

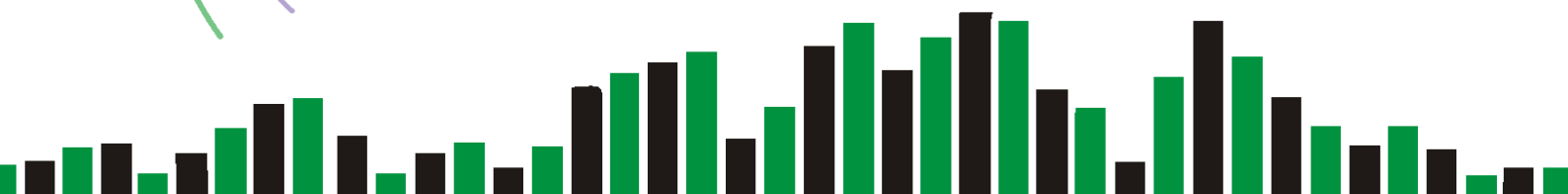


Funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



**ACDC**4you

**ATELIERE DE CREATIVITATE**





## CUPRINS

Introducere.....	3
Etapa de Pregătire - Lasă-ți mintea să rătăcească și să găsească inspirația! .....	4
Etapa de Incubație - Cum să-ți Incubezi calea spre idei mărețe? .....	16
Etapa de Ideeație sau Iluminare: (Per)Formarea de idei .....	27
Etapa de Evaluare -Evaluarea îți va ghida calea spre creație!.....	44
Etapa de Implementare: SCRUM pentru materializarea creativității.....	57
Clipuri video educaționale ACDC 4 YOU .....	74

# Introducere

**Atelierele de Creativitate ACDC 4 YOU** reprezintă ateliere de formare experiențială bazate pe muzică participativă, care au ca scop dezvoltarea ideii, a gândirii creative, a rezolvării problemelor, a abilităților de colaborare etc. și să ajute grupurile de persoane să devină echipe creative de succes. Laboratoarele de creativitate pot fi utilizate de echipe din diverse domenii și sectoare, cum ar fi educația, cultura și artele, mediul de afaceri, ONG-uri și comunități, autorități locale, regionale sau naționale, în timpul sesiunilor de formare corporativă, planificare strategică și consolidare a echipei. De asemenea, acestea ar putea fi transferate în alte medii care stimulează creativitatea, cum ar fi artele vizuale, teatrul, literatura etc.

Laboratoarele de creativitate incluse reprezintă cele 5 etape ale procesului de dezvoltare creativă, și anume pregătirea, incubarea, iluminarea (ideația), evaluarea și implementarea. Procesul creativ întruchipează transformarea unei idei într-un rezultat concret prin întreprinderea unei serii de acțiuni. Acesta implică gândire critică și abilități de rezolvare a problemelor. Procesul creativ este cel mai bine descris de Graham Wallas, un psiholog social englez și co-fondator al London School of Economics, care a descris etapele primare ale procesului creativ în cartea sa despre creativitate din anii 1920, intitulată "The Art of Thought" (Arta gândirii). Conform ideilor sale, persoanele și echipele creative parcurg, în general, cinci etape pentru a-și transforma ideile în realitate.

Laboratoarele de creativitate reprezintă cel de-al treilea produs intelectual dezvoltat în cadrul proiectului **"ACDC 4 YOU | Artistic Creativity Development Course for You"** finanțat prin Erasmus+, Programul European pentru Educație, Formare, Tineret și Sport în cadrul acțiunii-cheie 2: Parteneriate de cooperare în domeniul educației adulților.

ACDC 4 YOU este un proiect european de parteneriat transnațional care promovează dezvoltarea creativității adulților prin utilizarea proceselor creative ale muzicii participative și creșterea gradului de conștientizare a creativității ca fiind o abilitate crucială și cea mai râvnită pentru viitoarele economii din Europa și din întreaga lume.

Proiectul consolidează competențele educatorilor de adulți și ale muzicienilor pentru dezvoltarea de resurse inovatoare, introducând un nou tip de formatori pregătiți să predea creativitatea adulților. Scopul principal al proiectului este de a dota educatorii de adulți, muzicienii și alți lucrători culturali cu competențele și cunoștințele necesare pentru a deveni facilitatori de succes ai formării creativității pe bază de muzică pentru adulți și, în același timp, pentru a dobândi încredere în creativitate și pentru a dezvolta ei înșiși "alfabetizarea creativă".

Informații suplimentare despre proiectul ACDC 4 YOU sunt disponibile la adresa <https://bit.ly/3eHjfw2>.



# 1 ATELIER DE CREATIVITATE

Etapa de Pregătire - Lasă-ți mintea să rătăcească și să găsească inspirația!

## Planul atelierului de creativitate – Partea Întâi

Prezentarea general a scopurilor, rezultatele și conținutului acestui atelier/lecției

### Obiectivele atelierului

- Pentru a ajuta cursanții să colecteze materialul și informațiile necesare și să-și pună cap la cap ideile.
- Să provoace gândirea cursanților, astfel încât să înțeleagă mai bine problema lor de proiectare.

### Rezultatele învățării

După finalizarea cu succes a acestui atelier, cursantul va fi capabil să:

- Înțeleagă etapa de pregătire ca parte a procesului de creativitate.
- Exploreze și să învețe să aplice câteva exerciții și metode pentru a-și active mintea.
- Organizeze pentru o sesiune de pregătire efektivă.

