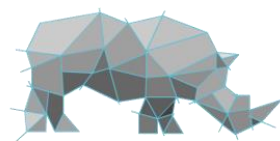


# Jak transformować tekstowy materiał dydaktyczny na szkolenie e-learningowe

● Joanna Opoka



oswajamy e-learning

Tryb odczytu Układ wydruku Układ sieci Web Widoki

Konspekt Wersja robocza

Linijka  Linie siatki  Okienko nawigacji Pokazywanie

Powiększ 100% Jedna strona Wiele stron Szerokość strony Powiększenie

Nowe okno Rozmieść wszystko Podziel wszystko

Wyświetl obok siebie Przewijanie synchroniczne Resetuj położenie okna Okno

Przełącz okna Makra

2 2 6 10 14 18

# Faza międlenia

- Myśl, nie działaj!
- Przeczytaj WSZYSTKO 2, 3 albo 7 razy
- Wyłapuj wszystkie niedorzeczności
- Pytaj, konsultuj, domagaj się wyjaśnień, walcz
- Planuj

# Faza międlenia

Wyłapuj wszystkie niedorzeczności

Pytaj, konsultuj, domagaj się wyjaśnień, walcz

## PRZEŁAMANIE BLOKAD MENTALNYCH

Pewne rzeczy wydają nam się nie do przeskoczenia. Wśród nich takie, które w rzeczywistości nie są wcale trudne. Przyda ci się umiejętność odblokowywania się, wychodzenia ze swojej strefy komfortu.

**Ćwiczenie:** Podejdź do nieznanej ci osoby i powiedz jej komplement.

**Jak ci poszło?** Jak oceniasz swoje umiejętności?

- Świetnie → wspaniale! Ćwicz dalej, żeby nie stracić tej umiejętności! Z pewnością potrafisz wymyślić dla siebie podobne ćwiczenia.
- Tak sobie, mogło być lepiej → Trenujmy zatem dalej. Może zaczniesz od uśmiechnięcia się do nieznajomego?
- Kiepsko → nie martw się, trening czyni mistrza!
- Trudno powiedzieć. → zapytaj skomplementowaną osobę jak ci poszło!

## 6. Przełamanie blokad mentalnych

Na scenie duży, przyjemny fotel. Na oparciu śpi kot.

Wygodnie Ci tam? Miło? Swojsko? Czas to zmienić.

Pewne rzeczy wydają nam się nie do przeskoczenia. Wśród nich takie, które w rzeczywistości nie są wcale trudne. Przyda Ci się umiejętność odblokowywania się, wychodzenia ze swojej strefy komfortu.

Podejdź do innej osoby i powiedz jej komplement (najlepiej taki, jakiego jeszcze od Ciebie nie słyszała). Jeśli nikogo nie ma teraz w Twoim otoczeniu, potraktuj to jako zadanie domowe.

Jak Ci poszło?

Wybierz kota, który myśli tak jak Ty. →

Na fotelu pojawiają się 4 koty z takimi dymkami nad głowami (i odpowiednimi pozami):

Jestem świetny!

Mogło być lepiej...

Było kiepsko

Czy ja wiem...

Przy każdym kocie hot spot do kliknięcia

lektor	Pewne rzeczy wydają nam się nie do przeskoczenia. Wśród nich takie, które w rzeczywistości nie są wcale trudne. Przyda Ci się umiejętność odblokowywania się, wychodzenia ze swojej strefy komfortu.
--------	--

Jestem świetny!	Wspaniale! Ćwicz dalej, żeby nie stracić tej umiejętności! Z pewnością potrafisz wymyślić dla siebie podobne ćwiczenia.
-----------------	---

Mogło być lepiej...	Trenujmy zatem dalej. Może zaczniesz od uśmiechnięcia się do nieznajomego?
---------------------	--

Było kiepsko	Nie martw się, trening czyni mistrza!
--------------	---------------------------------------

Czy ja wiem...	Zapytaj skomplementowaną osobę, jak Ci poszło!
----------------	--

## PRZEŁAMANIE BLOKAD MENTALNYCH

Pewne rzeczy wydają nam się nie do przeskoczenia. Wśród nich takie, które w rzeczywistości nie są wcale trudne. Przyda ci się umiejętność odblokowywania się, wychodzenia ze swojej strefy komfortu.

**Ćwiczenie:** **Podejdź do nieznanej ci osoby i powiedz jej komplement.**

**Jak ci poszło?** Jak oceniasz swoje umiejętności?

- Świetnie → wspaniale! Ćwicz dalej, żeby nie stracić tej umiejętności! Z pewnością potrafisz wymyślić dla siebie podobne ćwiczenia.
- Tak sobie, mogło być lepiej → Trenujmy zatem dalej. Może zaczniesz od uśmiechnięcia się do nieznajomego?
- Kiepsko → nie martw się, trening czyni mistrza!
- Trudno powiedzieć. → zapytaj skomplementowaną osobę jak ci poszło!

## Menu

- 1. Ćwicz kreatywną postawę
  - 1.1. Start
  - 1.2. Wstęp
  - 1.3. Ćwicz kreatywną postawę
  - 1.4. Skłonność i łatwość do zmiany kierunku myślenia
  - 1.5. Umiejętność łączenia różnych faktów, idei i wątków
  - 1.6. Przełamanie blokad mentalnych**
  - 1.7. Działanie w sytuacji niedoboru
  - 1.8. Cechy charakteru a innowacyjna postawa
- 2. Obserwuj, testuj, wyciągaj wnioski
- 3. Wyginaj śmiało ciało, czyli transformuj
- 4. Szukaj sojuszników
- 5. Odblokuj się
- 6. Krusz beton

# Przełamanie blokad mentalnych

Wygodnie Ci tam? Miło? Swojsko? Czas to zmienić. Pewne rzeczy wydają nam się nie do przeskoczenia. Wśród nich takie, które w rzeczywistości nie są wcale trudne. Przyda Ci się umiejętność odblokowywania się, wychodzenia ze swojej strefy komfortu.

Podejdź do innej osoby i powiedz jej komplement (najlepiej taki, jakiego jeszcze od Ciebie nie słyszała). Jeśli nikogo nie ma teraz w Twoim otoczeniu, potraktuj to jako zadanie domowe.

## Jak Ci poszło?

Wybierz kota, który myśli tak jak Ty



## Menu

- 1. Ćwicz kreatywną postawę
  - 1.1. Start
  - 1.2. Wstęp
  - 1.3. Ćwicz kreatywną postawę
  - 1.4. Skłonność i łatwość do zmiany kierunku myślenia
  - 1.5. Umiejętność łączenia różnych faktów, idei i wątków
  - 1.6. Przełamanie blokad mentalnych**
  - 1.7. Działanie w sytuacji niedoboru
  - 1.8. Cechy charakteru a innowacyjna postawa
- 2. Obserwuj, testuj, wyciągaj wnioski
- 3. Wyginaj śmiało ciało, czyli transformuj
- 4. Szukaj sojuszników
- 5. Odblokuj się
- 6. Krusz beton

# Przełamanie blokad mentalnych

Wygodnie Ci tam? Miło? Swojsko? Czas to zmienić. Pewne rzeczy wydają nam się nie do przeskoczenia. Wśród nich takie, które w rzeczywistości nie są wcale trudne. Przyda Ci się umiejętność odblokowywania się, wychodzenia ze swojej strefy komfortu.

