

ELASTYCZNOŚĆ POZNAWCZA - WZORCE

1) NAZWA I OPIS NARZĘDZIA

Narzędzie to, które może być stosowane zarówno w trybie off- jak i online, ma sześciostopniową strukturę, która stopniowo zwiększa stopień trudności i pokazuje, jak nasz mózg szuka bezpieczeństwa pewności, nawet jeśli wynik jest sprzeczny z naszymi celami. Zasadniczo uczy nas, że nasz mózg nie zawsze gra na naszą korzyść, ostrzega nas przed pewnymi decyzjami i strategiami, które przyjmujemy.

2) CELE NARZĘDZIA

- Zrozumienie czym są pewne wzorce i jak działają
- Zrozumie, jak działa nasz mózg i jak prowadzi nas do podejmowania decyzji opartych na pewności
- Myśl nieszablonowo i rozwijaj pomysły i oryginalne strategie

3) POŁĄCZENIE NARZĘDZIA Z PRZECIWNIKIEM

Nieelastyczność poznawcza jest spowodowana tym, że nasze mózgi są napędzane przez wzorce pewności oraz bezpieczeństwa. Wygodnie jest z tym, co znane, niezależnie od tego, czy jest to dla nas dobre, czy nie, czy jest zgodne z naszymi pragnieniami i wynikami. To powoduje, że nie jesteśmy elastyczni i popadamy w strategie, w których czujemy się komfortowo, ale które oddalają nas od naszych celów. Nauczenie się jak to działa oraz dlaczego wiele z naszych decyzji jest podejmowanych.

4) ZASOBY I MATERIAŁY

Kartka papieru

Dwa markery

5) WDROŻENIE NARZĘDZIA

- Krok 1. 1 minuta. Poproś uczestników o narysowanie na kartce papieru dużego kwiatu, szybko, bez zbytniego zastanawiania się. Poproś ich o pokazanie go, a zauważą, że co najmniej 80% narysowało stokrotkę
- Krok 2. 5 minut. Poproś uczestników, aby:
 - wybrali liczbę z przedziału od 1 do 9
 - pomnożyli ją przez 9
 - jeśli otrzymana liczba ma dwie cyfry, dodali je do siebie
 - odjęli 4 od nowej liczby; następnie "odnieśli" ją do alfabetu i znaleźli literę, która jej odpowiada
 - poproś ich, aby wybrali nazwę zwierzęcia, które zaczyna się na tę literę



ELASTYCZNOŚĆ POZNAWCZA - WZORCE

- poproś uczniów, aby przeszli do litery znajdującej się bezpośrednio przed nią a następnie wybrali nazwę kraju, który zaczyna się na tę literę
 - kiedy już to zrobią, powiedz: "PRZYKRO MI, ALE W DANII NIE MA SŁONI", zdziwią się, gdy stwierdzą, że zdecydowana większość wybrała tę kombinację.
- Krok 3. 5 minut. Wyjaśnij uczestnikom, że teraz chodzi o znalezienie wzoru, który podajesz za pomocą wskazówek, które wszystkim przedstawisz. Tylko Ty znasz ten wzór, a inni muszą go zidentyfikować. Najpierw porozmawiajmy o krajach. Powiedz: HISZPANIA, PORTUGALIA, WŁOCHY i poproś uczestników o dodanie nowej pozycji do tej listy. Ty po prostu mówisz "tak" lub "nie", w zależności od tego, czy nowy element znajduje się we wzorze. Nie chcemy, aby mówili, jaki jest wzór, ale aby dodawali pozycje. Mogą najpierw pomyśleć, że odnosimy się do krajów śródziemnomorskich, a kiedy skończą wymieniać wszystkie kraje, pomyślą, że wzór jest kompletny, ale mogą dodawać kolejne. Wzór można rozszerzyć na UE, Europę i inne kontynenty. Uczestnicy zdadzą sobie sprawę, że wzór (i ich ograniczenia) był znacznie szerszy niż się spodziewali.
- Krok 4. 5 minut. Ta sama procedura jak w kroku 3. Teraz powiedz: AMBULANS, WYPADEK, ZWIERZĘTA i poproś o dodanie nowych pozycji do listy. Odpowiedz "tak" lub "nie". Możesz dodawać nowe pozycje, aby urozmaicić wyszukiwanie. Teraz wzór to "słowa zaczynające się na literę A".
- Krok 5. 5 minut. Ta sama procedura. Teraz powiedz: KSIAŻKA, LODÓWKA, PIWO. Poproś o dodanie nowych elementów do schematu. Odpowiadaj "tak" lub "nie", a od czasu do czasu dodawaj do dyskusji nowe, zupełnie niepasujące do siebie elementy. Wzór to "rzeczy, które można kupić na Amazonie". Zorientują się, że na liście może znaleźć się naprawdę wszystko, rozumiejąc, że wzorec jest od początku dużo większy niż to, co mieli w głowie.
- Krok 6. 15 minut. Poproś uczestników, aby usiedli w kręgu i wzięli dwa flamastry z różnokolorowymi skuwkami. Podaj je osobie po swojej prawej stronie mówiąc: "Przekazuję je w..." i dodaj, czy robisz to "na krzyż" czy "równolegle". Wskaż uczestnikom, że to Ty jesteś wzorem, ponieważ będziesz to robił we właściwy sposób. Nie jest to kwestia trafienia lub nietrafienia, ale zidentyfikowania wzorca, który ustanawiasz.
- Poproś uczestników, aby powiedzieli: "Otrzymuję je w... równolegle lub na krzyż" oraz "Dostarczam je równolegle lub na krzyż". Nawet jeśli nie do końca rozumieją dynamikę gry. Pozwól im spróbować metodą prób i błędów.
 - Po pierwszej rundzie zapytaj, czy ktoś uważa, że udało mu się zidentyfikować wzór. Gramy dalej, choć teraz możemy zmieniać sposób rozdawania znaczników. To skomplikuje sprawę i zwielokrotni możliwe wzory, wywołując niepewność wśród uczestników.
 - Poprosimy uczestników, aby nie ujawniali wzorca, jeśli go zidentyfikują, ale aby działali zgodnie z nim, dostosowując się do niego i odrzucając inne opcje.
 - Możemy skończyć w 3 lub 4 rundach, po czym zapytamy, czy ktoś zidentyfikował wzór. Następnie podamy rozwiązanie: wzór nie ma nic wspólnego z markerami, ale z pozycją naszych nóg podczas podawania i odbierania markerów.

6) CZEGO SIĘ UCZYĆ

Nasze ograniczenia mentalne warunkują nasze działania, a co za tym idzie, nasze wyniki. Wolimy mieć rację i popełniać błędy, niż szukać nowych i oryginalnych alternatyw, które mogą poprawić nasze osiągnięcia.

