

JOC CELE ȘASE PĂLĂRII Gânditoare - DESCRIERE



1. Domeniul tematic

Sesiunea se referă la metoda de desfășurare a discuțiilor în căutarea unei soluții. Oferim utilizarea metodelor de lucru creative ca instrument pe care să se bazeze sesiunea.

Scopul utilizării instrumentului este de a depune eforturi pentru a structura procesul de gândire, care este de a ajuta eventual la identificarea celei mai bune soluții. Elementele de gamification trebuie să arate că discuțiile în echipă sunt afectate de angajamentul fiecărui participant și de opiniile exprimate.

2. Tip de joc (individual, grup, altul)

Un joc de echipă de aplicat analizării diferitelor soluții la o problemă specifică.

3. Obiectivele de învățare

- Îmbunătățiți colaborarea,
- Antrenați practic abilitățile de discuție,
- Îmbunătățiți capacitatea de a privi ceva din puncte de vedere diferite,
- Extinderea instrumentelor de luare a deciziilor în contextul posibilelor soluții la probleme,
- Argumentați și exprimați propriile opinii într-un mod constructiv,
- Căutați oportunități și gândire creativă.

4. Grup țintă

6-12 persoane.

5. Durata

60 minute

6. Cursul jocului

1. Stabilirea unei probleme – definirea ei împreună sau ca sugestie a formatorului (de exemplu, prin referire la sesiunile anterioare)
2. Discutarea ipotezelor metodei „6 pălării gânditoare” Edward de Bono – Anexa 1
3. Invitarea participanților să se angajeze într-o discuție pe baza metodei prezentate (distribuirea pălărilor tipărite între participanți înainte de fiecare sesiune), facilitarea discuției și atribuirea de „diamante” pentru fiecare argument constructiv, conform stadiului de lucru.
4. Rezumat pe forum – ce este ușor/și ce este dificil în această metodă de alegere a unei soluții?
5. O sesiune de informare pentru fiecare participant – ceea ce iau din sesiune.

7. Scenariu

1. Prezentați participanții subiectul sesiunii; spune-le ce vom face și ce vom experimenta prin utilizarea metodei creative de a lua decizii bazate pe „6 pălării gânditoare” Edward de Bono.
2. Pe baza sesiunilor anterioare, propuneți o problemă specifică care a fost analizată și pentru care trebuie luată o decizie privind o soluție. Notează-l într-un loc vizibil. Spuneți cum vom lucra: conform metodei, veți fi un facilitator, adică o persoană responsabilă pentru progresul fără probleme. În plus, spune-le că vrei să introduci un element de gamification – fiecare persoană care adaugă un argument constructiv adecvat acestei etape de sesiune va primi un diamant. Cel mai mare număr de diamante va indica cel mai creativ participant la discuție.
3. Începeți cu pălăria albă – distribuiți pălăriile și cereți participanților să adune toate faptele despre situație, problemă, acțiunile întreprinse până acum.
4. Apoi distribuiți următoarele pălării – faceți o scurtă introducere a ceea ce ar trebui să se întâmple în timpul unei anumite sesiuni, încurajați participanții să-și exprime opiniile și distribuiți diamante.
5. După terminarea sesiunii, întrebați cum a decurs discuția? Cum s-au simțit anumite persoane, care pălărie le-a fost mai ușor și care a fost mai dificilă.
6. Apoi cereți-le să-și numere diamantele. Dă o mână persoanei cu cel mai mare scor. Mulțumim tuturor participanților. Întrebați-i de ce este importantă implicarea oamenilor în timpul sesiunii. Întrebați-i ce poate face o persoană care acționează ca facilitator pentru a motiva participanții la sesiune să se implice. Scrieți răspunsurile într-un loc vizibil.
7. Rezumați rezultatele muncii în scurt timp și ipotezele desfășurării sesiunii de Bono. Mulțumiți-le pentru participarea la sarcină.

8. Recuzită necesară

Anexa 1 – Introducere în subiect.

Anexa 2 – pălării de hârtie tipărite pentru fiecare participant

Anexa 3 – diamante pentru gamificare

Flip chart/tabletă albă pentru scrierea notițelor

9. Sfaturi pentru formator

Este bine să pregătiți subiectele pentru sesiune – subiectul de luat în considerare în timpul discuției. Când recompensați participanții, este bine să subliniați de ce o anumită persoană primește un diamant, să laudați ideile și opiniile constructive. De asemenea, ar trebui să încurajați persoanele mai liniștite să-și spună opiniile și să-i implice în acțiuni.

Puteți demonstra că scanarea pălăriei de gândire este un instrument folosit pentru a lua decizii individuale - atunci când parcurgem pașii consecutivi și căutăm singuri puncte de vedere diferite și notăm argumentele în fiecare etapă. Acest lucru ne

permite să privim o problemă și o soluție mai obiectiv și să găsim posibile modificări.

10. Efecte de învățare/dezvoltare

Efectuarea exercițiului le arată participanților cum să discute în mod constructiv, indică necesitatea de a implica fiecare persoană în căutarea de argumente și oportunități.

Stimulează energia și arată că diferite puncte de vedere sunt avantajoase pentru echipă.

11. Aplicarea jocului la un subiect, mediu, problemă și altele

Jocul este util pentru subiectele legate de colaborare, construirea unei dispute constructive, desfășurarea dialogului și împărtășirea diferitelor puncte de vedere. Este un instrument de luare a deciziilor.