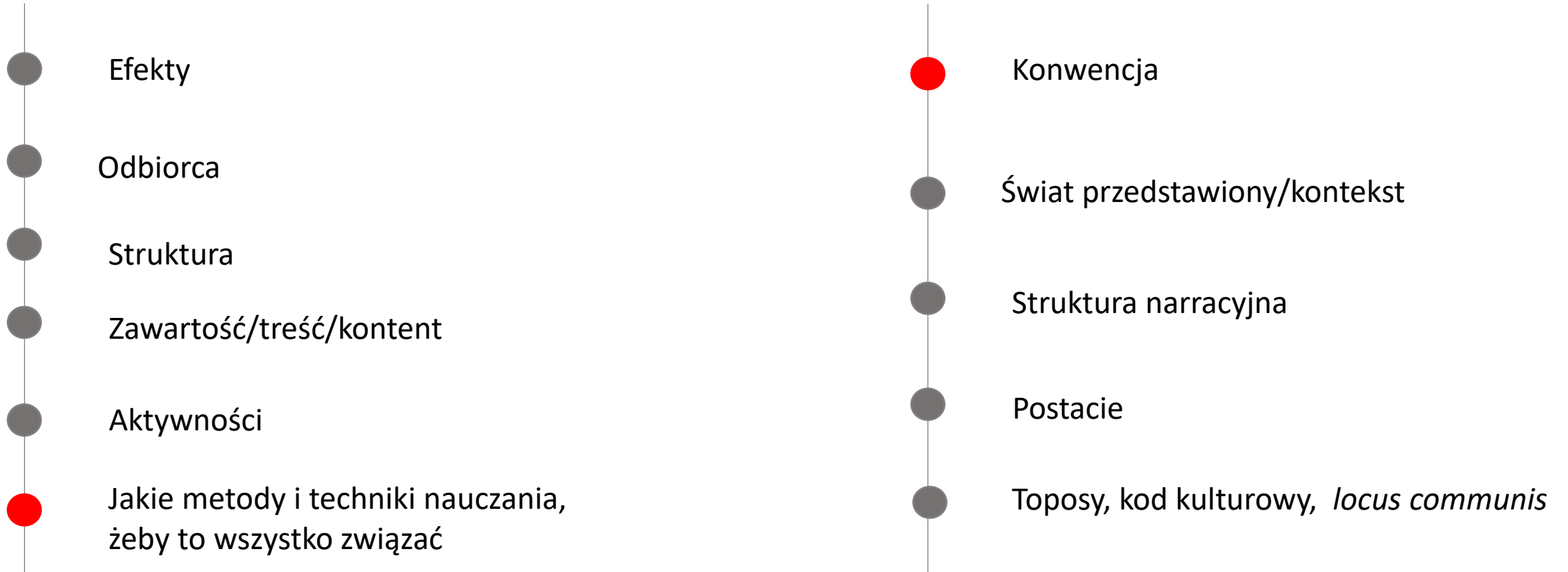
Podejdź do innej osoby i powiedz jej komplement (najlepiej taki, jakiego jeszcze od Ciebie nie słyszała). Jeśli nikogo nie ma teraz w Twoim otoczeniu, potraktuj to jako zadanie domowe.

