

# JAK POZYSKIWAĆ NOWE POMYSŁY PRACUJĄC METODĄ SCAMPER

Autorka scenariusza, opiekunka obszaru "Kreatywność": Agnieszka Koszowska

## UCZESTNICY:

Dorośli i młodzież – do 30 osób  
Sugerujemy, by w grupie uczestników znajdowały się osoby mniej więcej w tym samym wieku.

## OPIS WARSZTATU

Celem warsztatu jest zaangażowanie mieszkańców w proces modernizacji i przekształcania wybranej filii biblioteki publicznej. Polecamy ten materiał bibliotekom, które posiadają filie (oddziały, usługi itp.) wymagające modernizacji, rozwoju, zmiany itp. z różnych powodów - np. gmina rozważa likwidację filii, filia działa nieefektywnie, mało osób z niej korzysta itp).

SCAMPER to rodzaj burzy mózgów wykorzystywanej jako narzędzie pozyskiwania nowych pomysłów albo rozwiązań jakiegoś konkretnego problemu. Istotą tej metody jest założenie, że każdy nowy pomysł lub rozwiązanie jest ulepszoną wersją czegoś, co zostało już wymyślone i (lub) zastosowane, ale wymaga dostosowania do konkretnych warunków, okoliczności lub oczekiwań odbiorców. Nazwa metody jest akronimem, który składa się z siedmiu liter odpowiadających siedmiu procesom:

- S – Zastąp (Substitute)
- C – Połącz (Combine)
- A – Dostosuj (Adapt)
- M – Zmodyfikuj/Powiększ (Modify/Magnify)
- P – Wykorzystaj w innych celach (Put to other use)
- E – Usuń (Eliminate)
- R – Odwróć/Przearanżuj (Reverse/Rearrange)

Każda litera reprezentuje kolejny etap burzy mózgów, w którym mierzymy się z naszym problemem szukając jego rozwiązania.

Sugerujemy, by przygotowując się do warsztatu osoby prowadzące zapoznały się bliżej z metodą SCAMPER, korzystając z linków znajdujących się niżej w dziale „Dodatkowe materiały”.

Podczas warsztatu uczestnicy będą wymyślać różne sposoby na rozwiązanie jakiegoś konkretnego problemu, np. *Jak zmodernizować filię biblioteczną, tak aby jej oferta była bardziej angażująca i atrakcyjna dla mieszkańców, oraz w większym stopniu odpowiadała ich potrzebom?* Na potrzeby warsztatu można wybrać konkretną filię, na przykład taką, która wymaga modernizacji, działa nieefektywnie lub jest zagrożona likwidacją.

Najpierw uczestnicy zapoznają się z metodą SCAMPER i jej zasadami. Następnie wykorzystują tę metodę do wymyślania rozwiązań przykładowego problemu: *Jak usprawnić lub ulepszyć znajdujące się w naszym otoczeniu ławki, tak aby pomóc osobom starszym poruszać się po okolicy?*

W tej części warsztatu uczestnicy zapoznają się z metodą pracy korzystając ze wskazówek osoby prowadzącej, która krótko omawia metodę SCAMPER i pomaga wymyślać przykładowe rozwiązania problemu.

Następny etap to generowanie pomysłów w celu rozwiązania głównego problemu: *Jak zmodernizować filię biblioteczną, tak aby jej oferta była bardziej angażująca i atrakcyjna dla mieszkańców, oraz w większym stopniu odpowiadała ich potrzebom?*

Warto zapisać pomysły, które padły w czasie warsztatu, a następnie je przeanalizować, biorąc pod uwagę możliwości ich wdrożenia w miejscu lub organizacji, której dotyczą (np. omawianej filii bibliotecznej).

## CELE:

- × Zaangażowanie mieszkańców w proces modernizacji filii bibliotecznej,
- × rozpoznanie potrzeb mieszkańców oraz ich oczekiwań,
- × wprowadzenie nowego typu działań edukacyjnych dla dorosłych użytkowników biblioteki (trening kreatywności) i przyciągnięcie do biblioteki nowych użytkowników,
- × zapoznanie ludzi z metodą SCAMPER – skutecznym narzędziem generowania pomysłów,
- × pokazanie, jak można przeprowadzić trening kreatywności dla użytkowników biblioteki,
- × pozyskanie nowych pomysłów na usługi biblioteki (lub konkretnej filii czy działu).