### Durata

- 120 min.

### Subiectul de explorat

- Pregătirea – unde se află în procesul de creativitate?

## Participanți

- 10-12

## Nr. de facilitatori necesari

- 1

## Metode de predare - învățare

- Prezentarea
- Lucru în echipă
- Discuția
- Exerciții

## Resurse și materiale

- Whiteboard/ flipchart
- Foi
- Pixuri, markers
- Video-proiector

## Introducere (5 min.)

Procesul creativ începe cu pregătirea: strângerea informațiilor și a materialelor, identificarea surselor de inspirație și dobândirea de cunoștințe despre proiect sau problema în cauză.

- Ce se întâmplă în timpul pregătirii?
- Cum ne putem îmbunătăți la pregătire?
- Cum putem maximiza etapa de pregătire pentru rezultate de succes?

Acestea sunt subiectele pe care ne vom concentra pe parcursul acestui atelier.

## Jocuri și încălzire fizică și vocală (10 min.)

1. Prezintă-te – **Exercițiul 1: Făți propriul sandwich**
2. Introducerea regulilor de laborator
3. Încălzirea cu **Exercițiul 2: Devin-o o mașină de idei**

## Lecția de bază cu exerciții și tema cheie (5 min.)

Deci, care este primul pas al procesului creativ tipic?- Discută (definiție/rol/beneficii)

Procesul de creativitate începe cu Etapa de Pregătire. Rețineți întotdeauna că etapa de pregătire se referă la:

1. culegerea de informații
2. explorarea subiectului dintr-o gamă largă de perspective pentru a obține o înțelegere completă a problemei
3. identificarea provocărilor specific și definirea problemei

## Contribuția formatorului (prezentare) (10 min.)

Procesul creativ este actul de a rezolva probleme prin inovație.

Cea mai frecventă manifestare a sistemului creativ este o serie de pași care implică diverse moduri de gândire și de rezolvare a problemelor. Graham Wallas, psiholog social englez și co-fondatorul London School of Economics au conceput acești pași, care includ:

1. Pregătirea
2. Incubația
3. Iluminarea
4. Evaluarea
5. Implementarea

Graham Wallas a publicat „Arta Gândirii” în 1926, definind cele patru etape ale procesului creativ și subliniind importanța etapei de pregătire. Așa cum gânditorul pregătește solul mental pentru însămânțarea semințelor, problema este „investigată în toate direcțiile” în această etapă. Este etapa acumulării resurselor intelectuale, care va sta la baza ideilor noi. Necesită cercetare, planificare, obținerea unei stări de spirit corecte și atenție. Este total conștient.

## Activitate (10 min.)

**Înainte de a continua, adresați o întrebare:**

Ce tip de pregătire credeți că are cele mai bune rezultate pentru problemele creative? Alegeți din următoarele variante:

- 1) Concentrați-vă pe soluție, identificând “ce este de făcut”
- 2) Concentrați-vă pe teorii preexistente, revizuiți feedback-ul de la focus grupuri, sondaje și date despre subiect pentru a deduce inferențe despre nevoile grupului țintă.
- 3) Identificați nevoile și dorințele ascunse, punând inovatorul să trăiască experiența grupului țintă (Lăsând perspectiva personală deoparte și reflectând comportamentul grupului țintă, imersiune în experiențele utilizatorului).

Invitați-vă cursanții să scrie alegerea lor pe notițe și întrebați-i de ce cred că rezultă soluții mai bune. Rugați-i să lipească notițele pe tablă.

### Continuați prezentarea (10 min.)

Știm multe despre practicile care stimulează idei noi. Cu toate acestea, deseori ne străduim să le aplicăm. De ce?

**Definirea problemelor în moduri evidente și convenționale duc adesea la soluții evidente și convenționale. Prejudecățile și comportamentele înrădăcinate ale oamenilor stau adesea în cale. Pe de altă parte, știm cu toții că soluțiile sunt mult mai bune atunci când satisfac nevoile și dorințele grupurilor țintă.**

Gândirea de proiectare, o abordare de proiectare centrată pe om, îi ajută pe oameni să depășească această problemă și să-și dezlănțuie creativitatea. *A apărut dintr-o explorare a teoriei și practicii în anii 50 și 60 pentru a deveni una dintre cele mai eficiente modalități de a aborda nevoile umane, tehnologice și strategice de inovare ale timpului nostru.* Originile gândirii de proiectare se află în dezvoltarea studiilor psihologice asupra creativității în anii 1940 și în dezvoltarea tehnicilor de creativitate în anii 1950. Gândirea de proiectare se concentrează pe nevoile și dorințele grupurilor țintă. Le permite cercetătorilor să-și lase deoparte opiniile personale și să identifice și să recunoască nevoile pe care grupurile țintă nu le-au exprimat.

### Rezumatul activității (5 min.)

Invitați cursanții să comenteze răspunsurile lor. Și-ar schimba răspunsul și de ce?

### Continuați prezentarea (15 min.)

**Ce se întâmplă în timpul pregătirii, când și după colectarea informațiilor?**

Spuneți cursanților că odată ce au colectat informațiile, următorul pas este să analizeze și să sintetizeze observațiile lor despre grupurile țintă pentru a defini problemele specifice pe care le-au întâlnit și pe care le vor aborda. Aceste definiții se numesc Formularea problemei.

