

Ko je kreativni „mirovni“ nastavnik - Amir Pušina

PRILOG BR. 2

SCAMPER taktika poticanja kreativnosti

1. Početi s jednom postojećom idejom, procesom ili produktom, koji trebaju unapređenje;
2. Razmotriti potencijalne modifikacije temeljem svakog od sedam SCAMPER elemenata i generirati listu mogućih modifikacija;
3. Evaluirati sve moguće promjene i selektirati one koje najviše obećavaju u modifikaciji originala.

SCAMPER elementi/koraci:

ZAMIJENI (Substitute)	• Ukloni pojedine dijelove originala i zamijeni ih nekim drugim.
KOMBINIRAJ (Combine)	• Spoji dva ili više dijelova da dobiješ nešto novo. • Forsiraj spajanje komponenti koje obično ne idu skupa.
ADAPTIRAJ ILI USKLADI (Adapt or Adjust)	• Identificiraj usklađenost ili adaptiranost dijelova, kako bi original bio efektivniji i privlačniji. • Promijeni mjesto/ulogu komponente originala, kako bi obavljala funkciju na novi, funkcionalan način.
MODIFICIRAJ, POVEĆAJ, SMANJI (Modify, Magnify, Minify)	• Učini nešto malo različito nego kao što je original. • Promijeni veličinu originala kako bi se značajno reducirao ili proširio njegov domet.
ISKORISTI ZA DRUGU NAMJENU (Put to Other Uses)	• Učini uobičajeno neuobičajenim putem novog načina korištenja. • Promijeni namjenu originala.
ELIMINIRAJ (Eliminate)	• Unaprijedi original putem uklanjanja jednog ili više elemenata.
REARANŽIRAJ ILI OBRNI (Rearrange or Reverse)	• Promijeni hijerarhiju ili strukturu u originalu. • Ispričaj priču novim redom ili reorganiziraj procedure nekog eksperimenta ili procesa oblikovanja.