

Ideja za Sat razrednika: učenici u skupinama na temelju svojih iskustava i različitih perspektiva osmišljavaju izlaganje o važnosti novca u 10 rečenica.

Igranje uloga (engl. Role-playing) - temelji se na promjeni uloge. Ponekad je korisno izaći iz svoje uloge učitelja, i razmišljati iz perspektive učenika. Igranje

uloga zahtijeva da razmislite o interesima učenika te kako bi nastavni sat mogao izgledati iz perspektive učenika. (2)

Ideje za Sat razrednika: može se provesti anketa o interesima učenika, učenici mogu dati svoje prijedloge za obradu određene nastavne jedinice (koje će se aktivnosti provoditi, koje metode koristiti) na temelju čega učitelj/ica može osmisliti nastavni sat.

**b) improvizacijska tehnika Da, i** (engl. Yes, And) - temelji se na improvizaciji i zaustavljanju konvergentnog razmišljanja. Radeći u paru ili malim grupama, jedan sudionik počinje vokaliziranjem ideje ili misli. Sljedeća osoba odgovara "da, i..." da nadogradi ideju, i tako se nastavlja. Ova tehnika može biti dobar ledolamac u generiranju ideja. (3, 6)

Ideja za Sat razrednika: učenici mogu iznositi svoja stajališta o zaštiti okoliša koristeći "da, i..." za nadogradnju rečenice.

**c) pet zašto** (engl. Five Whys) - temelji se na ponavljanju rasprave o određenom problemu ukupno 5 puta. Na ploči ili ekranu se izdvoji problem koji postoji i treba riješiti. Grupa učenika mora odgovoriti zašto ovaj problem postoji, a pomoću rezultata rasprave oblikuje se nova izjava o problemu. Rasprava se ponavlja još 4 puta te se zatim kreće u rješavanje problema. (3)

Ideja za Sat razrednika: na ploči se izdvoji rečenica „Digitalna tehnologija promijenila je svijet.“, a učenici u skupinama identificiraju aspekte utjecaja digitalne tehnologije svakodnevni život i društvo te oblikuju novu izjavu o digitalnoj tehnologiji. Rasprava se ponavlja još 4 puta.

**d) tehnika 3-12-3** - temelji se na podjeli u 3 faze, a naziv se odnosi na to koliko minuta svaka faza traje. Nakon definiranja teme, koja bi se trebala prenijeti u najviše dvije riječi, slijede tri faze koje se koriste za stvaranje ideja o toj temi:

- 1) 3 minute za generiranje skupa aspekata, učenici razmišljaju o karakteristikama teme, zapisujući svaku na zasebnu karticu.
- 2) 12 minuta za razvoj pojmova, učenici podijeljeni u parove nasumično biraju 3 kartice iz prve faze i koriste ih za definiranje i razvoj koncepta koji će se predstaviti. Cilj pripremiti trominutnu prezentaciju za treću fazu, koja bi mogla sadržavati prototipove, skice ili bilo koji drugi oblik medija.
- 3) 3 minute za predstavljanje prezentacija, svaki par naizmjenično predstavlja svoj koncept, otkrivajući tri karte koje su izvorno odabrali i objašnjavajući kako su te karte utjecale na njihovo razmišljanje. Nakon što je svaki par predstavio, učenici mogu raspravljati o tome što je vježba otkrila. (3)

Ideja za Sat razrednika: svaki učenik u 3 minute izdvaja važne podatke o određenom sadržaju iz međupredmetnih tema koje zapisuje na kartice. Učenici zatim podijeljeni u parove nasumično biraju 3 kartice iz prve faze te u 12 minuta osmišljavaju trominutnu prezentaciju na temelju tih kartica. Nakon čega slijedi predstavljanje prezentacija i otkrivanje kartica koje su učenici dobili.

**e) popunjavanje praznina** (engl. Gap filling) - započinje iznošenjem početne točke projekta ili problema, a zatim se navodi konačni cilj. Sljedeća faza je popunjavanje praznine između početne točke i konačnog cilja. (4)

Ideja za Sat razrednika: učenici u paru dobivaju početak i završetak jednog problema koji se tiče potrošačkih prava, npr. početak problema - online su kupili majicu koja je dostavljena oštećena, a završetak problema - vraćen im je novac za oštećenu majicu. Moraju napisati što treba učiniti da im bude vraćen novac.

