



METODY TWÓRCZEGO MYŚLENIA.

- 1. Giełda definicji**
- 2. Szczepionka**
- 3. Burza mózgów**
- 4. Mapa myśli**
- 5. Recepta**
- 6. Okienko informacyjne**
- 7. Kapsuła czasu**



GIEŁDA DEFINICJI

Wykorzystywana przy omawianiu, określaniu konkretnego pojęcia. Istotą tej metody jest próba odkrycia, odnalezienia, wymyślenia jak największej ilości różnych określeń do omawianego przez uczestników spotkania wyrazu, pojęcia. Metoda ta pomaga rozwijać wyobraźnię uczestników, pozwala kreatywnie i twórczo „zmierzyć się” z podejmowany temat, prowokuje dyskusję i uczy podejmowania konkretnych decyzji.

Materiały: kartki A4, długopisy, flamastry.

Czas: 25-30 minut

Przebieg:

1. Animator wybiera sposób pracy:
 - uczestnik pracuje indywidualnie,
 - uczestnicy podzieleni są na mniejsze zespoły.
2. Animator wprowadza kluczowe dla spotkania pojęcie.
3. Animator tłumaczy uczestnikom spotkania, że zadaniem każdego/zespołu będzie wymyślenie jak największej ilości definicji, które opiszą omawiane zagadnienie. Należy przygotować 5 propozycji.
4. Po ukończeniu pracy animator:
 - w przypadku pracy indywidualnej łączy uczestników w 4/5 osobowe grupy
 - w przypadku pracy w zespołach łączy w 2/3 większe grupy (zależy od ilości zespołów) lub uczestnicy pracują wspólnie.Ich zadaniem jest znalezienie wspólnej, najlepszej definicji omawianego zagadnienia z pośród wszystkich propozycji, które wcześniej przygotowali. Czas pracy 10 min.
5. Po ukończeniu zadania animator prosi przedstawiciela grupy/całej wspólnoty o zaprezentowanie wyników pracy.

SZCZEPIONKA

Celem tej metody jest skoncentrowanie się na sytuacji kryzysu, pokusy, trudności. Praca tą metodą przebiega w 2 etapach. Pierwszy z nich zakłada spotęgowanie, wyolbrzymienie, „przebarwienie” pokusy, kryzysu, zagrożenia, a drugi jako zadanie stawia przed uczestnikami spotkania odnalezienie fragmentu Słowa Bożego, które dla danego problemu stanie się „szczepionką”. Wykorzystując metodę „szczepionki” należy pamiętać, że przy wyolbrzymianiu danego problemu pojawiać się będą różne przykłady pokus z tym związanych, co zobowiązuje grupę do odnalezienia „szczepionki” na każde podane zagadnienie.

Materiały: szary papier, karteczki białe i zielone, długopisy, klej, egzemplarze Pisma Świętego.

Czas: 30-40 minut

Przebieg:

1. Animator tworzy małe grupy (2-3 osoby).
2. Po wprowadzeniu, czy przybliżeniu omawianego tematu prowadzący stawia przed uczestnikami pytanie: Jakie pokusy/trudności nasuwają się w ramach omawianego tematu (w tym miejscu należy przytoczyć kontekst spotkania)?



3. Animator zaprasza uczestników do zastanowienia się nad problemem i odnalezienia min. 3 propozycji możliwych pokus. Grupa zapisuje odpowiedzi na białych kartkach (każda pokusa na osobnej kartce).
4. Po zakończeniu pierwszej części spotkania prowadzący zadaje kolejne pytanie: Jakie słowa z Pisma Świętego (teksty biblijne) mogłyby być szczepionką, „antidotum” na wcześniej wymienione trudności, pokusy (związane z omawianym tematem)?
5. Uczestnicy spotkania szukają odpowiedzi w Piśmie Świętym zapisując na zielonych kartkach lekarstwo na wcześniej postawione problemy (każda szczepionka na osobnej kartce).
6. Po wykonaniu zadania grupy na szarym papierze w parach przyklejają kartki białe i zielone: pokusa – szczepionka.
7. Następuje prezentacja wyników pracy.

