

KREATYWNOŚĆ - Nazwa narzędzia

1) NAZWA I OPIS NARZĘDZIA

"**Burza ról**" to rodzaj ćwiczenia polegającego na odgrywaniu ról. Facylitator prosi każdego w zespole o wzięcie kartki papieru, na której jest napisane imię "wzoru do naśladowania", upewniając się przed rozpoczęciem ćwiczenia, że każdy wie, kto jest jego "wzorem". Następnie uczestnicy mają dziesięć minut na wymyślenie jak największej liczby pomysłów. Po upływie tego czasu, podejście każdej osoby do problemu zostaje przedyskutowane. Facylitator zapisuje pomysły wszystkich uczestników na tablicy i mówi o tym, jak to ćwiczenie pomogło im przełamać dotychczasowe schematy myślenia i wpaść na świeże pomysły. Jeśli ćwiczenie polegało na udawaniu kogoś innego z grupy, prowadzący powinien rozważyć umożliwienie tej osobie przedstawienia swojego punktu widzenia i ułatwić dalszą dyskusję na temat implikacji jej roli.

2) CELE NARZĘDZIA

Cele "burzy ról" są następujące:

- Stymulowanie kreatywności uczestników
- Zachęcanie do pozbycia się zahamowań poprzez "przyjęcie innej postaci"
- Pomaganie odkrywać różne perspektywy i opinie, otwierając umysły na różne punkty widzenia
- W trakcie tego procesu wpadanie na nowe pomysły

3) POŁĄCZENIE NARZĘDZIA Z PRZECIWNIKIEM

Przyjmując inną postać, zachęca się uczestników do odkrywania różnych perspektyw i opinii, wpadania na nowe pomysły. Pomaga to stymulować kreatywność i myślenie "poza schematami".



KREATYWNOŚĆ - Nazwa narzędzia

4) ZASOBY I MATERIAŁY

Środki i materiały potrzebne do realizacji projektu to:

- Lista "wzorów do naśladowania"
- Kartki papieru
- Papier i ołówki dla każdej osoby do robienia notatek

5) WDROŻENIE NARZĘDZIA

- Krok 1. 5 minut. Prowadzący prosi każdego w zespole o wzięcie kartki papieru, na której zapisane jest imię "wzoru do naśladowania", upewniając się, że każdy wie, kto jest jego "wzorem" przed rozpoczęciem ćwiczenia. Prowadzący mówi każdemu, aby myślał tak jak jego wzór do naśladowania w celu rozwiązania problemu.
- Krok 2. 10 minut. Uczestnicy mają dziesięć minut na wymyślenie jak największej liczby pomysłów.
- Krok 3. 10 minut. Po upływie czasu, każda z osób omawia swoje podejście do problemu. Facylitator zapisuje pomysły wszystkich uczestników na tablicy i mówi o tym, jak to ćwiczenie pomogło im przełamać dotychczasowe schematy myślenia i wpaść na świeże pomysły. Jeśli ćwiczenie polegało na udawaniu kogoś innego z grupy, prowadzący powinien rozważyć umożliwienie tej osobie przedstawienia swojego punktu widzenia i ułatwić dalszą dyskusję na temat implikacji jej roli.

6) CZEGO SIĘ UCZYĆ

Ćwiczenie to pomoże rozwinąć różne punkty widzenia i przedstawić nowe pomysły, stymulując kreatywność. Uczestnicy lepiej poznają swoje role i obowiązki, dzięki czemu w przyszłości będą mogli pracować razem bardziej efektywnie.