## UMIĘTNOŚCI, KOMPETENCJE, POSTAWY:

Uczestnicy warsztatu:

- × poznają metodę SCAMPER i uczą się z niej korzystać,
- × uczą się generować nowe pomysły,
- × rozwijają kreatywność,
- × uczą się wymyślać niekonwencjonalne pomysły i rozwiązania,
- × ćwiczą wymyślanie rozwiązań konkretnego problemu,
- × uczą się omawiać swoje pomysły w grupie,
- × uczą się otwartości na poglądy i opinie innych osób.

## METODY I FORMY PRACY:

- × prezentacja multimedialna,
- × dyskusja,
- × praca w grupach,
- × prezentacja efektów pracy grupy.

## POMOCE EDUKACYJNE I NIEZBĘDNE MATERIAŁY:

Prezentacja ppt lub pdf (pomocna podczas omawiania głównego tematu, instrukcje, wskazówki i rady dotyczące pracy w grupie), flipchart, papier, markery, długopisy, karteczki samoprzylepne. Warto przygotować przestrzeń do pracy w grupie, np. zapewnić możliwość zmiany ustawienia stołów i krzeseł.

## MATERIAŁY DO WYDRUKOWANIA I ROZDANIA UCZESTNIKOM

Wykaz etapów w metodzie SCAMPER oraz pytania pomocnicze.

## DODATKOWE ZASOBY: SŁOWNIKI POJĘĆ, LINKI, MATERIAŁY EDUKACYJNE DLA BIBLIOTEKARZY ITP.

- × Generuj pomysły metodą SCAMPER  
<http://klosinski.net/generuj-pomysly-metoda-scamper/>
- × Metoda SCAMPER - kreatywne podejście do pomysłu  
<https://poradnikpracownika.pl/-metoda-scamper-kreatywne-podejscie-do-pomyslu>
- × SCAMPER. Improving Products and Services:  
[https://www.mindtools.com/pages/article/newCT\\_02.htm](https://www.mindtools.com/pages/article/newCT_02.htm)
- × A Guide to the SCAMPER Technique for Creative Thinking:  
<http://www.designorate.com/a-guide-to-the-scamper-technique-for-creative-thinking/>
- × How to use the SCAMPER technique:  
<http://www.brainstorming.co.uk/tutorials/scampertutorial.html>



## CZYNNIKI RYZYKA I WSKAZÓWKI, JAK UNIKNĄĆ PRZESZKÓD

Uczestnicy warsztatu mogą być osobami, które spotykają się po raz pierwszy, nie znają się zbyt dobrze albo po prostu czują się niepewnie. Warto więc w czasie warsztatu zastosować ćwiczenia aktywizujące, które pomogą uczestnikom ośmielić się i bardziej zintegrować z grupą.

Aby pozyskać jak najwięcej wartościowych pomysłów, dobrze jest zaprosić do udziału w warsztacie zarówno użytkowników danej filii, jak i osoby z niej niekorzystające. Jednak osobom, które nie korzystają z oferty filii, może być trudno wymyślać nowe, ciekawe rozwiązania oraz zachęcać innych do udziału w zadaniach. W takim przypadku warto podkreślać, że wykorzystywana podczas warsztatu metoda SCAMPER może się przydać również w innych okolicznościach. Np. warto ją poćwiczyć nie tylko po to, by pomóc bibliotece rozwiązać ten konkretny problem, ale także po to, by samemu nauczyć się czegoś nowego.

Pomysły wygenerowane podczas warsztatów mogą się okazać nierealistyczne lub trudne do zrealizowania. Warto jednak wszystkie zanotować i przeanalizować.