BURZA MÓZGÓW

Celem metody jest w pierwszej kolejności wyszukanie jak największej ilości rozwiązań dotyczących podejmowanego problemu lub szczegółowe omówienie podejmowanego tematu, a następnie ich właściwe wartościowanie. Pracując metodą burzy mózgów należy pamiętać, że w pierwszym etapie pracy chodzi przede wszystkim o znalezienie jak największej liczby skojarzeń, pomysłów, propozycji bez oceniania, czy są one właściwe, czy też nie. To będzie miało miejsce podczas wspólnego wartościowania. Należy również pamiętać, aby pozostawić grupie odpowiedni czas na wyszukanie propozycji, gdyż zawsze po tych pierwszych, najprostszych przychodzi refleksja, która prowokuje uczestników spotkania do wyszukania pomysłów ciekawszych. Niejednokrotnie są one bardzo ciekawe, inspirujące i oddają głęboką rzeczywistość omawianego tematu.

Materiały: Czyste kartki A4, długopisy, szary papier, klej.

Czas: ok. 25 minut

Przebieg:

1. Animator wybiera sposób pracy (w zależności od wielkości grupy):
 - uczestnicy pracują jako jeden zespół, wspólnie,
 - uczestnicy podzieleni są na mniejsze grupy.
2. Animator stawia pytanie, lub podejmuje wybraną kwestię z omawianego tematu.
3. Zadaniem grupy jest wymyślić jak najwięcej propozycji odpowiedzi i rozwiązań dotyczących podjętej kwestii bez oceniania i dyskusowania nad pomysłami.
4. Wszystkie propozycje (nawet te zwariowane, czy nierealne) są zapisywane na kartkach.
5. Po zakończonej pracy animator prosi uczestników/grupy, aby wybrali jedno ich zdaniem najlepsze rozwiązanie problemu lub szczegółowe omówienie tematu.
6. Następnie prowadzący wyjaśnia, że uczestnicy/reprezentanci poszczególnych grup omawiają wszystkie pomysły, a na końcu omawiają wybraną przez siebie propozycję uzasadniając wybór i podając argumenty.
7. Po wszystkich wystąpieniach uczestnicy nakleją efekty swojej pracy na szarym papierze i zawieszają w widocznym miejscu.



MAPA MYŚLI

Celem tej metody jest przygotowanie „mapy” omawianego tematu. Mapa myśli ma pokazać „terytorium” danego zagadnienia, przedstawić je całościowo oraz ułożyć w obrębie podejmowanej tematyki kwestie z nią związane. Przy tworzeniu mapy należy pamiętać, że w pierwszej kolejności musimy dokonać rzetelnej analizy tematu i jego treści. Oznacza to określenie co jest najważniejsze, co

jest centrum tematycznym, a następnie co jest sprawą ważną, ale już wtórną i na końcu co ma najmniejsze znaczenie. Mapę przygotowujemy na jednej kartce A4, na której umieszczamy każdą część oznaczając ją symbolami i nadając jej odpowiedni tytuł. Wybieramy przy tym miejsce i wielkość liter danego hasła (będzie to wskazywało na rangę i wzajemne podporządkowanie zagadnień).

Materiały: tekst źródłowy, przykładowa mapa myśli, kartki A4, flamastry, kredki, długopisy.