## Jak Ci poszło?

Wybierz kota, który myśli tak jak Ty

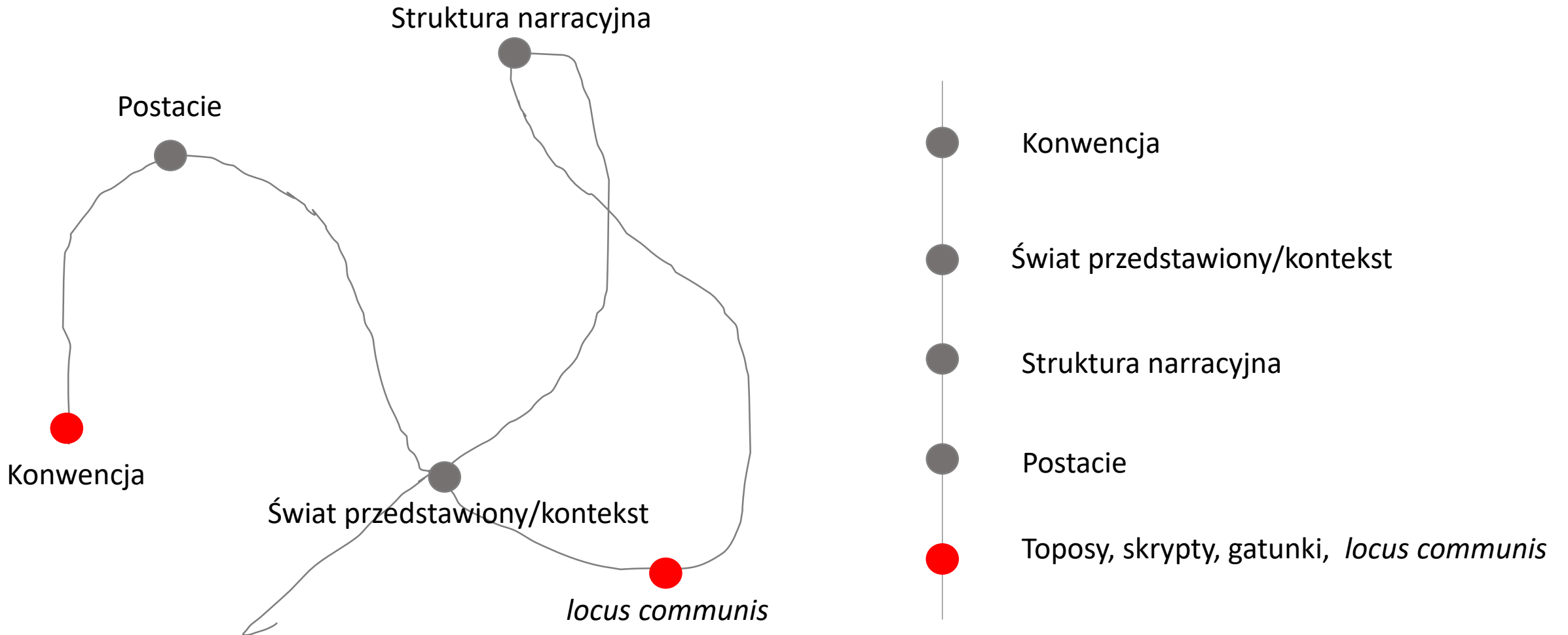


# Faza planowania





# Faza planowania

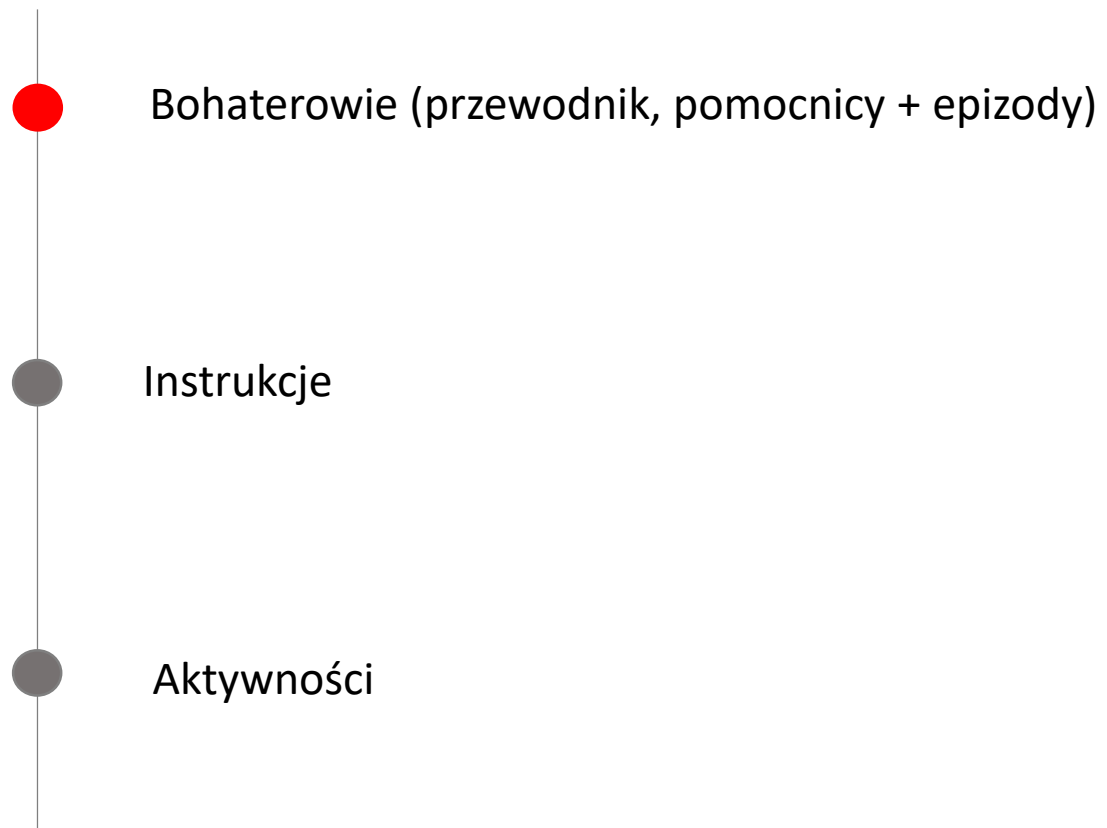


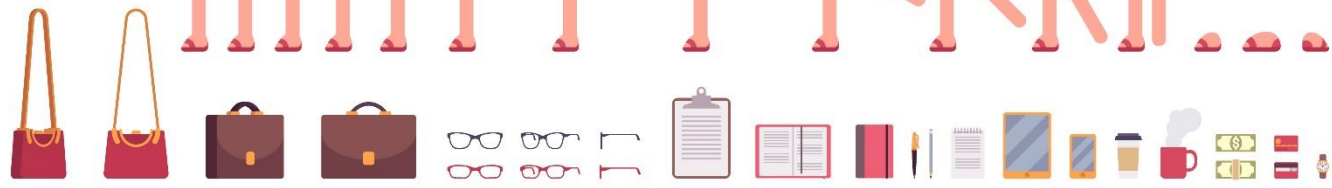
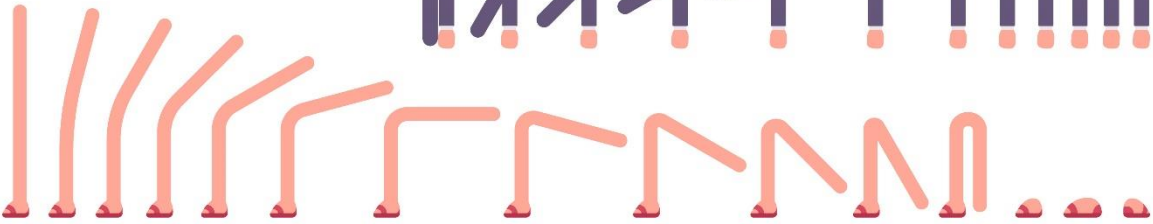
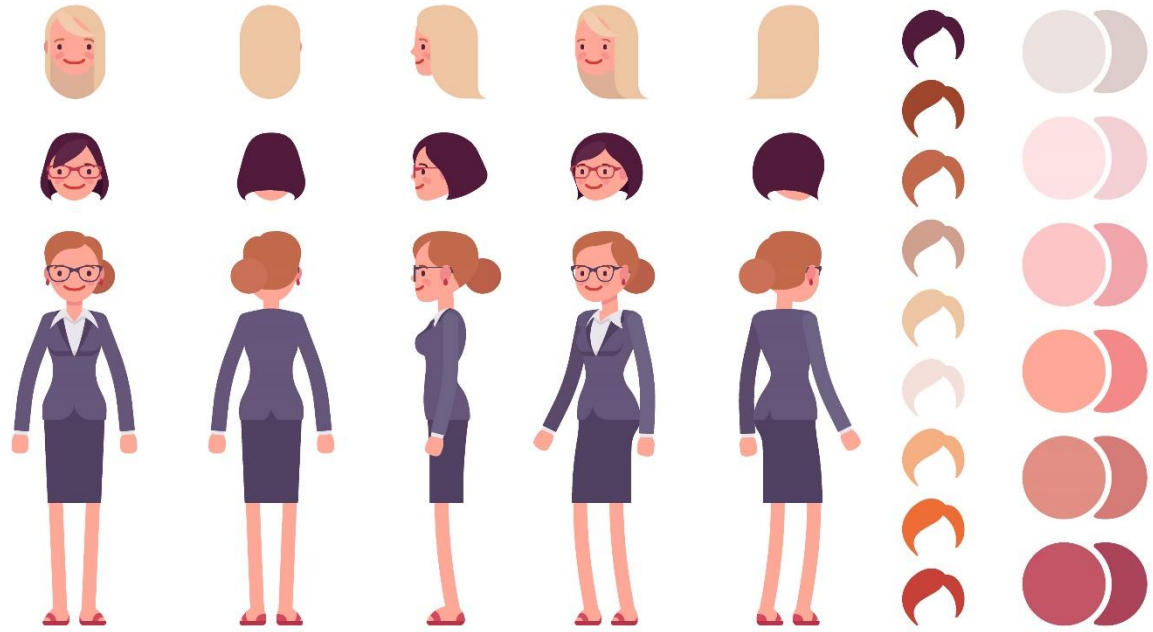