*Ce este Formularea problemei?*

Formularea problemei este semnificativă deoarece îi va ghida pe cursanți și îi va canaliza eforturile către nevoile specifice pe care le-au identificat. Scopul este de a formula problema astfel încât toată lumea să-i poată vedea dimensiunile și să se concentreze pentru a găsi soluții adecvate.

*Care sunt principalele caracteristici ale Formulării problemei?*

Spuneți cursanților că Formularea problemei reprezintă:

1. centrarea pe om. Accentul este pus pe grupurile țintă, așa că ei încadrează formularea problemei din perspectiva grupurilor țintă, nevoile și dorințele lor.
2. bazate pe soluții tangibile și au domeniul de aplicare corect:

Destul de larg pentru a încuraja libertatea creativă

Suficient de îngust pentru a fi practicabil pentru a oferi îndrumări și direcții, astfel încât să poată găsi în cele din urmă *soluții specifice*.

3. bazată pe un verb orientat spre acțiune. Folosiți verbe precum „Creează”, „Definește” și „Adaptează” pentru ca problema să devină mai orientată spre acțiune.

4. complet dezvoltat și lipsit de presupuneri/prejudecăți. Cursanții trebuie să exploreze spațiul problemei pentru a-i găsi cauza principală.

#### Cum definești Formularea problemei?

Pentru a defini o enunțare a problemei, capturați **profilul** exact al grupurilor țintă în enunțul problemei, pe baza **rezultatelor cercetării**. Formularea problemei din perspectiva grupurilor țintă, nevoile și dorințele acestora și cu o definiție strict focalizată a provocării potrivite de urmat în următoarea etapă a procesului. O declarație de problemă definește decalajul dintre obiectivul dorit și starea actuală a lucrurilor.

#### Pentru a Formula problema:

- priviți la nevoile și dorințele specifice ale grupurilor țintă,
- gândiți-vă la ceea ce ar putea satisface nevoile grupurilor țintă
- completați următoarea declarație: grupurile țintă + nevoie + perspectivă.

Provocarea identificată este reformulată în mod semnificativ într-o **declarație de problemă** care poate fi pusă în practică, plasând grupurile țintă, **nevoile și perspectivele** în cel mai bun mod. Acesta este formatul care trebuie urmat:

[grupurile țintă ... (descriptiv)] **nevoie** [nevoie ... (verb)] **pentru că** [înțelegere... (convingător).]

## Continuați prezentarea (20 min.)

### Tehnica – Cum am putea?

Odată ce am definit enunțul problemei, cum putem deschide gândirea creativă spre proiectarea unei soluții?

Gândirea de proiectare sugerează utilizarea tehnicii **How Might We (HMW)**. Cadruul How Might We este o **modalitate de a reformula o problemă într-o întrebare** care exprimă provocările pozitive pe care doriți să le abordați. Cuvântul cheie este 'am putea'. Atunci când ne confruntăm cu o problemă, întrebările frecvente cu care venim sunt: „Cum putem să o rezolvăm sau cum ar trebui să o rezolvăm?” Asta înseamnă că o putem rezolva sau că trebuie să o rezolvăm. Folosirea cuvântului 'might' ne permite mai multă libertate de a aborda problema și a produce idei decât de a produce o soluție.

Cadruul „**Cum am putea?**” permite să transformi provocările în oportunități. Priviți problema dintr-o perspectivă pozitivă, care vă deschide mintea și, în consecință, posibilitățile la noi soluții.

Începeți de la Formularea problemei. Priviți afirmația și reformulați-o adăugând „**Cum am putea?**” la început. De exemplu, pentru „Cursanții trebuie să participe la atelier și cursuri de formare pentru a-și îmbunătăți abilitățile.” În loc să întrebați „De ce cursanților nu le place să meargă la atelier?”, puteți reformula întrebarea ca o întrebare HWM, „Cum am putea crea o modalitate prin care cursanții să participe la atelier mai eficient?”, „Cum i-am putea face pe cursanții noștri să se distreze mai mult participând la atelier?” sau chiar „Cum i-am putea face pe cursanții noștri să vadă mai multă valoare în atelierul nostru?”

**Creează întrebări - "Cum am putea?"** prin reîncadrarea declarației sau a perspectivelor problemei dumneavoastră.

**Șablonul "Cum am putea?":** Cum am putea noi (experiența dorită) pentru (utilizator primar) astfel încât (efectul dorit).

**Sfaturi pentru scrierea întrebărilor de tipul "Cum am putea?"**



## NU

**Nu adresați întrebări prea generale.** Un **"Cum am putea?"** bun vă ajută să veniți cu soluții care au un accent clar. Ex. „Cum am putea să reducem încălzirea globală” nu se concentrează pe problema pe care o avem.

**Nu restrângeți întrebarea** prea mult și nu include răspunsul/ soluția în întrebare (acest lucru va fi prea limitativ) — o bună întrebare **"Cum am putea?"** permite o varietate de soluții. Ex: *Cum am putea ajuta oamenii să reducă și să-și împărtășească amprenta de carbon în mod automat folosind un ceas inteligent* este prea restrânsă. *Cum am putea ajuta oamenii să reducă și să-și împărtășească amprenta de carbon* este mai bine.

## DA

Faceți-i pe toți să gândească și să scrie întrebări HMW individual.

