



Проект "Підтримка мережі Євроклубів України"

Майстерня креативності та інновацій

Практичні поради з проведення

Автор: Олександра Кириченко,

Донецька обласна молодіжна організація "Євроклуб"

Переклад: Світлана Овчаренко,

Кременчуцький інформаційно-просвітницький центр "Європейський клуб"

Редакція: Сергій Штукарін,

Всеукраїнська громадська організація "Українська асоціація європейських студій"

Вступ

За сценарієм, що пропонується, були проведені елементи національної майстерні "Лідерство Євроклубів – майстерня креативності та інновацій" в рамках проекту "Підтримка мережі Євроклубів України", що пройшла в Дніпропетровській області 12-14.01.2009. Пропонуємо ці поради до уваги Євроклубів, які хочуть розвивати спроможність своїх учасників до творчого та новаторського підходу до діяльності, а також долучитись до Європейського року креативності та інновацій – 2009.

Час, необхідний на проведення майстерні, може варіюватись і залежати від кількості учасників, та завдань, які Ви поставите. Оптимальна кількість учасників – 16-20 осіб, приблизно одного віку. Євроклуб може зібратись своїм активом, запросити євроклубівців (або просто старшокласників, яким це буде цікаво) з сусідніх навчальних закладів. Спробуйте організувати та провести декілька майстерень – з різними цільовими групами, від молодших до старших учасників клубів, колегами-викладачами (координаторами клубів) – це дозволить досягти кращої якості через практику, а також дозволить поширити методи розвитку творчого мислення серед ширшої аудиторії.

В разі виникнення питань чи пропозицій, а також після проведення Вами творчих майстерень за цими порадами, просимо писати на: euroclub.org.ua@gmail.com.

Необхідні матеріали:

- м'ячик середнього розміру
- стікери різних кольорів
- ручка і блокнот для кожного учасника
- кольоровий папір принаймні 6 кольорів (червоний, білий, чорний, зелений, синій, жовтий)
- степлер, клей, ножиці
- фломастери, маркери,
- фліп-чарт, аркуші паперу для малювання

Вам буде необхідне просторе приміщення, де меблі розміщені вздовж стін (стілці відповідно до кількості учасників і 4 столи), фліп-чарт. На стінах можна розміщувати результати роботи.

Частина 1.

Перша частина спрямована на знайомство; дозволяє налаштувати групу на робочий лад, усвідомити, що всі люди здатні бути креативними і мислити творчо. Визначити правила тренінгу: "Я" - правило, активність, безоціночність, позитивність (в ідеалі, група сама формує правила, за якими вона буде працювати, але ці 4 правила обов'язкові + ті правила, які придумала сама група). Запишіть ці правила на фліп-чарті.

Крок 1: Математичне знайомство. Час: 20 хв. Учасники групи сидять по колу.

"Математики схильні усе, що відбувається в світі, всі явища і навіть предмети описувати за допомогою формул. Я пропоную на час нашого знайомства перевтілитися в математиків і, називаючи своє ім'я, сказати формулу, яка, з Вашої точки зору, достатньо точно описує Вашу особистість".

Це завдання може викликати значні труднощі у деяких учасників, інколи виникає подив, з'являються питання, прохання навести приклади. Тренер у цих випадках поводить так, щоб збереглася неструктурованість, невизначеність ситуації. Не варто наводити приклади, можна сказати, що мова математики дуже багата, крім того, у кожного є можливість створити власний розділ цієї науки.

Крок 2: Гра "Акварель". Час: 5 хв. Мета: об'єднати учасників у групи по 5 чоловік.

Розбити людей на групи можна за допомогою гри "Акварель". Дати кожному клаптик паперу певного кольору. Ведучий стоїть в центрі. Учасники з певним кольором, який назве ведучий, пересаджуються на інше місце. Все робиться в швидкому темпі. На сусідні місця пересаджуватися не можна. Ведучий також бере собі колір і бере участь у вправі. Той, хто стоїть у центрі кола, повинен зайняти одне з місць, а той, хто залишиться в центрі без місця, продовжує гру. Можна не колір, а фрукти, пори року і все, що придумаете. Перемішавшись, кожні 4-5 (залежно від кількості людей у групі – не менше 3 і не більше 7) осіб, утворюють групи, в яких будуть працювати.

Крок 3: "Асоціації". Час: 20 хв.