### PRZYKŁADOWY PLAN WARSZTATU



CZAS  
TRWANIA



AKTYWNOŚCI

POMOCE  
I MATERIAŁY



5 minut	Przywitanie i wprowadzenie <b>Prezentowanie osoby prowadzącej, najważniejsze informacje o tematyce warsztatu</b>	prezentacja
10 minut	<b>Ćwiczenie integrujące, przestawienie się uczestników</b>  „Ile mamy ze sobą wspólnego?” – ćwiczenie integrujące  Uczestnicy siedzą na krzesłach ustawionych w kręgu. Każda osoba przedstawia się swoim imieniem i dodaje własne zakończenie zdania: „Najbardziej lubię / najchętniej robię...” Reszta grupy reaguje w ten sposób, że osoby, które również lubią wymienioną przez daną osobę czynność, rzecz, obiekt itp., podnoszą rękę do góry.  Przykład: „Najbardziej lubię spędzać wolny czas na świeżym powietrzu - zimą często wyjeżdżam w góry, by jeździć na nartach” – w tym momencie wszyscy, którzy lubią jeździć na nartach, podnoszą ręce.	krzesła ustawione w krąg
10 minut	<b>Prezentacja metody SCAMPER</b>  Osoba prowadząca omawia metodę SCAMPER, jej reguły i etapy. Wyjaśnia, że SCAMPER jest metodą generowania pomysłów opartą na założeniu, że każdy nowy pomysł jest modyfikacją czegoś, co już istnieje. Każda litera w nazwie techniki odpowiada kolejnemu etapowi procesu:  S – Zastąp (Substitute) C – Połącz (Combine) A – Dostosuj (Adapt) M – Zmodyfikuj/Powiększ (Modify/Magnify) P – Wykorzystaj w innych celach (Put to other use) E – Usuń (Eliminate) R – Odwróć/Przearanżuj (Reverse/Rearrange)  Na każdym etapie stosuje się zestaw pytań, aby pomóc w generowaniu pomysłów lub rozwiązań. Uczestnicy otrzymają kartki z literami (etapami) i zestawami przypisanych do nich pytań.	prezentacja

### Ćwiczenie techniki z wykorzystaniem przykładowego problemu

Zadanie dla uczestników: *Jak usprawnić lub ulepszyć znajdujące się w naszym otoczeniu ławki, tak aby pomóc osobom starszym poruszać się po okolicy?*

Uczestnicy dzielą się na siedem małych grup (3-4 osoby w każdej grupie). Każda grupa ma przypisaną sobie inną literę SCAMPER (inny etap generowania pomysłów). Pracują w swoich grupach, próbując wymyślić jak najwięcej pomysłów, wykorzystując pytania odpowiadające ich etapowi.

Jest to przykład pokazujący, w jaki sposób można zastosować metodę SCAMPER przy wsparciu osoby prowadzącej, która sugeruje pewne pomysły lub rozwiązania i ułatwia uczestnikom pracę.

#### Przykładowe pomysły:

### S – ZASTĄP [SUBSTITUTE]

- × ergonomiczne ławki specjalnie zaprojektowane z myślą o osobach starszych,
- × ławka z siedziskiem, które można dostosować do szczególnych wymagań lub potrzeb starszej osoby,
- × ławki przeznaczone wyłącznie dla osób starszych lub niepełnosprawnych,
- × ruchome ławki (które starsza osoba może w łatwy sposób samodzielnie przemieścić),
- × system ogólnodostępnych wózków inwalidzkich lub wózków pasażerskich (riksz) ułatwiający osobom starszym samodzielne poruszanie się.

### C – ŁĄCZ (COMBINE)

- × wygodna ławka połączona ze stolikiem,
- × ławka z obsługą klienta (przy której starsza osoba może zamówić posiłek lub wezwać pomoc korzystając ze specjalnego panelu użytkownika),
- × sieć ławek wyposażonych w system komunikacji w obrębie danej sieci,
- × ławki z ruchomymi, regulowanymi częściami (na przykład dostosowujące się do specjalnego ułożenia nóg),
- × ławka przyjazna dla zwierząt z urządzeniami do przypinania zwierząt, karmienia ich itp.,
- × ławka połączona z automatem oferującym produkty dietetyczne przeznaczone dla osób starszych.