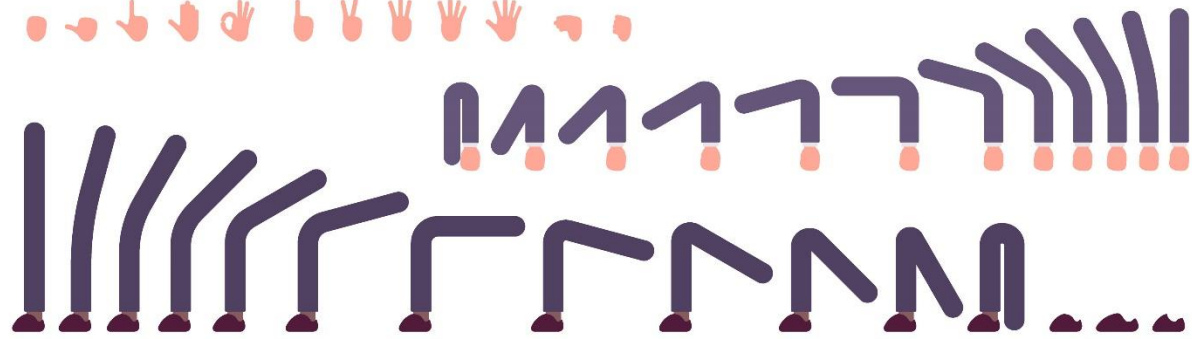
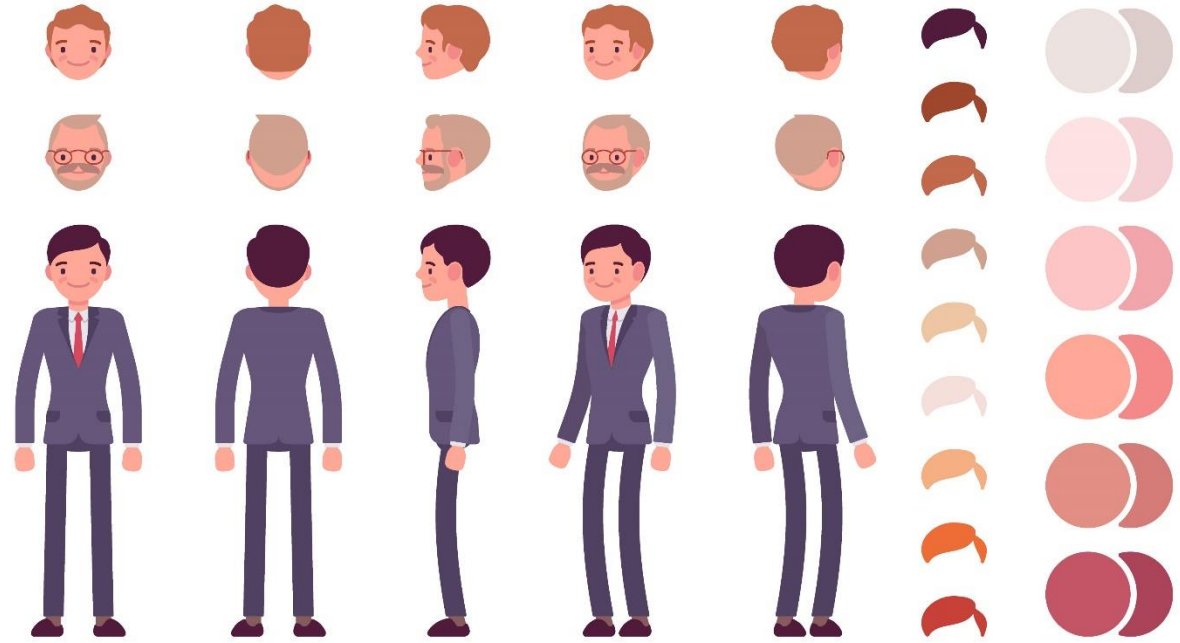
MI SIĘ PODOBAJĄ MELODIE,  
KTÓRE JUŻ RAZ SŁYSZAŁEM



# Faza tworzenia scenariusza







“ PERSONALITY GOES A LONG WAY











Złotko, uświadom sobie, że niekoniecznie będą to problemy o wielkiej skali. Szukasz w dużej mierze drobiazgów. Ale dzięki temu, że są to rzeczy drobne, łatwo będzie je naprawić.

Mówi się, że każdy problem ma co najmniej 3 rozwiązania. Mniejsza o dokładną liczbę, ważne, że zwykle jest więcej niż jedna możliwość. To dobra wiadomość - zawsze masz kilka ruchów do wyboru. Tylko które wybrać?

Pamiętaj, że jedną z opcji jest także powstrzymanie się od działania. Niektóre problemy możesz rozwiązać, nie robiąc nic - np. akceptując stan zastany. Zawsze rozważ, co wydarzy się, kiedy zdecydujesz się nie usuwać zdiagnozowanej usterki.

Skarbie, do każdej „usterki” zaproponuj rozwiązanie. Możesz skorzystać z tabelki.

Załącznik



Pytaj o wszystko, co cię dziwi (i o to, co Cię nie dziwi też)



Prawda, Jadziu. Nasi młodzi przyjaciele powinni uczyć się nie tylko od R. Kiplinga

Posłuchaj Czesiu, jaki wiersz, coś w sam raz dla naszych innowatorów:

„Sześciu uczciwych służących mam,  
Wszystko co wiem, dzięki nim znam.  
Ich imiona to:  
*Dlaczego, Kiedy, Co,  
Jak, Gdzie i Kto.*”



# Eksperymentuj



Jadziu, a co by było, gdybyś nie oglądała tych wszystkich seriali?

Czesiu, a co by było, gdyby Daenerys nie uratowała Jona Snowa?





## Umiejętność łączenia różnych faktów, idei i wątków



Oto Twoje zadanie. Pomyśl, czego mogliby się od siebie nauczyć:

- Napoleon od Magdy Gessler?
- Einstein od Pabla Picassa?
- Adam Mickiewicz od George'a Lucasa?



## Czary mary, zamień wady w zalety



Raz jeszcze przyjrzyj się wadom, jakie dostrzegasz w swoim projekcie. Pamiętaj, że samo istnienie wad nie jest niczym złym, a żaden projekt nie jest ich pozbawiony. Wady mogą być całkiem od Ciebie niezależne, nie ma sensu się za nie obwiniać. Warto jednak mieć świadomość ich istnienia - z niektórymi z nich da się jeszcze coś zrobić. A może wady to ukryte zalety?

Ja na wadach się nie znam, mam same zalety...



## Zrewiduj priorytety



Ale czy to jest  
pilne?



Czesław!!! Czesław!!! Leć w tej chwili po  
borowiki, bo krupnik się przypalił!





# Tworzenie postaci

● Osobowość (styl wypowiedzi, relacje między postaciami)

● Zdefiniowane role w kursie

● Nieszablonowe postacie

● Osadzone w kontekście i działające w kontekście

● Nawiązanie relacji z uczącym się, emocje

● Systematyzują typy materiałów dydaktycznych

● „Nie mam czasu, e-learning robię”

● Ułatwiają identyfikację problemu;  
analogie, skojarzenia, metafory

# Tworzenie instrukcji

## Analizuj ryzyko

Pora zatem, żebyś odpowiedział sobie na pytanie:

### CO MOŻE PÓJŚĆ NIE TAK?

Zacznij od burzy mózgów. Na tym etapie, zgodnie z zasadami burzy mózgów, zapisuj wszystko, co przyjdzie ci do głowy, nawet pomysły nacechowane przesadą lub nadmierną fantazją.