## 2.3. Tehnike koje se temelje na digitalnoj tehnologiji

Tehnike koje se temelje na digitalnoj tehnologiji su:

- a) **pronalaženje inspiracije** (engl. Finding Inspiration) - temelji se na online pretraživanju različitih izvora, društvenih mreža, traženju povratne informacije i mišljenja provođenjem anketa. (1)
- b) **upotreba digitalnih alata za stvaranje ideja** - temelji se na primjeni digitalnih alata kao što su Word Cloud, Mentimeter itd. kako bi se potaknuli na razmišljanje. (1)
- c) **društveno slušanje** (engl. Social Listening) - temelji se na okretanju društvenim medijima kako bismo otkrili što ljudi misle, što se može učiniti na dva različita načina: sudjelovanjem u razgovorima koji se odnose na temu ili izradom anketa, postavljanjem pitanja i traženjem povratnih informacija. (3)
- d) **emitiranje pretrage** (engl. Broadcast search) - temelji se na razmjeni ideja sa širom publikom. Ova je tehnika poznata i kao otvoreni poziv ili otvorena inovacija jer se putem javnih objava na društvenim mrežama pokušava doprijeti do što većeg broja ljudi, tražeći njihove ideje i rješenja za određeni problem ili izazov. (5)
- e) **upotreba AI digitalnih alata za stvaranje ideja** - temelji se na upotrebi AI digitalnog alata (npr. ChatGPT, Creative Charly, Workshop Wizard itd.) koji nakon upisa ključnih riječi stvara ideje. (5)

## 2.4. Analitičke tehnike

Neke od analitičkih tehnika su:

- a) **5 W - Što? Gdje? Zašto? Kada? Tko?** (engl. What? Where? Why? When? Who?) - temelji se na sagledavanju problema iz više kuteva. Učenici se podijele u grupe pri čemu svaka skupina rješava jedno pitanje. Uz pomoć svake od 5 riječi osmišljava se ukupno 5 pitanja za 5 grupa. Rezultati se bilježe u mentalnoj mapi - svako pitanje - odgovor je jedan krak mape. (3)

Ideja za Sat razrednika: ova se tehnika može koristiti u analizi problema koji ih okružuju kao što je npr. onečišćenje okoliša.

- 5W i H (engl. who, what, when, where, why, how) - temelji se na pitanjima *Tko? Što? Kada? Gdje? Zašto?* i *Kako?* u rješavanju problema. Ova tehnika je zapravo ista kao i 5W tehnika uz dodatak pitanja *Kako?* (6)
- b) **SWOT analiza** (engl. SWOT) je akronim za strengths (snagu), weaknesses (slabost), opportunities (prilike) i threats (prijetnje). Temelji se na pitanjima koje su snage, slabosti, prilike i prijetnje za određeni projekt kako bi procijenili vrijednost projekta. (4)

Ideja za Sat razrednika: može se primijeniti nakon postignutih loših rezultata iz određenog nastavnog predmeta pa se s učenicima može povesti analiza kroz sljedeća pitanja:

- Koje su prednosti učenja i kako mogu to iskoristiti?
  - Na što se trebaju usredotočiti radi poboljšanja?
  - Kako stvoriti priliku za učenje?
  - Koje su prijetnje koje ometaju učenje i kako ih smanjiti?
- c) **Prvi principi dizajna** (engl. First Principles Design) - temelji se na rastavljanju problema na temeljne probleme. Ova tehnika ima nekoliko faza:
    - istraživanje potreba korisnika/učenika

- definiranje potreba i problema
- pretpostavke i stvaranje ideja
- izrada kreativnih rješenja
- testiranje rješenja. (6)

Ideja za Sat razrednika: povodom Svjetskog dana mentalnog zdravlja možemo s učenicima razgovarati o temi mentalnog zdravlja:

- istraživanje potreba: razgovor s učenicima što je uopće mentalno zdravlje
- definiranje potreba i problema: učenici identificiraju uzroke koje utječu na mentalno zdravlje
- stvaranje ideja: učenici razmišljaju kako se suočiti s problemima mentalnog zdravlja
- izrada kreativnih rješenja: učenici izdvajaju svoja rješenja i kreativno ih prikazuju
- testiranje rješenja: učenici iznose svoja rješenja za suočavanje s mentalnim zdravljem, a ostali učenici komentiraju mogu li ta rješenja pomoći u svakodnevnom životu.