Обговорення питань у групах: учасники спочатку пишуть асоціації, пов'язані з нижчезазначеними поняттями, а потім пишуть до них визначення (записують на ватманах у кожній групі, потім презентують для решти).

- творчість
 - креативність
 - інновації, новаторство
- } 20 хв.

Обговорюючи результати, не можна оцінювати їх, а лише аналізувати: що спільного і що відрізняється, нюанси, які помітила одна група і не помітила інша, різні аспекти цих понять, схожість / відмінність з визначеннями вчених (див. теоретичний матеріал).

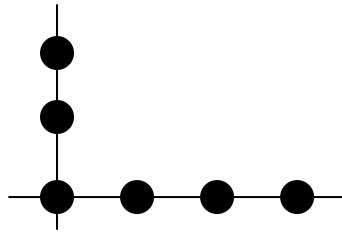
Крок 4: "Етапи творчості". Час: 10 хв. Мета: усвідомлення етапів творчості. Учасники групи сидять півколом. Тренер стоїть біля дошки або листа ватману, який прикріплений на стіні.

Можна вибрати інші завдання на Ваш розсуд, з більш певними розв'язками. Використовувати книги з цікавої математики і т.п.)

"Зараз я буду пропонувати вам задачі. Вислухавши умову, займіться пошуком розв'язання. Знайшовши відповідь, дайте про це знати, наприклад, підняттям руки, вголос нічого не кажучи".

Наведемо кілька задач, які можуть бути використані в ході такої роботи:

Задача 1. Завдання: Змінивши місце розташування однієї монети, потрібно добитися того, щоб на кожній осі лежало по три монети.



Варіанти відповіді: одну з монет, розташованих на горизонтальній осі, треба покласти на монету, що знаходиться на перетині осей, або монету на перетині пересунути вище по осі.

Задача 2. Змінивши місце розташування однієї цифри, треба добитися того, щоб рівняння було вірним.

$$102 = 100$$

Відповідь: $10^2 = 100$

Задача 3. Провівши в будь-якому місці відрізок, треба добитися того, щоб рівняння стало вірним.

$$\sqrt{1} = 1$$

Відповідь: $\sqrt{1} = 1$

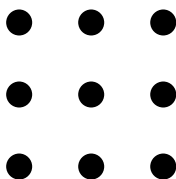
Задача 4. Двома лініями розбити місяць на 4 частини



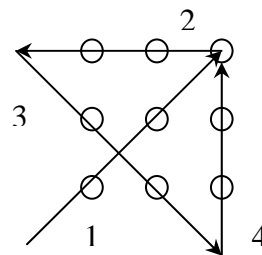
Відповідь:



Задача 5. З'єднай усі точки чотирма лініями не відриваючи руки



Відповідь:



В ході розв'язання задач, які пропонуються групі по черзі, тренер звертається до тих учасників, які поки що не знайшли розв'язання, з пропозицією проговорювати усі ідеї, що у них виникають. Дуже часто під час такого промовляння у когось із слухачів, що не мають розв'язання, воно виникає.

Звертаючись до учасників майстерні з питанням: "Як виникла відповідь?", ми дістаємо можливість вийти на ідею значення асоціативних механізмів в ситуації розв'язання творчих задач. Ця робота також дозволяє учасникам тренінгу креативності усвідомити, як заважають їм вияву різні бар'єри і якими вони можуть бути.

Дуже показовим є факт створення самою людиною рамок, що обмежують її можливості при вирішенні задачі. Наприклад, при обговоренні вражень, що виникли в процесі роботи з першою задачею, учасниця однієї з груп сказала: "Я вирішила, що монети треба пересувати, не відриваючи від поверхні листа", а інша сказала: "Я вирішила, що всі монети повинні бути на виду". Очевидно, що таких обмежень не було в умові задачі, і вони створені самими людьми.

Ще один бар'єр вияву креативності, який практично завжди вдається виявити в ході роботи над такими задачами, це – неадекватна, особливо занижена самооцінка. Типова репліка учасника, яка може прозвучати під час озвучення тренером другої задачі: "О, це математика, я її зовсім не знаю", хоча зрозуміло, що рівень математичних знань, необхідних для вирішення цієї задачі, є у кожного.

Робота над такими задачами в рамках тренінгу креативності дозволяє учасникам групи усвідомити етапи творчого процесу. Для того щоб спонукати учасників звернути увагу на це, тренер, перед тим, як дати умову задачі, говорить: "Прохання в ході розв'язання звертати увагу на всі стани, які у вас виникають", а в ході обговорення вражень пропонує розповісти про ці стани, їхні характерні особливості й динаміку.