Teraz dla każdego z pomysłów określ dwa parametry w 5 stopniowej skali:

- PRAWDOPODOBIENSTWO, że to się zdarzy
  - Zerowe
  - Małe
  - Średnie
  - Wysokie
  - Bardzo wysokie
- KONSEKWENCJE, jakie wystąpienie ryzyka będzie miało dla twojego projektu i jego beneficjentów
  - Zerowe
  - drobne
  - Średnie
  - poważne
  - bardzo poważne

Możesz użyć w tym celu układu współrzędnych:

**tu trzeba narysować układ współrzędnych: oś prawdopodobieństwa i oś konsekwencji. W zaawansowanej opcji może być możliwość aktywnego nanoszenia na wykres swoich danych**

Teraz przyjrzyj się wynikom. W pierwsze kolejności skreśl ze swojej listy te ryzyka, dla których jeden z parametrów (lub oba) jest zerowy, niezależnie od tego jaką wartość ma drugi parametr.

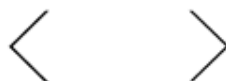
- Jeśli prawdopodobieństwo zdarzenia jest zerowe, nie warto martwić się konsekwencjami (przykładowo zderzenie ziemi z kometą miałyby dla twojego projektu pewnie duże konsekwencje, ale nie warto sobie zaprzętać tym głowy, chyba, że twój projekt dotyczy astronautyki)
- Jeśli konsekwencje nie są odczuwalne, nawet zdarzenia bardzo prawdopodobne nie powinny cię martwić (przykładowo jeśli na organizowany przez ciebie koncert nie dojedzie jeden spośród tysiąca gości, raczej nie będzie to dla ciebie odczuwalne).

Sprawdź, czy są na twojej ryzyka, które oba parametry mają wysokie, tzn. są prawdopodobne, a ich konsekwencje byłyby poważne lub bardzo poważne. To właśnie na nich powinieneś najbardziej się skupić. Sukcesywnie przeanalizuj również pozostałe przypadki, nadając im kolejne priorytety. Ułóż hierarchiczną listę ryzyk – od najpoważniejszych po najbardziej błahe. Trzymaj ją pod ręką, aktualizuj za każdym razem, kiedy coś w projekcie się zmieni.

## Menu




- ▶ 1. Ćwicz kreatywną postawę
- ▶ 2. Obserwuj, testuj, wyciągaj wnioski
- ▶ 3. Wyginaj śmiało ciało, czyli transformuj
- ▶ 4. Szukaj sojuszników
- ▶ 5. Odblokuj się
- ▼ 6. Krusz beton
  - 6.1. Kruszenie betonu
  - 6.2. Idea killers
  - 6.3. Dociekaj, skąd się bierze opór
  - 6.4. Ucz się na błędach
  - 6.5. Czy leci z nami pilot?
  - 6.6. Analizuj ryzyko
  - 6.7. Co możesz zrobić z ryzykiem?
  - 6.8. Spokojnie, to tylko zmiana
  - 6.9. Rachunek sumienia
  - 6.10. Stopklatka
  - 6.11. Test
  - 6.12. Bibliografia
  - 6.13. Zakończenie

# Analizuj ryzyko



Magda szykuje kolację na światowy zjazd miłośników gołębi. Postanowiła zrobić analizę ryzyka. Zaczęła od burzy mózgów. Na tym etapie, zgodnie z zasadami burzy mózgów, zapisała wszystko, co przyszło jej do głowy, nawet pomysły nacechowane przesadą lub nadmierną fantazją.

## Co może pójść nie tak?

1. Nie dojadą wszyscy goście. 
2. Wśród gości będą wegetarianie. 
3. Krupnik się przypali. 



- ▶ 1. Ćwicz kreatywną postawę
- ▶ 2. Obserwuj, testuj, wyciągaj wnioski
- ▶ 3. Wyginaj śmiało ciało, czyli transformuj
- ▶ 4. Szukaj sojuszników
- ▶ 5. Odblokuj się
- ▼ 6. Krusz beton
  - 6.1. Kruszenie betonu
  - 6.2. Idea killers
  - 6.3. Dociekaj, skąd się bierze opór
  - 6.4. Ucz się na błędach
  - 6.5. Czy leci z nami pilot?
  - 6.6. Analizuj ryzyko
  - 6.7. Co możesz zrobić z ryzykiem?
  - 6.8. Spokojnie, to tylko zmiana
  - 6.9. Rachunek sumienia
  - 6.10. Stopklatka
  - 6.11. Test
  - 6.12. Bibliografia
  - 6.13. Zakończenie

A

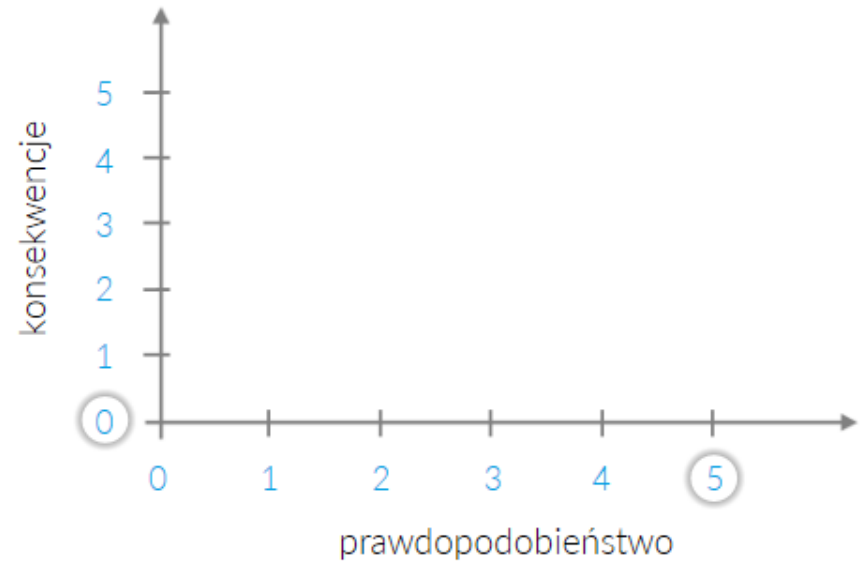
## Nie dojadą wszyscy goście.

Jakie jest prawdopodobieństwo, że ktoś nie dojedzie?

**Bardzo wysokie.**

Jakie będą tego konsekwencje dla całego przedsięwzięcia?

**Zerowe.**



Jaki z tego wniosek?

Jeśli konsekwencje nie są odczuwalne, a zdarzenie nawet bardzo prawdopodobne, nie powinno to martwić.

