

Úvod

SCAMPER je skratka, ktorá znamená Substitute (nahradiť), Combine (kombinovať), Adapt (prispôbiť), Modify (upraviť), Put to another use (použiť na iné účely), Eliminate (odstrániť) a Reverse (obrátiť). Táto technika nabáda účastníkov, aby kreatívne zvážili tieto rôzne kroky pri tvorbe nápadu alebo riešení problému, čím ich povzbudzuje, aby premýšľali nad rámec zrejmych vecí a preskúmali alternatívne možnosti.

Popis

O čom je tento nástroj

SCAMPER je technika kreatívneho myslenia, ktorá sa používa na generovanie nových nápadov a inovácií existujúcich konceptov alebo produktov. Metódu vyvinul Bob Eberle a je založená na myšlienke skúmania rôznych aspektov predmetu alebo problému s cieľom inšpirovať tvorivé riešenia.

Na aké účely sa používa (prečo pri zhodnocovaní plastov)

SCAMPER sa používa na stimuláciu tvorivého myslenia, riešenia problémov a generovania nápadov. Možno ho použiť v rôznych oblastiach vrátane dizajnu výrobkov, marketingu, vzdelávania a rozvoja podnikania.

Ako implementovať tento nástroj

Krok 1: Vyberte predmet týkajúci sa plastov: Vyberte si konkrétny aspekt plastov, ktorý chcete prehodnotiť alebo zlepšiť. Môže sa týkať recyklácie plastov, znižovania množstva plastového odpadu, hľadania alternatív k jednorazovým plastom alebo akejkoľvek inej relevantnej témy.

Krok 2: Aplikujte SCAMPER:

- Nahradte: Zvážte možné náhrady plastov, napríklad použitie biologicky rozložiteľných materiálov alebo opakovane použiteľných alternatív.
- Kombinujte: Preskúmajte spôsoby kombinovania procesov, materiálov alebo koncepcií súvisiacich s plastmi s cieľom vytvoriť inovatívne riešenia.
- Prispôbte sa: Prispôbte existujúce nápady, technológie alebo postupy súvisiace s plastmi z iných odvetví alebo kontextov na riešenie súčasného problému.
- Modifikujte: Identifikujte aspekty plastov, ktoré možno upraviť alebo vylepšiť s cieľom zlepšiť ich vplyv na životné prostredie alebo funkčnosť.
- Využitie na iné účely: Premýšľajte o nových aplikáciách alebo trhoch pre plasty, ktoré mohli byť predtým prehliadané.
- Eliminovať: Analyzujte aspekty plastov, ktoré možno odstrániť alebo obmedziť, aby sa minimalizoval ich negatívny vplyv na životné prostredie.
- Obrátiť (alebo zmeniť): Prehodnoťte poradie alebo usporiadanie procesov alebo komponentov súvisiacich s plastmi s cieľom vytvoriť nové možnosti.

Krok 3: Generovanie nápadov: Pre každý prvok SCAMPERu uskutočnite brainstorming nápadov a potenciálnych riešení súvisiacich s témou týkajúcou sa plastov. Počas tohto procesu podporujte kreativitu a otvorené myslenie.

Projekt č.: 2021-1-ES01-KA220-VET-000032982



Co-funded by
the European Union

Tento projekt je financovaný s podporou Európskej komisie. Táto publikácia vyjadruje názory autorov, a Komisia nenesie zodpovednosť za akékoľvek použitie informácií v nej obsiahnutých.

Krok 4: Vyhodnotenie a realizácia: Vyhodnoťte vygenerované nápady na základe uskutočniteľnosti, účinnosti a vplyvu na životné prostredie. Vyberte najslubnejšie koncepty a pracujte na ich realizácii v rámci zhodnotenia plastov.

Kedy a ako používať tento nástroj

a) Príprava:

- Poskytnite účastníkom jasné pochopenie cieľov prehodnotenia a dôležitosti kreatívneho myslenia pri hľadaní udržateľných riešení pre plasty.
- Vytvorte podporné a neodsudzujúce prostredie, v ktorom sa účastníci budú cítiť pohodlne a kde sa budú môcť slobodne podeliť o svoje nápady.

b) Počas aplikácie:

- Povzbudzujte účastníkov, aby počas každého kroku SCAMPERu mysleli mimo rámca a skúmali netradičné nápady.
- Na uľahčenie generovania nápadov použite techniky brainstormingu, ako sú myšlienkové mapy alebo skupinové diskusie.

c) Následné kroky:

- Zdokumentujte všetky nápady, ktoré vznikli počas brainstormingu SCAMPER pre budúce použitie a hodnotenie.
- Do procesu hodnotenia zapojte príslušné zainteresované strany, aby ste získali rôzne pohľady na vytvorené nápady.
- Realizujte a testujte najslubnejšie nápady a priebežne monitorujte ich vplyv na zhodnocovanie plastov.

Potrebné vybavenie

- Referenčné materiály alebo materiály SCAMPER vysvetľujúce jednotlivé prvky (Substitute, Combine, Adapt, Modify, Put to Another Use, Eliminate a Reverse).
- Flipcharty, tabule alebo digitálne nástroje na zaznamenávanie nápadov počas brainstormingu.
- Relevantné informácie a údaje o plastoch a udržateľnosti, ktoré účastníkom pomôžu pri tvorbe nápadov a riešení.

Zdroje

Linky:

SCAMPER Technique – Reduce, Reuse, Recycle... or Reinvent

<https://netmind.net/en/scamper-technique-reduce-reuse-recycle-or-reinvent/>

Scamper: How to Use the Best Ideation Methods

<https://www.interaction-design.org/literature/article/learn-how-to-use-the-best-ideation-methods-scamper>

Videá:

How to Generate Ideas with the SCAMPER Technique

<https://youtu.be/-OMJINQIZzA>

SCAMPER

<https://youtu.be/vqnIEtp9d8>