### A – DOSTOSUJ (ADAPT)

- × ławka z funkcją monitorowania organizmu, która może zdiagnozować konkretną chorobę lub przypadłość, a także powiedzieć, jaki jest w danym momencie stan zdrowia korzystającej osoby,
- × ławka z urządzeniem do mierzenia tętna lub ciśnienia krwi.

Materiały informacyjne z listą liter (etapów) i zestawami przypisanych do nich przykładowych pytań

Stoły i krzesła ustawione tak, aby umożliwić pracę w siedmiu niewielkich, odrębnych grupach

(Opcjonalnie): zdjęcia z przykładami usług, produktów lub pomysłów ilustrujących dany etap (na przykład: szafa wyposażona w drzwi w postaci lustra dla etapu „Połącz” [Combine])



### M – ZMODYFIKUJ/POWIĘKSZ (MODIFY/MAGNIFY)

- × większa liczba ławek,
- × większe, wygodniejsze ławki,
- × ławka, która automatycznie się czyści przed skorzystaniem.
- × ławka na żądanie.

### P – WYKORZYSTAJ W INNYCH CELACH (PUT TO OTHER USE)

- × specjalne ławki dla matek z dziećmi,
- × ławki rekreacyjne, specjalnie zaprojektowane do gier w szachy, gier planszowych itp.
- × zdalnie sterowane ławki do specjalnego użytku (np. pierwszej pomocy, w wypadkach drogowych itp.).

### E – USUŃ (ELIMINATE)

- × mniej ławek w okolicy, ale każda bardziej zaawansowana, wygodniejsza,
- × ławki bez miejsca na nogi (wykonane z elastycznego materiału),
- × brak ławek zimą - zamiast tego specjalna usługa mobilna.

### R – ODWRÓĆ/PRZEARANŻUJ (REVERSE/REARRANGE)

- × usługa na żądanie: ławka „znajduje” osobę, a nie osoba szuka ławki,
- × starsi ludzie, którzy korzystają z ławek, sugerują dodatkowe zastosowania ławek.

Po wygenerowaniu pomysłów każda grupa przedstawia je wszystkim uczestnikom.

**Uwaga:** przedstawiony na warsztacie problem został tu podany jako przykład. Jeśli w danej społeczności występują jakies konkretne, realne problemy, można je wykorzystać zamiast problemu zaproponowanego w tym scenariuszu.

Jeśli grupa jest niewielka, można podzielić ją na 3 lub 4 mniejsze grupy i przyporządkować im więcej niż jedną literę.

15 minut

przerwa

10 minut	<p><b>Ćwiczenie integrujące i twórcza rozgrzewka</b></p>	Krzesła ustawione w krąg
	<p>Celem ćwiczenia jest zachęcenie uczestników do aktywności w grupie oraz pobudzenie ich zdolności twórczego myślenia.</p>	Piłeczka - zabawka
	<p>Uczestnicy siedzą w kręgu. Osoba prowadząca przygotowuje pytania, na przykład „Co jest potrzebne do...?”. Następnie zadaje pytania grupie i losowo rzuca piłeczkę do jednego z uczestników. Osoba, która złapie piłkę, odpowiada na pytanie, a następnie rzuca piłkę komuś, kto dodaje swoją nową odpowiedź, i tak dalej, aż wszyscy przejdą swoją kolejną.</p>	
	<p>Przykładowe pytanie: Co jest potrzebne do tego, by wspiąć się na Mount Everest?</p>	
	<p>Przykładowe odpowiedzi:</p>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>× dobra kondycja fizyczna,</li> <li>× doskonałe zdrowie,</li> <li>× specjalistyczny sprzęt,</li> <li>× zaufani partnerzy,</li> <li>× wsparcie osób bliskich,</li> <li>× pieniądze, sponsorzy,</li> <li>× dobra organizacja,</li> <li>× aklimatyzacja na dużych wysokościach,</li> <li>× transport,</li> <li>× dobre warunki pogodowe,</li> <li>× elastyczność,</li> <li>× cierpliwość.</li> </ul>	
25 minut	<p>Wykorzystanie metody SCAMPER do generowania pomysłów na modyfikację i rozwój wybranej filii bibliotecznej (znajdującej się w trudnej sytuacji)</p>	<p>Materiały pomocnicze z listą liter (etapów) i zestawami przypisanych do nich przykładowych pytań</p>
	<p>Uczestnicy ponownie dzielą się na siedem małych grup. Najlepiej jest tak przeorganizować grupy, aby uczestnicy znaleźli się w grupach przypisanych do innego etapu niż w poprzednim zadaniu.</p>	<p>Stoły i krzesła możliwe do ustawienia w taki sposób, aby umożliwić pracę w siedmiu małych grupach oddzielnie</p>
	<p>Uczestnicy pracują w grupach, próbując wygenerować jak najwięcej pomysłów, wykorzystując pytania dotyczące ich etapów.</p>	
	<p>Problem: Jak zmodernizować filię biblioteczną, tak aby jej oferta była bardziej angażująca i atrakcyjna dla mieszkańców, oraz w większym stopniu odpowiadała ich potrzebom?</p>	
	<p>Po wygenerowaniu pomysłów każda grupa przedstawia je wszystkim uczestnikom. Pomysły są omawiane na forum całej grupy. Można następnie przeprowadzić głosowanie, aby sprawdzić, ile osób jest zainteresowanych realizacją konkretnych pomysłów.</p>	
10 minut	<p>Zakończenie (refleksje uczestników po warsztacie i podsumowanie)</p>	