Czas: ok. 30 minut

Przebieg:

1. Animator dzieli uczestników na grupy.
2. Omawia hasło lub temat, nad którym grupy będą pracować.
Przed wykonaniem mapy animator wyjaśnia uczestnikom kilka kwestii:
 - treści najważniejsze powinny znaleźć się w centrum mapy,
 - ważność zagadnień określa wielkość liter oraz symbole,
 - treści mniej ważne powinny być umiejscowione po bokach, a ich mniejsze znaczenie wskazywać powinny małe litery i symbole,
 - pomiędzy hasłami powinni być narysowane linie. Okolice centrum rysujemy grubą kreską, linie dalsze mają cieńszy wzór,
 - hasła wyjaśniające na liniach (łącznie między sobą określone znaczenia) powinni być krótkie i syntetyczne,
 - mapa myśli może być ubogacona kolorami, rysunkami, znakami, strzałkami – chodzi o to, by była atrakcyjna i oryginalna, aby miała własny styl.
3. Animator rozdaje uczestnikom tekst źródłowy, który będzie pomocny w omówieniu tematu i przygotowaniu mapy.
4. Po zakończeniu pracy animator w umówionej kolejności zaprasza przedstawicieli grup, aby przedstawili i omówili swoje „mapy myśli”.

RECEPTA

Celem tej metody jest konkretny zapis rozwiązania omawianego problemu w formie recepty („złoty środek” na ból). Metoda ta stosowana jest przy pracy nad tematem o charakterze praktycznym (co zrobić?) W tej metodzie ważne jest, by uczestnicy używali zwrotów charakterystycznych przy wydawaniu recepty np.: „3 razy dziennie” itp.

Materiały: formularz recepty lekarskiej (format A3/A4), długopisy.

Czas: 20-30 minut

Przebieg:

1. Animator tworzy małe grupy.



2. Stawia przed uczestnikami problem lub zagadnienie, które związana jest z omawianym tematem.
3. Zaprasza uczestników do rozwiązania problemu/omówienia zagadnienia. Rezultaty swojej pracy grupy mają zapisać w formie recepty.
4. Po zakończeniu pracy animator zaprasza przedstawicieli grup, aby odczytali swoje recepty.

OKIENKO INFORMACYJNE

Celem tej metody jest wyrażenie, odnalezienie sensu omawianego pojęcia na kilka różnych sposobów (definicja, schemat graficzny, metafora, dialog). Okienko informacyjne rozwija wyobraźnię, motywuje do pracy i uczy szerzej spostrzegać rzeczywistość.

Materiały: formularze z okienkiem informacyjnym wielkości A4, długopisy.

Czas: 20-30 minut

Przebieg:

1. Animator tworzy małe grupy.
2. Animator określa, przybliży temat, nad jakim grupy będą pracowały.
3. Rozdaje grupom formularze z okienkiem informacyjnym i wyjaśnia, że zadaniem grupy będzie prezentacja przedstawionego tematu według schematu:
W ramach pracy należy wypełnić wszystkie 4 okienka.

TEMAT	
Definicja słowa	Schemat graficzny
Metafora, porównanie	Dialog komiksowy

4. Po zakończeniu zadania animator zaprasza grupy do prezentacji wyników swojej pracy.

KAPSUŁA CZASU

Istą tej metody jest wybór materiałów pod kątem przeznaczenia ich dla przyszłych pokoleń. Metoda ta prowokuje do dyskusji na temat współczesnych problemów.

Materiały: kartki A4, flamastry, nożyczki, teksty źródłowe.

Czas: ok. 30 minut



Przebieg:

1. Animator dzieli uczestników na pięcioosobowe grupy, nakreśla jaki temat będzie podstawą do pracy i że ich zadaniem będzie przygotowanie materiałów, które będą zamknięte w kapsule czasu.
 2. Animator stawia pytanie: Co może być ważne dla człowieka badającego za 2 tysiące lat stosunek ludzkości do tego tematu w naszych czasach?
 3. Wszystkie proponowane materiały i problemy uczestnicy zapisują w dwóch kolumnach: w pierwszej wszystkie informacje, jakie znajdziemy, w drugiej to, co wydaje nam się najważniejsze dla ludzi w przyszłości.
 4. W podsumowaniu grupy rozcinają kolumny i zostawiają tą z przesłaniem dla przyszłych pokoleń. Czytają swoje zapiski, dyskutują, wyciągają wnioski. Na koniec zamyka się je w kapsule czasu wraz z datą jej zamknięcia.
-