## 2.5. Inovativne i napredne tehnike

Posljednja skupina tehnika su inovativne i napredne tehnike za stvaranje ideja:

- a) **SCAMPER/BJEŽANJE** je kratica za substitute (zamjenu), combine (kombiniranje), adapt (prilagođavanje), modify (modificiranje), stavljanje u drugu upotrebu (put to another use), eliminate (eliminiranje) i reverse (preokret). To je tehnika za ponovno osmišljavanje postojećih ideja, usluga i proizvoda. SCAMPER je strukturiran način za smišljanje poboljšanja i novih smjerova. Temelji se na sljedećim elementima:
- Zamjena (Razvijanje druge varijante na način da se zamijene neki dijelovi.): Što biste mogli upotrijebiti umjesto toga?
  - Kombinacija (Kombiniranje starih ideja na način da se stvori nešto novo.): Možete li kombinirati različite ideje, spojiti elemente, spojiti dva izvora podataka? Dodati informacije o izvornoj temi?
  - Prilagodba (Prilagođavanje dimenzija.): Kako prilagoditi? Izmjena: Kako nešto možete izmijeniti?
  - Izmjena (Promjena perspektive): Kako možete dodati ili oduzeti stvari?
  - Upotreba u druge svrhe (Promjena svrhe ili namjene, upotreba za nešto drugo): Možete li koristiti iste ideje ili alate, ali za drugu svrhu?
  - Eliminacija (Uklanjanje dijelova): Što se može ukloniti iz teme?
  - Preokret: Kako biste ovo preokrenuli – što bi bilo suprotno? Što bi se dogodilo da ste to učinili obrnuto? (2, 3)

Ideja za Sat razrednika: učenici u skupinama dobivaju isti tekst o nekom sadržaju iz međupredmetnih tema (o zdravlju, okolišu, digitalnoj tehnologiji itd.) koji onda u skupinama vođeni pitanjima moraju izmijeniti, zatim svi vraćaju izvorni tekst, a dobivaju izmijenjene tekstove od drugih skupina. Sljedeći je zadatak da identificiraju izmjene iz teksta.

1. skupina: zamijeni riječi drugim riječima
2. skupina: dodaj informacije koje se tiču teme
3. skupina: prilagodi tekst tako da dodaš i izbaciš riječi
4. skupina: izmijeni tekst tako da promijeniš perspektivu
5. skupina: upotrijebi dobiveni tekst da bi izradio nešto drugo
6. skupina: ukloni iz teksta sve što se može ukloniti
7. skupina: preokreni tekst tako da dobiješ novi tekst.



- b) **Šest šešira za razmišljanje** (engl. Six Thinking Hats) - temelji se ideji da se učenici podijele u 6 različitih skupina sa 6 različitih uloga i funkcija, od kojih je svaka simbolizirana kapom za razmišljanje različite boje. To je izvrstan alat za razvoj i komunikaciju rješenja problema te omogućava razmatranje različitih perspektiva i kutova problema ili situacija. Obojeni šeširi su sljedeći:
- Bijeli (činjenice i informacije): izdvajanje informacija koje su poznate ili potrebne.
  - Žuti (optimistično i pozitivno razmišljanje): istraživanje pozitivnih stvari te traženje koristi i vrijednosti.
  - Crni (kritičko i oprezno razmišljanje): izdvajanje poteškoća, rizika i problema, omogućuje shvaćanje zašto stvari možda ne funkcioniraju, gdje bi stvari mogle poći po zlu i kako prevladati te probleme.
  - Crveni (emocije i osjećaji): izdvajanje osjećaja (ljubavi, mržnje, sviđanja, nesviđanja)
  - Zeleni (kreativno i lateralno razmišljanje): izražavanje kreativnosti, novih ideje, mogućnosti i alternativa – način izražavanja novih percepcija i novih koncepata.
  - Plavi (metarazinsko razmišljanje i proces kontrole): koristi se za upravljanje procesom razmišljanja – kontrolni mehanizam koji osigurava da poštujuete smjernice procesa Šest šešira za razmišljanje. (3, 5)

Ideja za Sat razrednika: može se koristiti za analizu neke teme (npr. digitalna tehnologija) iz različitih perspektiva. Učenici će nositi različite "šešire" koji predstavljaju različite načine razmišljanja, kao što su činjenice i informacije (bijeli šešir), emocije (crveni šešir), kritičko razmišljanje (crni šešir), pozitivno razmišljanje (žuti šešir), kreativnost (zeleni šešir) i proces kontrola (plavi šešir) kako bi sagledali povijesni događaj iz više perspektiva.