Крок 5: Дискусія "Як піймати ідею за хвіст". Час: 15 хв. Учасники у групах.

Учасників необхідно об'єднати на групи, які були до цього, але краще в нові для того, щоб всі зі всіма встигли попрацювати. Наприклад, за допомогою гри "Броунівський рух" – група вільно стоїть у центрі залу, ведучий командує повільно ходити по залу. На команду: "чотири (2, 5, 8 і т.д.) атомів", учасники групуються, притискаючись один до одного відповідно до названої кількості, потім ведучий говорить: "Броунівський рух" і учасники знову розпадаються. Продовжувати, доки група достатньо не перемішається і не сформована потрібна кількість груп. Групи обговорюють такі питання:

- етапи творчості, створення нового
 - методи фіксації ідей, як піймати ідею за хвіст
 - результати дискусії (див. пункт 3 і теоретичний матеріал)
- } 10 хв.

Крок 6: "Історії творчості". Час: 25 хв.

Учасники самі обирають, розказувати про себе чи про іншого, розповідь не затягувати (1-2 хвилини), ведучому краще записувати головні характеристики, але так щоб не заважати розказувати, не відволікати увагу і виявляти достатню увагу до розповідача.

Варіант 1. "Зараз ми познайомимося і зробимо це так: пригадайте, будь ласка, особу, з якою Ви особисто знайомі зараз або були знайомі раніше і яка на сьогоднішній день є для Вас зразком людини творчої, неординарної, нестандартної. Коли всім удасться пригадати таку людину, кожний по черзі назве своє ім'я і скаже, які якості, особливості поведінки Вашого знайомого дають Вам підстави вважати його креативним, творчим".

Варіант 2. "На початку у нас буде певний час, протягом якого треба буде пригадати якийсь життєвий епізод, випадок або ситуацію, в якій Ви поводитися нестандартно, незвичайно, творчо. Коли всі будуть готові, перший починає, називає своє ім'я і розповідь цей випадок або життєву ситуацію. Потім те ж саме зробить кожен з нас".

Таке знайомство дає можливість відразу увійти до проблематики тренінгу креативності та породжує значну кількість ідей, що належать до базових орієнтирів. Крім того, воно створює позитивний настрій у групі, адже учасникам приємно повідомити про свій досвід відносин з неординарними особистостями, які відтепер у свідомості групи будуть пов'язані з їх іменами.

Після того, як усі учасники завершать свої розповіді, можна підвести підсумок, перерахувавши всі особливості, характеристики, властивості, які були названі і можуть розглядатися як вияви творчості, креативності.

Крок 7: "Коло креативності". Час: 25 хв. Учасники групи сидять по колу. В центрі кола лежить папір, фарби, фломастери — все, що необхідно для малювання.

"Зараз я пропоную кожному з нас узяти аркуш паперу і намалювати креативність так, як ви її розумієте". Після того, як всі завершать малюнки, кожний розкажує про свій малюнок, про те, як він (вона) розуміє, що таке креативність. При обговоренні не критикувати ні сам малюнок, ні його автора. Можна запитувати: чому саме це намальовано, що це означає для тебе, з чим асоціюється.

Вправа дозволяє сформулювати багато сутнісних характеристик креативності як властивості особистості, творчого процесу, а також визначальні особливості саме творчих продуктів діяльності.

Частина 2. (після перерви)

Крок 1. "Майстерня капелюхів". Час: 15 хв. 6 команд, кожна має папір одного кольору. Творче завдання для команд учасників, які не знають, що означає кожний з кольорів капелюхів, але повинні зробити за короткий час такий капелюх, який би сподобався всім учасникам команди і всі брали б участь у його створенні. Як сам процес, так і кінцевий результат доставлять багато радості. Дайте час на фотографування.

Крок 2. Теоретичне знайомство з новими методами. Час: 15 хв.

Серед методів необхідно обрати лише ті, які Ви розумієте, можна не всі. Краще, коли учасники занотовують основні характеристики (або, якщо є можливість, дати їх як роздатковий матеріал). Більше зробити акцент на тих, які будуть використані в подальшій роботі, попередити учасників.