Ten problem powinien zostać skreślony z listy

## Menu

- ▶ 1. Ćwicz kreatywną postawę
- ▶ 2. Obserwuj, testuj, wyciągaj wnioski
- ▶ 3. Wyginaj śmiało ciało, czyli transformuj
- ▶ 4. Szukaj sojuszników
- ▶ 5. Odblokuj się
- ▼ 6. Krusz beton
  - 6.1. Kruszenie betonu
  - 6.2. Idea killers
  - 6.3. Dociekaj, skąd się bierze opór
  - 6.4. Ucz się na błędach
  - 6.5. Czy leci z nami pilot?
  - 6.6. Analizuj ryzyko
  - 6.7. Co możesz zrobić z ryzykiem?
  - 6.8. Spokojnie, to tylko zmiana
  - 6.9. Rachunek sumienia
  - 6.10. Stopklatka
  - 6.11. Test
  - 6.12. Bibliografia
  - 6.13. Zakończenie

A

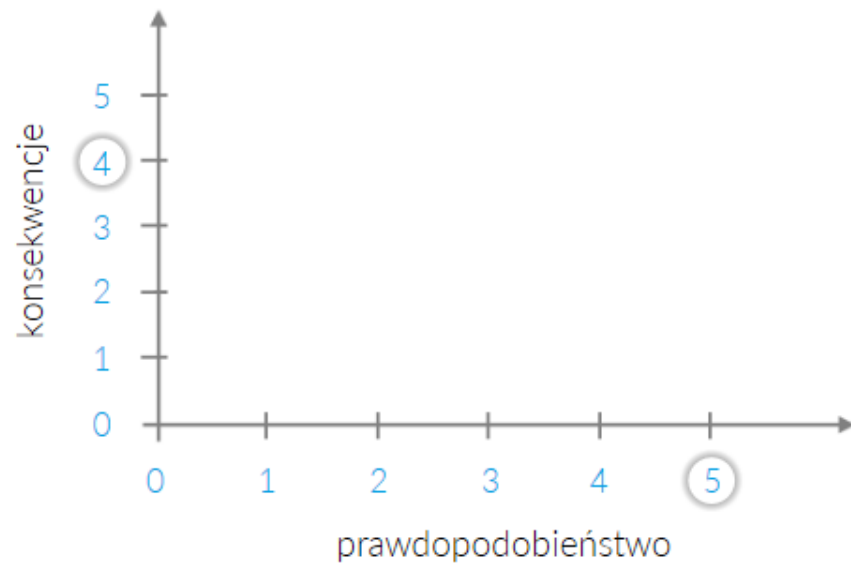
## Wśród gości będą wegetarianie.

Jakie jest prawdopodobieństwo, że wśród gości będą wegetarianie?

**Bardzo wysokie.**

Jakie będą tego konsekwencje, jeśli nie będzie warzywnego menu?

**Wysokie.**



### Jaki z tego wniosek?

To ryzyko ma oba parametry wysokie, tzn. są prawdopodobne, a ich konsekwencje byłyby poważne lub bardzo poważne.

To właśnie na nich trzeba najbardziej się skupić!

Magda musi mieć w menu wegetariańskie gołąbki.

## Menu

- ▶ 1. Ćwicz kreatywną postawę
- ▶ 2. Obserwuj, testuj, wyciągaj wnioski
- ▶ 3. Wyginaj śmiało ciało, czyli transformuj
- ▶ 4. Szukaj sojuszników
- ▶ 5. Odblokuj się
- ▼ 6. Krusz beton
  - 6.1. Kruszenie betonu
  - 6.2. Idea killers
  - 6.3. Dociekaj, skąd się bierze opór
  - 6.4. Ucz się na błędach
  - 6.5. Czy leci z nami pilot?
  - 6.6. Analizuj ryzyko
  - 6.7. Co możesz zrobić z ryzykiem?
  - 6.8. Spokojnie, to tylko zmiana
  - 6.9. Rachunek sumienia
  - 6.10. Stopklatka
  - 6.11. Test
  - 6.12. Bibliografia
  - 6.13. Zakończenie

A

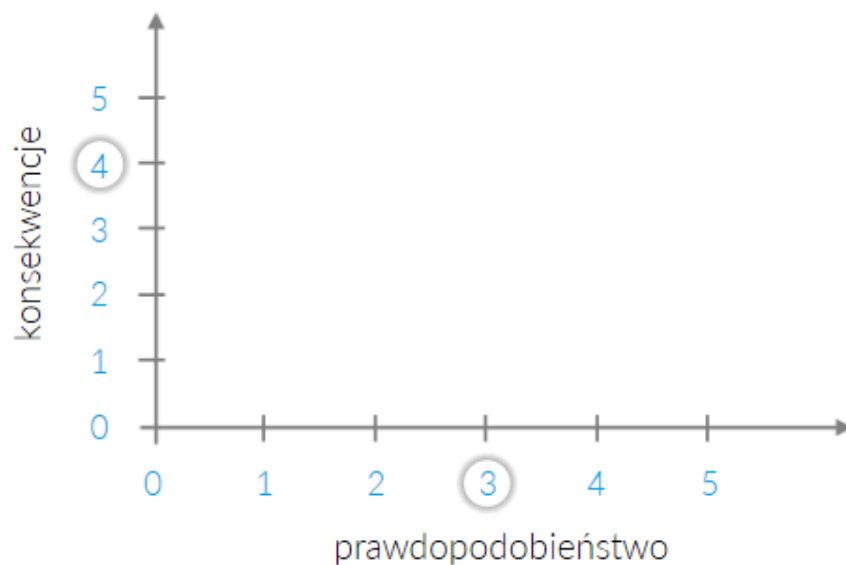
## Krupnik się przypali.

Jakie jest prawdopodobieństwo, że krupnik się przypali?

Średnie.

Jakie będą tego konsekwencje dla całego przedsięwzięcia?

Wysokie.



Jaki z tego wniosek?

Jest tu pewne realne zagrożenie. Krupnik nie powinien zniknąć z listy ryzyk, ale może mieć niższy priorytet. Zawsze można dodać grzyby i uratować zupę!

# Tworzenie instrukcji

A może po prostu zechcesz ulepszyć swój projekt? Może konkurencja depta ci po piętach, a może czujesz, że projekt w obecnym kształcie to jeszcze nie efekt wow!, który masz ambicję uzyskać?

Do takich celów doskonale nadaje się SCAMPER.

Wymyślony przez Boba Eberle i Michaela Michalko **Scamper** to narzędzie o wielkim potencjale, dające się zastosować niemal w każdej sytuacji. Każde rozwiązanie, każdy pomysł czy projekt można „przepuścić przez SCAMPERa”, by uzyskać nowe nieprzewidziane efekty.

Scamper to zestaw siedmiu operacji myślowych, opisujących jak możemy przekształcić coś, co już mamy w coś zupełnie nowego. Każda z liter składających się na słowo SCAMPER odpowiada jednemu czasownikowi (w języku angielskim). Kolejno poddajemy więc projekt siedmiu czynnościom, przy czym interpretacja ich znaczenia może być swobodna lub metaforyczna. Należy też pamiętać, że modyfikować nie musimy od razu całego projektu, ale możemy skupić się każdorazowo na jednym jego wycinku, elemencie.

Zgodnie z metodą, należy wypróbować działanie wszystkich 7 czynności, choć nie ma przymusu korzystania z efektów tych działań – zgodnie z twoją wolą wybierasz tylko te, które przypadną ci do gustu, zainspirują cię, przyniosą ciekawe efekty. Operacje można stosować w dowolnej kolejności.