- c) **Pričanje scenarija** (engl. Storyboarding) - temelji se na pretvaranju apstraktnih ideja u jasne vizualne narative. Sekvence scenarija slijede vaše ideje od koncepta do konačnog proizvoda uz korištenje slika, citata i drugih grafika. (2) Zatim slijedi slaganje rasporeda od slika, citata i drugih grafika kako bi stvorili priču i dodavanje bilješki koje će pomoći u objašnjavanju napretka ideja. (4)

Ideja za Sat razrednika: tehnika pričanje scenarija uključuje izradu ploče scenarija koja pomaže učenicima da vizualiziraju i razumiju što je demokracija i što su izbori. Nakon uvoda s osnovnim informacija o demokraciji i izborima, učenici trebaju istražiti temu te izraditi ploču scenarija koja prikazuje ključne informacije, a mogu koristiti crteže, natpise, citate, oblačiće za ilustraciju informacija itd. Zatim učenici predstavljaju svoje ploče scenarija i objašnjavaju demokraciju i izbore. (Učitelj može unaprijed pripremiti materijale koje će učenici istraživati i koje će koristiti za svoju ploču scenarija.)

- d) **Grupno skiciranje** (engl. Group sketching) - temelji se na tome da svaki član skupine na papiru skicira nešto što je povezano sa središnjom temom ili s drugom skicom na papiru. Nakon što cijela skupina završi sa skiciranjem, slijedi razgovor o slikama i povezivanje slika. Vizualno razmišljanje i stvaranje može dati oblik idejama skupine na način da oni onda mogu interpretirati plan ili dizajn. (4)

Ideja za Sat razrednika: učenici u skupinama crtaju crtež koji se tiče teme npr. prevencija ovisnosti. Zatim u skupini razgovaraju o crtežima te povezuju crteže i

predstavljaju ih ostalim skupinama. Skupine mogu imati različite podteme kao npr. koje su ovisnosti, negativne posljedice ovisnosti, zdrav način života itd.

### 3. Spremanje ideja

Nakon upotrebe neke od tehnika za stvaranje ideja možemo se susresti s mnoštvom koncepata. Razni digitalni alati omogućuju pohranu ideja na jednom mjestu, ali i suradnju. (2) Ideje ne nastaju samo upotrebom tehnika za stvaranje ideja, ponekad one pronađu nas. Pod utjecajem objava na društvenim mrežama možemo doći do ideje kako nešto primijeniti u nastavi ili kako bismo nešto slično mogli i sami osmisliti. Bilo bi dobro pohraniti te ideje na neko zajedničko mjesto gdje im kasnije možete pristupiti. Nekoliko ideja za spremanje ideja:

- mapa na oblaku (s naslovom Ideje za nastavu, Ideje za projekte; Ideje za Sat razrednika itd.) sa snimkama zaslona, poveznicama u dokumentu i raznim materijalima ko naslovom
- online dokument u kojem su zapisane ideje i spremljene poveznice
- bilješke na mobitelu
- Wakelet kolekcija sa snimkama zaslona i poveznicama.

### 4. Zaključak

Stvaranje ideja je dinamičan proces na koji utječu različiti čimbenici, uključujući veličinu skupine i specifični ciljevi. Prilikom odabira tehnike treba voditi računa o ciljevima koje se želi postići. (6) Nakon što ste pomoću tehnika za stvaranje ideja osmislili nekoliko ideja, potrebno je razlučiti koje ideje možete primijeniti u praksi. Zato je vrednovanje ideja ključno. (5) Upotrebom principa na kojima se temelje tehnike za stvaranje ideja nastava postaje dinamičnija i kreativnija.

### 5. Popis literature

- [1.]Idea Generation Process. URL: <https://ahaslides.com/blog/idea-generation-process/> (3. 7. 2024.)
- [2.]7 idea generation methods for out-of-the-box thinking. URL: <https://www.notion.so/blog/idea-generation> (4. 7. 2024.)
- [3.]A guide to idea generation: tools and techniques for ideation. URL: <https://www.sopheon.com/blog/idea-generation> (5. 7. 2024.)
- [4.]18 Idea Generation Techniques That Don't Include Brainstorming. URL: <https://www.indeed.com/career-advice/career-development/idea-generation-techniques-besides-brainstorming> (posjet 5. 7. 2024.)
- [5.]Powerful Ideation Techniques to Unleash Creativity and Innovation. URL: <https://www.itonics-innovation.com/blog/powerful-ideation-techniques> (6. 7. 2024.)
- [6.]Mastering Idea Generation: A Comprehensive Guide to 30+ Techniques, Tools, and Tips. URL: <https://fliplet.com/blog/mastering-idea-generation/> (6. 7. 2024.)
- [7.]Idea generation. URL: <https://saasbpm.com/idea-generation/> (6. 7. 2024.)