Fiți afirmativ și pozitiv în întrebări. Concentrați-vă pe rezultatele dorite. Ex. **"Cum am putea?"** *să îi facem pe cursanții noștri mai puțin plictisiți?* Întrebați în schimb: **"Cum am putea?"** *să îi facem pe cursanții noștri să se implice mai mult în activități?*

Faceți variații ale întrebărilor **"Cum am putea?"**. Ca echipă, veniți cu cât mai multe întrebări **"Cum am putea?"** și rafinați-le până când aveți o listă.

Grupați întrebări similare **"Cum am putea?"** care abordează o anumită zonă.

Decide-te pe cel cu care vrei să mergi mai departe. Invitați cursanții să voteze cu privire la întrebarea **"Cum am putea?"** pe care o consideră cea mai importantă, pentru fiecare secțiune.

### Exercițiul 1 (5 min.)

#### Exercise 3: Boomwhackers/Tuburile de percuție muzicală

(<https://app.animaker.com/animo/7KGNUkG7LmNodViu/>)

Urmăriți clipul video și faceți același lucru.

### Exercițiul 2 (10 min.)

#### Exercise 4: ANALOGIE FORȚATĂ

### Concluzii (5 min.)

Etapă de pregătire începe procesul de creativitate. Se bazează pe colectarea de informații și explorarea subiectului; se concentrează pe nevoile și dorințele grupurilor țintă și identifică provocările. Acest lucru permite cursanților să formuleze declarația problemei, care va ghida și canaliza toate eforturile pentru a găsi soluții adecvate în etapele ulterioare.

Întrebările How Might We permit cursanților să transforme problemele identificate în oportunități, ceea ce deschide mințile și, în consecință, posibilitățile către noi soluții. Construirea întrebărilor despre cum ar putea

deschide calea pentru următorii pași ai procesului de creativitate, permițând cursanților să genereze soluții creative, menținând în același timp echipele concentrate pe problemele potrivite de rezolvat.

## Relaxare (5 min.)

**Exercise 5: Legătura cu simțurile**

## Reflecție și feedback (5 min.)

**Întrebări pentru feedback**

Solicitați întotdeauna feedback-ul participanților; demonstrează interesul tău față de gândurile lor și îți oferiție, facilitatorul, o șansă minunată de a crește.

**Sfaturi Pro:** folosiți un exercițiu interactiv pentru a afla ce a decurs bine și ce poate fi îmbunătățit.

**Reflecții**

Întrebați cursanții să împărtășească ce i-a impresionat mai mult, ce au învățat și ce doresc să folosească. De ce? Ar face modificări? Ce?

## Referințe și lecturi suplimentare

Cele 5 etape ale procesului creativ <https://www.youtube.com/watch?v=ybNoYjLmfPA>

Etapa de pregătire Video

[https://drive.google.com/file/d/1JOcgSBt4cJ29UaRe6E03S4NNs1nHL2UT/view?usp=share\\_link](https://drive.google.com/file/d/1JOcgSBt4cJ29UaRe6E03S4NNs1nHL2UT/view?usp=share_link)

Exemplu de tehnică MindMapping

[https://drive.google.com/file/d/15XEAS9g4ViFIT75hS03bxBXhX4jm8Fu\\_/view?usp=share\\_link](https://drive.google.com/file/d/15XEAS9g4ViFIT75hS03bxBXhX4jm8Fu_/view?usp=share_link)

Procesul creativ (Cinci etape) <https://www.youtube.com/watch?v=ZlOR1uJ62xo>

**Cum să faci o Formulare a problemei memorabilă**

<https://web.archive.org/web/20181214024324/https://uxdesign.cc/how-to-write-a-memorable-problem-statement-1948ea19cb66>

**Etapa a 2-a în Procesul Gândirii Creative: Definirea problemei** <https://careerfoundry.com/en/blog/ux-design/stage-two-design-thinking-define-the-problem/>

**Cum am putea? Generator de întrebări și ghid,** <https://www.innovolo.co.uk/article/how-might-we-question-template-and-guide>

**De ce funcționează gândirea de design**

<https://hbr.org/2018/09/why-design-thinking-works>

## Planul atelierului de creativitate – Partea a doua

Descriere completă și instrucțiuni pas cu pas pentru fiecare joc sau exercițiu

### Exercițiul 1: Făți propriul sandwich

#### Obiectivele Exercițiului

- Să ofere participanților ocazia de a se prezenta
- Să ofere participanților o introducere de către trainer la tema și agenda
- Să sporească creativitatea
- Să sporească comunicarea

#### Materiale utilizate

- Foi de hârtie
- Pixuri

#### Nivelul de concentrare al exercițiului

- Scăzut

#### Nivelul de energie al exercițiului

- Scăzut

#### Instrucțiuni

- 1) Spuneți cursanților că se vor prezenta făcând un sandwich vizual al personalității lor, cu caracteristicile lor și lucruri care le plac sau nu le plac la ei înșiși. Ei vor trebui să aleagă cele mai potrivite ingrediente.
- 2) Cereți cursanților să creeze și să deseneze sandwichul în 5 minute. Spune-le că poate conține orice le descrie personalitatea. Sandwichul este vizual, dar pot adăuga cuvinte pe o parte sau pot face un tabel sau o diagramă.
- 3) Cereți cursanților să ofere un nume sandwichului.
- 4) După 5 minute, invitați cursanții să prezinte „sandvișul” colegilor lor, explicând ce ingrediente au ales și de ce le-au ales.
- 5) Introduceți regulile de bază:
  - Cereți tuturor să pună deoparte laptopurile și telefoanele
  - Spuneți-le că sunt bineveniți să trimită un e-mail sau să răspundă la telefon afară dacă trebuie .