Operacje te to: **SUBSTITUTE** – zastąp coś czymś innym, **COMBINE** – połącz kilka elementów w jedno, **ADAPT** – dostosuj coś do innego otoczenia, **MAGNIFY/MINIFY** – zmniejsz coś lub zwiększ (lub po prostu zmień – np. kolor, kształt, formę), **PUT TO OTHER USES** – znajdź nowe zastosowania, **ELIMINATE** – usuń coś, **REVERSE** – odwróć coś w swoje przeciwieństwo



## Menu

- 2. Obserwuj, testuj, wyciągaj wnioski
  - 2.1. Obserwuj, testuj, wyciągaj wnioski
  - 2.2. Mapy myśli
  - 2.3. Efekt ojcostwa
  - 2.4. Pytaj o wszystko, co cię dziwi (i o to, co Cię nie dziwi też)
  - 2.5. Analizuj plusy i minusy
  - 2.6. Wyciągaj wnioski - dedukuj
  - 2.7. Rachunek sumienia
  - 2.8. Stopklatka
  - 2.9. Test
- 3. Wyginaj śmiało ciało, czyli transformuj
  - 3.1. Wyginaj śmiało ciało, czyli transformuj
  - 3.2. Rozbieraj na części i naprawiaj
  - 3.3. Czary mary, zamień wady w zalety
  - 3.4. Eksperymentuj
  - 3.5. Trzy parametry eksperymentu
  - 3.6. Twórczo modyfikuj
  - 3.7. Rachunek sumienia
  - 3.8. Stopklatka
  - 3.9. Test
- 4. Szukaj sojuszników
  - 4.1. Szukaj sojuszników
  - 4.2. Zbieraj informacje o potencjalnych sojusznikach
  - 4.3. Przekształć swój projekt w pasjonującą opowieść
  - 4.4. Zmień perspektywę budowania

# Twórczo modyfikuj



A może po prostu zechcesz ulepszyć swój projekt? Może konkurencja depta ci po piętach, a może czujesz, że projekt w obecnym kształcie to jeszcze nie efekt wow!, który masz ambicję uzyskać?

Aby znaleźć lepsze rozwiązanie, rusz głową! Przeprowadź operacje myślowe, dzięki którym przekształcisz to, co już masz, w zupełnie coś nowego.

Do takich celów doskonale nadaje się SCAMPER.

Każda z liter składających się na słowo SCAMPER odpowiada jednemu czasownikowi (w języku angielskim). Kolejno poddajemy więc projekt siedmiu czynnościom, przy czym interpretacja ich znaczenia może być swobodna lub metaforyczna.



## Menu

- ▼ 2. Obserwuj, testuj, wyciągaj wnioski
  - 2.1. Obserwuj, testuj, wyciągaj wnioski
  - 2.2. Mapy myśli
  - 2.3. Efekt ojcostwa
  - 2.4. Pytaj o wszystko, co Cię dziwi (i o to, co Cię nie dziwi też)
  - 2.5. Analizuj plusy i minusy
  - 2.6. Wyciągaj wnioski - dedukuj
  - 2.7. Rachunek sumienia
  - 2.8. Stopklatka
  - 2.9. Test
- ▼ 3. Wyginaj śmiało ciało, czyli transformuj
  - 3.1. Wyginaj śmiało ciało, czyli transformuj
  - 3.2. Rozbieraj na części i naprawiaj
  - 3.3. Czary mary, zamień wady w zalety
  - 3.4. Eksperymentuj
  - 3.5. Trzy parametry eksperymentu
  - 3.6. Twórczo modyfikuj
  - 3.7. Rachunek sumienia
  - 3.8. Stopklatka
  - 3.9. Test
- ▼ 4. Szukaj sojuszników
  - 4.1. Szukaj sojuszników
  - 4.2. Zbieraj informacje o potencjalnych sojusznikach
  - 4.3. Przekształć swój projekt w pasioniuca odwieść

# Twórczo modyfikuj

S jak **SUBSTITUTE** - zastąp coś czymś innym.



## Menu

- ▼ 2. Obserwuj, testuj, wyciągaj wnioski
  - 2.1. Obserwuj, testuj, wyciągaj wnioski
  - 2.2. Mapy myśli
  - 2.3. Efekt ojcostwa
  - 2.4. Pytaj o wszystko, co Cię dziwi (i o to, co Cię nie dziwi też)
  - 2.5. Analizuj plusy i minusy
  - 2.6. Wyciągaj wnioski - dedukuj
  - 2.7. Rachunek sumienia
  - 2.8. Stopklatka
  - 2.9. Test
- ▼ 3. Wyginaj śmiało ciało, czyli transformuj
  - 3.1. Wyginaj śmiało ciało, czyli transformuj
  - 3.2. Rozbieraj na części i naprawiaj
  - 3.3. Czary mary, zamień wady w zalety
  - 3.4. Eksperymentuj
  - 3.5. Trzy parametry eksperymentu
  - 3.6. Twórczo modyfikuj
  - 3.7. Rachunek sumienia
  - 3.8. Stopklatka
  - 3.9. Test
- ▼ 4. Szukaj sojuszników
  - 4.1. Szukaj sojuszników
  - 4.2. Zbieraj informacje o potencjalnych sojusznikach
  - 4.3. Przekształć swój projekt w pasjonującą opowieść
  - 4.4. Zmień osobistą kulturę

# Twórczo modyfikuj



C jak **COMBINE** - połącz kilka elementów w jedno.



## Menu

- ▼ 2. Obserwuj, testuj, wyciągaj wnioski
  - 2.1. Obserwuj, testuj, wyciągaj wnioski
  - 2.2. Mapy myśli
  - 2.3. Efekt ojcostwa
  - 2.4. Pytaj o wszystko, co cię dziwi (i o to, co Cię nie dziwi też)
  - 2.5. Analizuj plusy i minusy
  - 2.6. Wyciągaj wnioski - dedukuj
  - 2.7. Rachunek sumienia
  - 2.8. Stopklatka
  - 2.9. Test
- ▼ 3. Wyginaj śmiało ciało, czyli transformuj
  - 3.1. Wyginaj śmiało ciało, czyli transformuj
  - 3.2. Rozbieraj na części i naprawiaj
  - 3.3. Czary mary, zamień wady w zalety
  - 3.4. Eksperymentuj
  - 3.5. Trzy parametry eksperymentu
  - 3.6. Twórczo modyfikuj
  - 3.7. Rachunek sumienia
  - 3.8. Stopklatka
  - 3.9. Test
- ▼ 4. Szukaj sojuszników
  - 4.1. Szukaj sojuszników
  - 4.2. Zbieraj informacje o potencjalnych sojusznikach
  - 4.3. Przekształć swój projekt w pasjonującą opowieść
  - 4.4. Zmień porządkową bułanię

# Twórczo modyfikuj



A jak **ADAPT** - dostosuj coś do innego otoczenia.



## Menu

- ▼ 2. Obserwuj, testuj, wyciągaj wnioski
  - 2.1. Obserwuj, testuj, wyciągaj wnioski
  - 2.2. Mapy myśli
  - 2.3. Efekt ojcostwa
  - 2.4. Pytaj o wszystko, co cię dziwi (i o to, co Cię nie dziwi też)
  - 2.5. Analizuj plusy i minusy
  - 2.6. Wyciągaj wnioski - dedukuj
  - 2.7. Rachunek sumienia
  - 2.8. Stopklatka
  - 2.9. Test
- ▼ 3. Wyginaj śmiało ciało, czyli transformuj
  - 3.1. Wyginaj śmiało ciało, czyli transformuj
  - 3.2. Rozbieraj na części i naprawiaj
  - 3.3. Czary mary, zamień wady w zalety
  - 3.4. Eksperymentuj
  - 3.5. Trzy parametry eksperymentu
  - 3.6. Twórczo modyfikuj
  - 3.7. Rachunek sumienia
  - 3.8. Stopklatka
  - 3.9. Test
- ▼ 4. Szukaj sojuszników
  - 4.1. Szukaj sojuszników
  - 4.2. Zbieraj informacje o potencjalnych sojusznikach
  - 4.3. Przekształć swój projekt w pasjonującą opowieść
  - 4.4. Zmień osobistą bytlości

## Twórczo modyfikuj

M jak **MAGNIFY/MINIFY** - zmniejsz coś lub zwiększ (lub po prostu zmień - np. kolor, kształt, formę).

