



Projekt współfinansowany w ramach programu Unii Europejskiej „Erasmus+”



PROJEKT „UMIĘTNOŚCI MIĘKKE JAKO SPOŚB NA ROZWÓJ KREATYWNOŚCI NA OBSZARACH WIEJSKICH” 2020-1-FR01-KA204-079841

1) NAZWA I OPIS NARZĘDZIA

Metoda jednego słowa

Źródło: Julia Zielke

Tworzenie zdania odnoszącego się do określonego tematu lub problemu, w którym każda osoba wnosi po jednym słowie.

2) CELE NARZĘDZIA

Pobudzenie kreatywności;

Budowanie więzi grupowej;

Relaksacja grupy

3) PODŁĄCZENIE UMIĘTNOŚCI Z PROBLEMEM

Prostota jest często kluczowym elementem rozpoczęcia drogi do bycia bardziej kreatywnym w pracy. Poprzez usunięcie presji lub barier wejścia, gry kreatywne takie jak One Word Method są świetne do umożliwienia grupie ludzi kreatywnego zaangażowania.

Ćwiczenie rozpoczyna się od postawienia głównego tematu lub wyzwania i poproszenia pierwszej osoby w grupie o udzielenie odpowiedzi na ten temat za pomocą jednego słowa. Kolejna osoba dodaje drugie słowo, a celem jest utworzenie zdania. Ta gra może być nie tylko zabawną, kreatywną rozgrzewką, ale także może pomóc grupie rozciągnąć niektóre kluczowe mięśnie kreatywności i zobaczyć, jak ważna jest efektywna współpraca w każdym procesie.

4) ZASOBY I MATERIAŁY

Brak

Ten projekt został zrealizowany przy wsparciu Komisji Europejskiej w ramach programu Erasmus+. Komisja Europejska i Francuska Agencja Narodowa nie ponoszą odpowiedzialności za jakiegokolwiek wykorzystanie informacji w nim zawartych.



Projekt współfinansowany w ramach programu Unii Europejskiej „Erasmus+”



PROJEKT „UMIĘTNOŚCI MIĘKKE JAKO SPOŚB NA ROZWÓJ KREATYWNOŚCI NA OBSZARACH WIEJSKICH” 2020-1-FR01-KA204-079841

5) WDROŻENIE NARZĘDZIA

Instrukcje

Przed

Liczba uczestników: 4-8

Rodzaje uczestników: Dowolny rodzaj

Idealne warunki: Osoby kreatywne z dobrą znajomością języka

Wymagana praca wstępna: wybór tematu lub problemu

Podczas

Podaj ogólny temat.

Pierwsza osoba w grupie mówi jedno słowo na dany temat.

Następna osoba kontynuuje z kolejnym słowem.

Ostatecznie grupa tworzy całe zdanie.

np. Problemem jest to, co jeść:

Mój żołądek/ chce/ jedzenia/ ale nie ma/ żadnego jedzenia/ chce/ czekolady./ Sklepy spożywcze/ strajkują/ lodówka/ jest pusta. itd.

Po

Zwykłe lub oczekiwane rezultaty: Nietypowe, nieprzewidywalne - dużo śmiechu.

Potencjalne pułapki: zbyt humorystyczne

Jak ocenia się sukces: wynik zdania

Przykłady sukcesów i porażek: Dobrym przykładem będzie zdanie, które ma sens i odnosi się do danego tematu.

Złe byłoby zdanie ze słowami, które nie odnoszą się do tematu.

Wskazówki do wykorzystania:

To ćwiczenie może być wykorzystane online bez modyfikacji instrukcji.

Lista uczestników może być użyta do ustalenia kolejności, w jakiej płyną. Innym sposobem byłaby praca alfabetyczna według imion lub nazwisk.

6) CZEGO SIĘ NAUCZYSZ

Uczestnicy będą mogli myśleć bardziej kreatywnie.

Uczestnicy będą mieli za zadanie wykorzystać różne pomysły.

Uczestnicy będą mogli zobaczyć, jak różne umysły mogą wspólnie tworzyć wspaniałe pomysły.

Ten projekt został zrealizowany przy wsparciu Komisji Europejskiej w ramach programu Erasmus+. Komisja Europejska i Francuska Agencja Narodowa nie ponoszą odpowiedzialności za jakiegokolwiek wykorzystanie informacji w nim zawartych.