## Exercițiul 2: Devin-o mașină de idei

### Obiectivele Exercițiului

- Sporește creativitatea
- Ajută cursanții să înceapă să gândească în afara cutiei
- Îi ajută pe cursanți să facă conexiuni
- Gândirea out-of-the-box
- Capacități sporite de procesare mentală și de rezolvare a problemelor

### Materiale utilizate

- Foi de hârtie
- Pixuri

### Nivelul de concentrare al exercițiului

- Mediu

### Nivelul de energie al exercițiului

- Scăzut

### Instrucțiuni

1. Enunțați o temă (poate fi legată de tema/tema/lucrarea stagiului)
2. Cereți cursanților să vină cu idei noi și să deseneze sau să cânte noile idei legate de subiect.
3. Cursanții vor face noi conexiuni și vor începe să gândească în afara cutiei.

### Exercițiul 3: Tuburile de percuție

<https://app.animaker.com/animo/7KGNUkG7LmNodViu/>

#### Obiectivele Exercițiului

- Muncă în echipă
- creativitate
- bunăstare
- cooperare
- Pentru încerca un exercițiu muzical ca activitate de pregătire

#### Materiale utilizate

- Boomwhackers – Tuburi de percuție

#### Nivelul de concentrare al exercițiului

- Scăzut

#### Nivelul de energie al exercițiului

- Mediu

#### Instrucțiuni

1. Formatorul le prezintă cursanților Boomwhackers/Tuburile de percuție cu care vor lucra.
2. Formatorul le arată cursanților cum sună atunci când
  - Boomwhaker/Tubul de percuție lovește masa o dată
  - Boomwhaker/Tubul de percuție lovește masa de două ori
  - Boomwhaker/Tubul de percuție lovește masa de trei ori etc.
3. De asemenea, cursanții fac ceea ce le arată instructorul.
4. Formatorul exemplifică un ritm simplu cu mișcările anterioare ale Boomwhaker-ului//Tubului de percuție
5. Cursanții exersează ritmul și mișcările date împreună cu formatorul și apoi încercă pe cont propriu.
6. După ce cursanții au reușit să dobândească formula ritmică, ei vor adăuga alte modele ritmice pentru a produce o melodie.

## Exercițiul 3: Analogie forțată

### Obiectivele Exercițiului

- promovarea înțelegerii colective
- să stimuleze gândirea creative, pentru a ieși din perspectivele fixe
- se crează conexiuni

### Materiale utilizate

În funcție de modul în care cursanții își exprimă analogia:

- Foi de hârtie
- pixuri
- Internet

### Nivelul de concentrare al exercițiului

- Mediu

### Nivelul de energie al exercițiului

- Scăzut

### Instrucțiuni (10 min.)

#### *Alegeți un obiect*

Cereți-le cursanților să aleagă un obiect fără să știe de ce. Folosiți un îndemn de genul: "Când voi spune GO, veți avea 5 secunde pentru a găsi un obiect care este... ROȘU, GO!" Participanții își arată apoi obiectul găsit unul altuia sau camerei de filmat (atunci când sunt online).

#### *Creați analogia*

Acum că participanții au obiectul lor, întrebați "Cum se aseamănă obiectul tău cu prietenul tău / proiectul etc".

Invitați cursanții să se gândească la concepte științifice/abstracte (matematica - comutativitate, asociere etc.; fizică - energie, curent electric etc.) sau la relații între concepte.

Rugați-i să găsească analogii între aceste concepte abstracte și lucruri concrete din realitatea/contextul lor. Ei le pot ilustra prin mimică, dans sau desen.

## Exercițiul 5: Conectarea cu simțurile

### Obiectivele Exercițiului

- pentru a reduce anxietatea și stresul.
- pentru a reveni în corpul dumneavoastră atunci când mintea vă zburdă.
- pentru a elibera mintea și corpul
- pentru a genera un sentiment de joacă

### Materiale utilizate

- Nu sunt necesare

### Nivelul de concentrare al exercițiului

- Mediu

### Nivelul de energie al exercițiului

- Scăzut

### Instrucțiuni

1. Această activitate se concentrează pe cele cinci simțuri și le cere cursanților să vadă, să audă, să miroasă, să guste și să atingă. Puteți folosi obiectele pe care cursanții le găsesc în sălile de clasă sau puteți aduce propriile obiecte pentru ca ei să guste (cum ar fi ciocolata) sau diferite țesături pentru a le pipăi.
2. Discutați cu cursanții despre beneficiile acestui exercițiu înainte de a începe. Atunci când sunteți în modul "luptă sau fugi", aceasta este o modalitate rapidă de a vă calma. Ei vor trebui să facă ceea ce le cereți să facă și să răspundă la întrebările dumneavoastră în tăcere.
3. Pentru a începe, rugați cursanții să găsească trei lucruri în cameră și să se gândească la culoarea, mărimea, textura și utilizarea lor.
4. În al doilea rând, invitați cursanții să stea în liniște și să asculte. Ce sunete aud ei? Sunt puternice sau slabe? Sunt ascuțite sau joase?
5. În al treilea rând, rugați cursanții să inspire pe nas. Ce miros simt? Invitați-i să descrie în tăcere mirosul. Puteți aduce lavandă și să încercați această secțiune a exercițiului cu ea.
6. În al patrulea rând, găsiți ceva de gustat. Puteți folosi ciocolată. Invitați cursanții să pună o bucată de ciocolată în gură și să o lase încet să se topească în loc să o mestече. Ce gust are? Cât timp îi ia să se topească?
7. În cele din urmă, rugați cursanții să atingă ceva (cămașa, biroul, mâinile etc.). Invitați-i să observe textura și calitățile a ceea ce atingei.