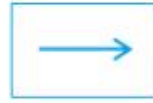


## Menu

- ▼ 2. Obserwuj, testuj, wyciągaj wnioski
  - 2.1. Obserwuj, testuj, wyciągaj wnioski
  - 2.2. Mapy myśli
  - 2.3. Efekt ojcostwa
  - 2.4. Pytaj o wszystko, co Cię dziwi (i o to, co Cię nie dziwi też)
  - 2.5. Analizuj plusy i minusy
  - 2.6. Wyciągaj wnioski - dedukuj
  - 2.7. Rachunek sumienia
  - 2.8. Stopklatka
  - 2.9. Test
- ▼ 3. Wyginaj śmiało ciało, czyli transformuj
  - 3.1. Wyginaj śmiało ciało, czyli transformuj
  - 3.2. Rozbieraj na części i naprawiaj
  - 3.3. Czary mary, zamień wady w zalety
  - 3.4. Eksperymentuj
  - 3.5. Trzy parametry eksperymentu
  - 3.6. Twórczo modyfikuj
  - 3.7. Rachunek sumienia
  - 3.8. Stopklatka
  - 3.9. Test
- ▼ 4. Szukaj sojuszników
  - 4.1. Szukaj sojuszników
  - 4.2. Zbieraj informacje o potencjalnych sojusznikach
  - 4.3. Przekształć swój projekt w pasjonującą opowieść
  - 4.4. Zmień perspektywę, by lepiej

## Twórczo modyfikuj

P jak **PUT TO OTHER USES** -  
znajdź nowe zastosowania.



## Menu

- ▼ 2. Obserwuj, testuj, wyciągaj wnioski
  - 2.1. Obserwuj, testuj, wyciągaj wnioski
  - 2.2. Mapy myśli
  - 2.3. Efekt ojcostwa
  - 2.4. Pytaj o wszystko, co cię dziwi (i o to, co Cię nie dziwi też)
  - 2.5. Analizuj plusy i minusy
  - 2.6. Wyciągaj wnioski - dedukuj
  - 2.7. Rachunek sumienia
  - 2.8. Stopklatka
  - 2.9. Test
- ▼ 3. Wyginaj śmiało ciało, czyli transformuj
  - 3.1. Wyginaj śmiało ciało, czyli transformuj
  - 3.2. Rozbieraj na części i naprawiaj
  - 3.3. Czary mary, zamień wady w zalety
  - 3.4. Eksperymentuj
  - 3.5. Trzy parametry eksperymentu
  - 3.6. Twórczo modyfikuj
  - 3.7. Rachunek sumienia
  - 3.8. Stopklatka
  - 3.9. Test
- ▼ 4. Szukaj sojuszników
  - 4.1. Szukaj sojuszników
  - 4.2. Zbieraj informacje o potencjalnych sojusznikach
  - 4.3. Przekształć swój projekt w pasjonującą opowieść
  - 4.4. Zmień osobistą sytuację

# Twórczo modyfikuj



E jak **ELIMINATE** - usuń coś



## Menu

- ▼ 2. Obserwuj, testuj, wyciągaj wnioski
  - 2.1. Obserwuj, testuj, wyciągaj wnioski
  - 2.2. Mapy myśli
  - 2.3. Efekt ojcostwa
  - 2.4. Pytaj o wszystko, co cię dziwi (i o to, co Cię nie dziwi też)
  - 2.5. Analizuj plusy i minusy
  - 2.6. Wyciągaj wnioski - dedukuj
  - 2.7. Rachunek sumienia
  - 2.8. Stopklatka
  - 2.9. Test
- ▼ 3. Wyginaj śmiało ciało, czyli transformuj
  - 3.1. Wyginaj śmiało ciało, czyli transformuj
  - 3.2. Rozbieraj na części i naprawiaj
  - 3.3. Czary mary, zamień wady w zalety
  - 3.4. Eksperymentuj
  - 3.5. Trzy parametry eksperymentu
  - 3.6. Twórczo modyfikuj
  - 3.7. Rachunek sumienia
  - 3.8. Stopklatka
  - 3.9. Test
- ▼ 4. Szukaj sojuszników
  - 4.1. Szukaj sojuszników
  - 4.2. Zbieraj informacje o potencjalnych sojusznikach
  - 4.3. Przekształć swój projekt w pasjonującą opowieść
  - 4.4. Zmień perspektywę, by ludzi

# Twórczo modyfikuj



R jak **REVERSE** -  
odwróć coś w swoje  
przeciwieństwo





# Tworzenie aktywności

## Menu

- ▼ 1. Ćwicz kreatywną postawę
  - 1.1. Start
  - 1.2. Wstęp
  - 1.3. Ćwicz kreatywną postawę
  - 1.4. Skłonność i łatwość do zmiany kierunku myślenia
  - 1.5. Umiejętność łączenia różnych faktów, idei i wątków
  - 1.6. Przełamanie blokad mentalnych
  - 1.7. Działanie w sytuacji niedoboru
  - 1.8. Cechy charakteru a innowacyjna postawa
- ▼ 2. Obserwuj, testuj, wyciągaj wnioski
  - 2.1. Obserwuj, testuj, wyciągaj wnioski
  - 2.2. Mapy myśli
  - 2.3. Efekt ojcostwa
  - 2.4. Pytaj o wszystko, co Cię dziwi (i o to, co Cię nie dziwi też)
  - 2.5. Analizuj plusy i minusy
  - 2.6. Wyciągaj wnioski - dedukuj
  - 2.7. Rachunek sumienia
  - 2.8. Stopklatka
  - 2.9. Test
- ▼ 3. Wyginaj śmiało ciało, czyli transformuj
  - 3.1. Wyginaj śmiało ciało, czyli transformuj
  - 3.2. Rozbijaj na części i naprawiaj
  - 3.3. Czary mary, zamień wady w zalety



Od idei do działania.  
Praktyczny przewodnik dla innowatorów

START

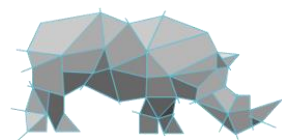


Unia Europejska  
Europejski Fundusz Społeczny





Dziękuję



oswajamy e-learning

# Źródła

<http://www.ladbible.com/entertainment/film-and-tv-interesting-the-new-lord-of-the-rings-tv-show-could-be-the-most-expensive-ever-20180322>

<http://piosenki-dladzieci.pl/hakuna-matata/>

<https://www.youtube.com/watch?v=61g2-EVJ-mo>