Підготуйте короткі та цікаві промови про основні методи:

- Шість капелюхів де Боно
- Метод ТРИЗ (теорія рішення изобретательських задач) ИКР
- Ментальні карти. Автор – Тоні Бьюзен.
- Синектика. Автор – Вільям Гордон.
- Метод фокальних об'єктів. Автор – Чарльз Вайтинг.
- Морфологічний аналіз. Автор – Фріц Цвіккі.
- Непрямі стратегії
- Розшифровка
- Пастка для ідей
- Автобус, ліжка, ванна
- Мозковий штурм

Крок 3. Практика. Час: 75 хв. (на кожний по 15 хв., слідкуйте за часом!)

- Шість капелюхів де Боно
- Метод ТРИЗ (теорія рішення винахідницьких задач) ИКР
- Ментальні карти
- Метод фокальних об'єктів

Група ділиться на 4 команди за кількістю методів, обирають лідера. Мета: знайти проблемну ситуацію, що вимагає нестандартних, творчих рішень та інноваційних підходів (Наприклад: потрібно провести інформаційну кампанію з європейської тематики, залучити більше людей у Ваш Євроклуб, організувати День Європи і т.д.) і спробувати розв'язати її певним чином протягом 15 хв. Далі є 3 варіанти роботи:

Варіант 1. Учасники команди переходять по колу, лідер залишається, розказує проблему новій команді і вони намагаються розв'язати її цим методом (10 хв.). І так по колу, поки всі не повернутися на свої місця.

Варіант 2. Можна без лідера. Команда пише проблемну ситуацію і в повному складі йде до іншого столика. Нова команда намагається розв'язати цю проблему, а рішення записує і залишає на столі. В кінці всі рішення зачитуються і обговорюються.

Варіант 3. Кожний столик – це 1 метод. Команда переходить до іншого столика зі своєю ситуацією і за допомогою нового методу намагається знайти рішення. Таким чином ситуація проганяється по всіх методах (треба використовувати той варіант, який більше підходить для ваших цілей. 1 і 2 спрямовані більше на ознайомлення з методами та іншими проблемними ситуаціями, 3-й – на вирішення конкретної задачі.)

Частина 3. (після перерви, якщо вона необхідна)

Крок 1. Доопрацювання своїх ситуацій за допомогою методу, що сподобався, 15 хв. Обговорення методів, їх результатів, ефективності 15 хв. (Дати висловитися кожному бажуючому. Наприкінці може підвести підсумки і хтось з учасників, і сам ведучий).

Крок 2. "Розминка для мозку" 10 + 10 хв. (ці вправи потрібні, щоб група відпочила, відновила ресурси. Використовуються для розвитку абстрактного мислення, гнучкості і рухливості розуму, а також уважності.)

Крок 3. Всі учасники сідають в коло і передають один одному якийсь предмет, причому кожен здійснює з ним яку-небудь дію, перш ніж його передати. Складність у тому, що сам предмет існує лише в уяві гравців. Пропонуєте для передачі, наприклад, газету. Перший учасник прочитав і передав її сусіду, той зім'яв і кинув далі по колу, наступний розгладив її, зробив кульок і став кидати в нього лушпиння від насіння, четвертий надів цей кульок п'ятому на голову замість капелюха. Причому показувати це все потрібно мовчки, рухами і мімікою, а вголос можна лише сміятися

Крок 4. Гра "Муха". Час: 10 хв. Учасники у колі, після пояснення правил – у групах. "Уявіть перед собою квадрат, розділений на 9 клітинок, як при грі в хрестики-нулики . Уявіть також, що в правому нижньому кутку сидить муха. Своєю волею ви можете переміщувати її або по осі 'вгору-вниз' на одну клітинку, або по осі 'вправо-вліво' знову ж таки на одну клітинку. Ходи роблять по черзі, програє той учасник, після ходу якого муха опиниться поза межами ігрового поля. Зворотні ходи робити заборонено! (зворотні ходи - це коли один гравець говорить, наприклад "вліво!", а наступний говорить "вправо", повертаючи муху на вихідну позицію). Спитайте, чи всі зрозуміли правила, при необхідності поясніть ще раз, потім зіграйте один-два кола, щоб учасники зрозуміли, що до чого, а потім ускладніть задачу. "А тепер, додамо третій вимір. Окрім ходів 'управо-вліво' і 'вгору-вниз' можна робити ходи по осі 'вперед-назад', тобто наше двомірне поле, наш квадрат перетворюється на куб. Куб складається з 27 кубиків, і на початку гри муха сидить в правому нижньому передньому кутку".