# 2

## ATELIER DE CREATIVITATE

Etapa de Incubație - Cum să-ți Incubezi calea spre idei mărețe?

### Planul atelierului de creativitate- Partea întâi

Prezentare generală a scopurilor, rezultatelor și conținutului acestui atelier/lecției

#### Obiectivele atelierului

De a stimula inconștientul participanților să lucreze ca informația să se acumuleze în timpul etapei pregătitoare împreună cu ideile și amintirile din trecutul lor, ar putea crea noi conexiuni unice în creier care să conducă la idei noi sau la soluții.

#### Rezultatele învățării

La finalizarea cu succes a acestui atelier, participantul va fi capabil:

- să înțeleagă etapa de incubație ca o parte a procesului creativ
- să exploreze și să învețe să aplice unele tehnici de activare a inconștientului.
- să se pregătească pentru o sesiune eficientă de ideeție.

#### Duration

- 90 min.

#### Subiectul de explorat

- Incubația – unde se află ea în procesul creativ?



## Participanți

- 10-12

## Nr. de facilitatori necesari

- 1

## Metode de predare - învățare

- Prezentare
- Lucrul în grup
- Discuții
- Exerciții

## Resurse și materiale

- Tablă/ flipchart
- Hârtie
- Post-it-uri
- Pixuri, markere
- Video-proiector

## Introducere

În zilele noastre oamenii tot mai des se simt presați să găsească cât mai repede soluții creative, inovative pentru diferite probleme. Conform cercetărilor care s-au făcut pe rezolvarea de probleme, există o metodă ușoară de a stimula creativitatea noastră. Oamenii care își iau câte o pauză sau cei care „incubează”, au mai multe idei decât cei care nu fac acest lucru.

- Ce se întâmplă în timpul incubației și de ce se concretizează în soluții mai bune?
- Cum putem avea o incubație mai eficientă?
- Cum putem maximiza perioada de incubație pentru a crește probabilitatea unui rezultat de succes?

Acestea sunt subiectele pe care ne vom axa pe parcursul acestui atelier.

## Jocuri și încălzire fizică și vocală (5 min.)

1. Prezintă-te pe tine și contextul - **Introducere**
2. Prezintă regulile de bază
3. Exercițiul de încălzire 1 – **Desenându-ți vecinul**

## Lecția de bază cu exerciții și tema cheie (2 min.)

Creativitatea nu începe cu ideea. Ar trebui să formulați idei odată ce:

1. Ați identificat problema care trebuie rezolvată
2. Ați finalizat munca de pregătire – ați adunat și ați analizat informația/ați învățat tot ce trebuia să învățați despre acest subiect
3. Ați încercat să rezolvați problema utilizând metode și idei familiare
4. Ați efectuat o cercetare inconștientă, depărtându-vă de problemă – altfel spus, incubația

## Contribuția formatorului (prezentare) (5-7 min.)

Există o multitudine de evidențe anecdotice, bazate pe observațiile și auto-raportările persoanelor creative, care atestă faptul că incubația este o componentă importantă a procesului creativ.

Graham Walls, un psiholog social englez și cofondator al Școlii Economice Londoneze, a dezvoltat modelul său fundamental de creativitate care constă într-un proces format din 4 etape (The Art of Thought, 1926), care mai târziu s-a extins la 5 etape, fiind în mare măsură acceptate de creatorii de astăzi:

1. Pregătirea (concentrarea pe problemă și explorarea dimensiunilor ei)
2. Incubația (devierea conștientă a atenției de la sarcină)
3. Iluminarea/ Ideea (a deveni conștient de ideile creative în timp ce ele se ridică la suprafața conștiinței sau a trece prin idee)
4. Evaluarea (a lua în considerare validitatea ideilor și cântărirea lor din toate perspectivele)
5. Verificarea (testarea și aplicarea ideilor)

Oricum, evidențele anecdotice nu ne spun de ce incubația funcționează sau cum să o optimizăm. Pentru a înțelege mai bine mecanismul incubației, să aruncăm o privire la inconștient - experimentele de laborator.

Pentru a testa dacă incubația are efect, [cercetătorii oferă participanților o problemă](#) și un anumit interval de timp (să zicem 20 de minute) pentru a oferi soluții. Unii participanți lucrează pe problemă fără întreruperi (fără pauză), în timp ce altora li se oferă o pauză în timpul căreia poate apărea incubația.