## MATERIAŁY DODATKOWE Z LISTĄ LITER (ETAPÓW) I ZESTAWAMI PRZYPISANYM DO NICH PRZYKŁADOWYCH PYTAŃ:



### S (SUBSTITUTE - ZASTĄP)

Co możemy zamienić lub zastąpić jakimś rozwiązaniem, które już istnieje?  
W jaki sposób możemy to zastąpić?  
Co (które elementy, cechy, zasady, nazwy, wartości, technologie itp.) można zmienić w istniejącym rozwiązaniu?

### C (COMBINE - POŁĄCZ)

Co możemy ze sobą połączyć?  
Jak połączyć nowe rozwiązanie (produkt, usługę, pomysł itp.) z innymi rozwiązaniami już istniejącymi?  
Z jakich zasobów możemy skorzystać?  
Które nieobecne tu technologie można dodać do naszego rozwiązania?  
Które części, materiały, pomysły itp. można ze sobą połączyć?

### A (ADAPT - DOSTOSUJ)

Co można tu dodać lub przystosować?  
Czy istnieją rozwiązania podobne do tego, nad którym pracujemy? Czego możemy się od nich nauczyć?  
Co możemy skopiować lub naśladować? Jakie inne pomysły (spoza naszej dziedziny) możemy dodać do naszego rozwiązania?  
Czy możemy dodać jakąś nową część, element, funkcjonalność?

### M (MODIFY / MAGNIFY - MODYFIKUJ/POWIĘKSZ)

Co możemy powiększyć lub zmaksymalizować?  
Jaki element moglibyśmy wzmocnić, powiększyć, wydłużyć, poszerzyć lub podnieść?  
Jaką wartość możemy zwiększyć? Co możemy powielić?

### P (PUT TO OTHER USE – WYKORZYSTAJ W INNYCH CELACH)

Jak inaczej możemy zastosować to rozwiązanie?  
W jaki sposób możemy z niego korzystać?  
Czy ktoś inny może z tego skorzystać?  
Czy można go używać w innych kontekstach, obszarach, dziedzinach?

### E (ELIMINATE - USUŃ)

Jak możemy uprościć nasze rozwiązanie?  
Co możemy usunąć?  
Co jest w nim niepotrzebne?  
Czy możemy je podzielić na mniejsze części?

### R (ODWRÓĆ/PRZEARANŻUJ - REVERSE / REARRANGE)

Czy możemy zorganizować coś w inny sposób?  
Czy możemy zmienić kolejność?  
Czy możemy zrobić coś przeciwnego do istniejącego rozwiązania?  
Czy cokolwiek w obecnym rozwiązaniu można odwrócić, odkręcić lub postawić do góry nogami?



A series of horizontal green lines for writing, starting from a single line at the top and continuing with multiple lines below, providing a template for text entry.