العصف الذهني : MT1.2_3

- **الهدف**

تشجيع المشاركين على تطبيق ومناقشة المبادئ الأساسية للإبداع في حل تحدي معين أو الخروج بأفكار مبتكرة.

- **المدة: 20** دقيقة
- **المواد المطلوبة**
  - ✓ السبورة البيضاء أو الرسم البياني القلاب
  - ✓ علامات
  - ✓ الملاحظات اللاصقة أو بطاقات الملاحظات
  - ✓ مؤقت (20 دقيقة للنشاط بأكمله)

- **مقدمة (دقيقتان)**

تلخيص موجز للمبادئ الأساسية للإبداع التي تمت مناقشتها في ورشة العمل.

- **عرض التحدي الافتراضي (3 دقائق)**

الخطوات :

1. **قدم تحديًا افتراضيًا أو بيان مشكلة يتعلق بموضوع ورشة العمل الخاصة بك.**

على سبيل المثال:

I. "تصميم حل مبتكر لتقليل النفايات البلاستيكية في المناطق الحضرية"

II. " تصور وإنشاء أدوات أو أساليب مبتكرة لتعزيز التعاون عن بعد، مع الأخذ في الاعتبار المشهد المتطور للعمل الافتراضي والاتصال العالمي"

III. "تطوير بدائل إبداعية ومستدامة للتغليف البلاستيكي التقليدي، بهدف تقليل الأثر البيئي والهدر في السلع الاستهلاكية"

IV. "استكشاف طرق مبتكرة لتسهيل التبادل الثقافي والتفاهم في عالم رقمي، والاستفادة من التكنولوجيا لربط الناس عبر الحدود"

V. "اقتراح حلول مبتكرة لتحويل صناعة الأزياء إلى قطاع مستدام وواعي بيئيًا، ومعالجة قضايا النفايات والإنتاج الأخلاقي".

VI. "استكشاف الأساليب الإبداعية لإعادة تعريف نظام التعليم وتعزيزه، والتأكد من أنه يلبي احتياجات الأجيال القادمة في عالم سريع التغير ."

Co-funded by the European Union

بتمويل من الاتحاد الأوروبي .الآراء المعبر عنها هي آراء المؤلف)المؤلفين (فقط ولا تعكس بالضرورة آراء الاتحاد الأوروبي
.مسؤولين عنها EACEA لذا لا يمكن اعتبار الاتحاد الأوروبي ولا (EACEA) أو الوكالة الأوروبية للتعليم والثقافة