Pentru a testa dacă tipurile diferite de incubație influențează rezultatul, participanților li se oferă anumite instrucțiuni în timpul pauzei, incluzând:

- Nicio sarcină - participanților nu li se cere nimic în timpul pauzei
- Sarcină nesolicitată - participanții îndeplinesc o sarcină care presupune un efort cognitiv redus (ex.: citit, desenat, sortarea unor elemente după culoare)
- Sarcină solicitată - participanții realizează o sarcină mentală cerută (ex.: rotații mentale, numărul invers, teste de memorie) care le ocupă mintea în totalitate și împiedică continuarea lucrărilor conștiente asupra problemei

## Activitate: Discuții (5 min.)

### *Before continuing, ask a question:*

Ce tip de incubație credeți că are cele mai bune rezultate pentru problemele creative? Opțiunile sunt:

- 1) Pauză fără o sarcină specifică
- 2) Pauză cu o sarcină nesolicitată
- 3) Pauză cu o sarcină solicitată

Cereți participanților să scrie pe post-it-uri opțiunea lor și de ce cred că aceasta oferă soluții mai bune. Cereți-le să pună pe tabla albă notițele lor.

## Continuați prezentarea (1 min.)

Pentru a răspunde la întrebarea care tip de incubație este cel mai eficient, doi cercetători, **Ut Na Sio** și **Thomas Ormerod**, au efectuat o meta-analiză a 117 studii.

Ei au descoperit că:

*Persoanele care au îndeplinit o sarcină **nesolicitată** în timpul perioadei de incubației, i-au **depășit semnificativ** pe cei care au îndeplinit sarcina solicitată sau care nu au îndeplinit nicio sarcină.*

## Rezumatul activității (2 min.)

- Câte răspunsuri corecte / greșite?
- Invitați participanții să-și spună părerea despre răspunsurile lor.

## Continuați prezentarea (10 min.)

### Ce se întâmplă în timpul incubației?

Ce se întâmplă în creier și îi face pe oameni să aibă performanțe mai bune după finalizarea unei sarcini nesolicitate?

Creierul continuă să lucreze la probleme aflate sub nivelul conștiinței.

Această muncă inconștientă are ca rezultat soluții mai bune deoarece permite creierului să facă noi conexiuni între concepte care anterior nu aveau nicio legătură.

### Activitate Practică

Incubația este o parte recunoscută și valoroasă a procesului creativ, iar cercetările de laborator arată că unele tipuri de incubație sunt mai bune decât altele.

Dar, mai există câteva întrebări fără răspuns.

### Cât timp ar trebui să incubăm?

- Unele cercetări indică faptul că lungimea perioadei de incubație ar trebui să fie asociată cu lungimea perioadei de pregătire (adică o perioadă mai lungă de incubație ar putea fi mai benefică dacă perioada de pregătire este lungă și ea).
- Majoritatea studiilor de laborator analizează pauze de la 1 până la 20 de minute.
- Dovezile anecdotice arată perioade ale incubației de zile sau chiar ani.

### Ce fel de sarcini nesolicitate ar trebui să facem în timpul incubației?

- Orice sarcină care este foarte diferită de domeniul problemei, duce la rezultate mai bune.

### Sfaturi pentru incubație

Cum să-ți faci inconștientul să lucreze pentru tine?

Ați putea încerca unele din următoarele variante data viitoare când aveți nevoie să obțineți soluții creative:

- Petreceți un pic de timp generând soluții pentru probleme
- Când simțiți că nu mai aveți idei, luați o pauză (3-20 de minute)
- În timpul pauzei, faceți o sarcină nesolicitantă
- Sarcina incubației **nu ar trebui să implice** abilități de bază care sunt necesare în rezolvarea problemelor (cum ar fi gândirea vizuală, rotația spațiale etc).

După pauză, întoarce-te la problem și generează mai multe soluții 😊

## Exercițiul 2 (2-4 min.)

### Exercițiul 2: Generator de Sarcini Nesolicitate

## Exercițiul 3 (10-15 min.)

### Exercițiul 3: Învățarea Mișcărilor de Dans din Top 10 2022

## Concluzii (1 min.)

Incubația este, desigur, doar o parte ca procesului de rezolvare creativă a problemelor. Există o multitudine de căi pentru a încuraja crearea de noi conexiuni în creier, conștient și inconștient, care nu implică în mod obligatoriu incubația. Spre exemplu, în sesiunile de generare a ideilor, folosim adesea „lumi alternative” pentru a încuraja oamenii să se gândească la modul în care au rezolvat probleme similare în alte domenii. De asemenea, generarea ideilor de grup le permite oamenilor să construiască pe ideile altora, ajutând la formarea unor noi conexiuni.

## Relaxare (10 min.)

### Exercițiul 4: Meditație de odihnă adâncă fără somn

## Reflecție și feedback (7 min.)

### Cereți feedback – 5 min.

Cereți mereu un feedback - acesta arată participanților că vă pasă de părerea lor și este o foarte bună oportunitate pentru dumneavoastră, ca facilitator, să învățați.

**Pro-Tip:** Folosiți exerciții interactive pentru a afla ce a mers bine și ce ar mai putea fi îmbunătățit.

### Recapitulați ziua – 2 min.

Oferiți rapid o prezentare generală a ceea ce ați făcut pe parcursul zilei și câteva perspective care au fost generate.

**Pro-Tip:** Terminați cu o frază inspirațională: „Sper că informațiile despre incubarea ideilor pe care le-ați obținut azi, vă vor ajuta... Mulțumesc!” ”Mulțumesc” la final ar trebui să declanșeze aplauze.

