CREATIVITATEA- Denumirea uneltei

1) DENUMIREA ȘI DESCRIEREA UNELTEI

„Role-storming” este un tip de activitate care presupune joc de rol. Facilitatorul cere fiecărui membru al echipei să ia o bucată de hârtie pe care scrie numele unui „model”, asigurându-se că fiecare persoană știe cine este modelul său înainte de a începe activitatea. Facilitatorul cere fiecăruia să gândească la fel ca modelul său pentru a rezolva o problemă. Apoi, participanții au la dispoziție zece minute pentru a veni cu cât mai multe idei posibil. După expirarea timpului alocat, se va discuta modul fiecărei persoane de a aborda problema. Facilitatorul scrie ideile fiecăruia pe o tablă și discută despre cum i-a ajutat această activitate să își întrerupă tiparele de gândire curente și să vină cu idei proaspete. Dacă activitatea ar presupune ca participanții să pretindă că sunt altcineva din grup, facilitatorul ar trebui să ia în considerare să permită persoanei respectivă să își prezinte perspectiva și să faciliteze discuția mai aprofundată despre implicațiile rolului lor.

2) OBIECTIVELE UNELTEI

Obiectivele activității de „role-storming” sunt:

- Stimularea creativităţii participanților;
- Încurajarea participanților să își lase deoparte inhibițiile prin adoptarea unui alt personal;
- Ajută la explorarea unor perspective și opinii diferite, deschizându-le mințile către puncte de vedere diferite;
- Aducerea de idei noi în proces.

3) CONECTAREA UNELTEI CU INAMICUL

Prin adoptarea unui alt personaj, participanții sunt încurajaţi să exploreze perspective și opinii diferite, venind cu idei noi. Acest lucru ajută la stimularea creativităţii și a gândirii „în afara cutiei”.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

4) RESURSE ȘI MATERIALE

Resursele și materialele necesare pentru acest proiect sunt:

- Lista de „modele”;
- Bucăți de hârtie.
- Hârtie și pix pentru ca fiecare persoană să poată nota.

5) IMPLEMENTAREA UNELTEI

- Pasul 1. 5 minute. Facilitatorul cere fiecărui membru al echipei să ia o bucată de hârtie pe care scrie numele unui „model”, asigurându-se că fiecare persoană știe cine este modelul său înainte de a începe activitatea. Facilitatorul cere fiecăruia să gândească la fel ca modelul său pentru a rezolva o problemă.
- Pasul 2. 10 minute. Participanții au la dispoziție zece minute pentru a veni cu cât mai multe idei posibil.
- Pasul 3. 10 minute. După expirarea timpului alocat, se va discuta modul fiecărei persoane de a aborda problema. Facilitatorul scrie ideile fiecăruia pe o tablă și discută despre cum i-a ajutat această activitate să își întrerupă tiparele de gândire curente și să vină cu idei proaspete. Dacă activitatea ar presupune ca participanții să pretindă că sunt altcineva din grup, facilitatorul ar trebui să ia în considerare să permită persoanei respectivă să își prezinte perspectiva și să faciliteze discuția mai aprofundată despre implicațiile rolului lor.

6) CE SĂ ÎNVĂȚĂM

Acest exercițiu va ajuta la dezvoltarea unor puncte de vedere diferite și va aduce idei noi, stimulând creativitatea. Participanții vor cunoaște mai clar rolurile și responsabilităţile celorlalţi, astfel încât să poată lucra mai eficient împreună pe viitor.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union