Крок 5. "Апельсин". Час: 15 хв. Учасники сидять у колі. У тренера в руках м'яч. "Давайте уявимо, що це (тренер показує м'яч) — апельсин. Зараз ми будемо кидати його один одному, кажучи при цьому, який апельсин ви кидаєте. Будемо уважні: постараємося не повторювати вже названі якості, властивості апельсина і добитися того, щоб ми всі брали участь в роботі". Тренер починає роботу, називаючи будь-яку характеристику уявного апельсина, наприклад "солодкий".

В процесі виконання вправи тренер спонукає учасників до більш динамічної роботи, формулюючи свої вислови позитивно, наприклад: "Давайте спробуємо швидше".

Також тренер звертає увагу групи на ті моменти, коли відбувається перехід в іншу змістовну площину. Наприклад, звучали такі характеристики як "жовтий", "оранжевий", а наступний учасник говорить: "кубинський". В цьому випадку тренер може сказати: "З'явилась нова область — країна-виробник".

Вправа спрямована на розвиток швидкості мислення, видобування інформації з пам'яті, а також здатності усвідомлено переходити в нові змістовні області.

Крок 6. "Коло добра". Час: 10 хв. Учасники у колі.

Учасники тренінгу мають звернутися один до одного з добрими словами, сказати комплімент, особливу характеристику. Вправа проводиться доти, поки кожний учасник тренінгу не почує що-небудь на свою адресу, плюс ще два-три вислови.

Крок 7. Вихід із залу будь-яким незвичайним способом на перерву (тварина, птах, стиль танцю і др.) (проводити залежно від настрою групи)

Частина 4. (після перерви, або на наступний день майстерні)

Крок 1. "Вітання чи комплімент". Час: 10 хв. Учасники у колі.

Один з учасників, що сидять у колі, говорить вітання або комплімент приблизно в такій формі: "Привіт усім, в кого гарний настрій!", і ті з учасників, у кого в даний момент гарний настрій, хором говорять: "Доброго дня!" А якщо був сказаний комплімент, то ті з учасників, які вважають, що це до їх стосується, хором говорять: "Спасибі!" Повторіть вправу разів десять, добиваючись, щоб хор звучав дружно, щоб учасники не плуталися, коли потрібно вітатися, а коли дякувати, а потім змініть правила. Тепер вітання повинні звучати так: "Привіт усім, хто добрий і справедливий". Втім, це може бути і комплімент: "Чудово виглядають всі хитрі і передбачливі". Фраза повинна містити певну характеристику стану, якість характеру. Ті учасники, які, на їх думку, володіють названою якістю, повинні хором говорити "доброго дня" або "спасибі" залежно від того, що це було: вітання чи комплімент, а всі решта учасників - мовчати.

Крок 2. Опрацювання методів. Час: 50 хв.

Вибрати 3 ситуації і кожен з них опрацювати за допомогою 1-го з методів ("мозковий шторм", синектика, дискусія).

Необхідно стежити за часом, не переходити на особистості, виступати по черзі, стежити за ходом розмови, щоб було чітко використання методу, не перетворювати на хаос. Знову ж таки, не оцінювати, не критикувати і т.д.

Крок 3. Підсумки. Час: 15 хв. Підведення підсумків, висновки, хто що виніс з тренінгу, що залишив би, що було позитивного, негативного. Можна писати на стікерах, а можна проговорювати.

Крок 4. "Прощання туземця". Час: 15 хв. Учасники в колі.

Остання вправа з м'ячем. Ведучий починає кидати м'яч будь-кому з учасників і називає ту країну, в якій йому буде комфортно, на жителя якої він схожий. Наступний продовжує. Коли всі відправлені, групі дається 2 хвилини, щоб придумати, як житель цієї країни попрощався б. Далі всі прощаються саме таким способом. 15 хв.

Проект "Підтримка мережі Євроклубів України" виконується ВГО "Українська асоціація європейських студій" за підтримки Представництва Європейської Комісії в Україні. Дійсна публікація відображає позицію автора, а не ВГО "УАЄС" чи Представництва Єврокомісії в Україні. Ваші коментарі і пропозиції запрошуємо надсилати на е-пошту: euroclub.org.ua@gmail.com.

Висловлюємо щирі подяку Ірині Бруновій-Калисецькій (м.Симферополь, АР Крим) та Олегу Овчаренку (м.Кременчук Полтавської обл.) за корисні поради і допомогу в підготовці цих матеріалів.