## Anexe și materiale video

- Meditația NSDR <https://youtu.be/AKGmY8OSHM>
- Tutorial Top 10 mișcări de dans 2022 <https://youtu.be/dXsukUJYqtk>
- [Carduri de brainstorming](#)

## Referințe și lecturi suplimentare

[Huberman Lab Podcast #8: OPTIMIZE YOUR LEARNING & CREATIVITY WITH SCIENCE-BASED TOOLS](#)

[Training attention for conscious non-REM sleep: The yogic practice of yoga-nidrā and its implications for neuroscience research](#)

[Brain Activity and Functional Connectivity Associated with Hypnosis](#)

[The Tim Ferriss Show: Dr. Andrew Huberman — A Neurobiologist on Optimizing Sleep, Performance, and Testosterone \(#521\)](#)

## Planul atelierului de creativitate – Partea a doua

Descriere completă și instrucțiuni pas cu pas pentru fiecare joc sau exercițiu

### Exercițiul 1: Introducere

#### Obiectivele Exercițiului

- Să ofere formatorului ocazia de a se prezenta participanților
- Să ofere participanților o introducere din partea formatorilor despre subiectul și agenda atelierului
- Să introducă facilitățile și regulile de bază.

#### Materiale utilizate

- Nu sunt necesare

#### Nivelul de concentrare al exercițiului

- Scăzut

#### Nivelul de energie al exercițiului

- Scăzut

#### Instrucțiuni (3-5 min.)

- 1) Prezentați-vă
- 2) Prezentați subiectul:

În zilele noastre oamenii tot mai des se simt presați să găsească cât mai repede soluții creative, inovative pentru diferite probleme. Conform cercetărilor care s-au făcut pe rezolvarea de probleme, există o metodă ușoară de a stimula creativitatea noastră. Oamenii care își iau câte o pauză sau cei care „incubează”, au mai multe idei decât cei care nu fac acest lucru.

- Ce se întâmplă în timpul incubației și de ce se concretizează în soluții mai bune?
- Cum putem avea o incubație mai eficientă?
- Cum putem maximiza perioada de incubație pentru a crește probabilitatea unui rezultat de succes?

Acestea sunt subiectele pe care ne vom axa pe parcursul acestui atelier.

- 3) Introduceți regulile de bază:
  - Cereți tuturor să pună de o parte laptop-urile și telefoanele
  - Spuneți-le că sunt bineveniți să trimită un email sau să facă un apel afară dacă este necesar.

## Exercițiul 2: Desenează-ți vecinul

### Obiectivele Exercițiului

- Să spargă gheața
- Să scoată participanții din zona lor de confort și să obțină nivelul de energie dorit.

### Materiale utilizate

- Hârtie
- Pixuri

### Nivelul de concentrare al exercițiului

- Scăzut

### Nivelul de energie al exercițiului

- Scăzut

### Instrucțiuni (5 min.)

- 1) Cereți cursanților să își „Deseneze vecinul”
- 2) Fiecare persoană are 30 de secunde pentru a desena persoana din dreapta
- 3) Apoi spuneți-le să ofere vecinului respective desenul și să se prezinte
- 4) Cereți cursanților să reflecte asupra emoțiilor lor – cum s-au simțit ei după aceea

## Exercițiul 3: Generator de sarcini nesolicitate

### Obiectivele Exercițiului

- Să reflecteze asupra subiectului/ consolidarea cunoștințelor

### Materiale utilizate

- Markere
- Post-it-uri

### Nivelul de concentrare al exercițiului

- Scăzut

### Nivelul de energie al exercițiului

- Scăzut

### Instrucțiuni (2-4 min.)

- 1) Împărțiți cursanții în grupuri de câte 4.
- 2) Cereți-le să pregătească 4 sarcini nesolicitate per grup.
- 3) Cere-ți fiecărui grup să le citească cu voce tare și notați-le pe tablă pe cele care nu se repetă.
- 4) Adăugați pe listă exemplele proprii, ex.:
  - să sorteze hârtia de pe birou,
  - să sorteze obiecte după culoare sau formă,
  - să construiască un turn din cârlige de rufe,
  - să rezolve probleme simple de aritmetică,
  - să facă o plimbare,
  - să pregătească mâncare,
  - să practice meditația ghidată,
  - să practice Meditația de Odihnă Adâncă Fără Somn,
  - să învețe cum să facă cele mai populare mișcări de dans.



### Exercițiul 3: Învățarea mișcărilor de dans din Top 10, 2022

#### Obiectivele Exercițiului

- Să încerce un exercițiu de dans ca o sarcină a incubăției
- Distrăți-vă

#### Materiale utilizate

- Video projector/ TV
- Videoclip cu meditația NSDR

#### Nivelul de concentrare al exercițiului

- Scăzut

#### Nivelul de energie al exercițiului

- Scăzut

#### Instrucțiuni (10-15 min.)

- 1) Invitați participanții să se ridice, să elibereze spațiul din jurul lor ca să se poată mișca liber
- 2) Asigurați-vă că toată lumea poate să vadă videoclipul
- 3) Porniți videoclipul și invitați participanții să urmărească tutorialul și să învețe mișcărilor <https://youtu.be/dXsukUJYqtk>

## Exercițiul 4: Meditația de odihnă adâncă fără somn

### Obiectivele Exercițiului

- Să se relaxeze

### Materiale utilizate

- Video proiector/ TV
- Videoclip cu meditația NSDR

### Nivelul de concentrare al exercițiului

- Scăzut

### Nivelul de energie al exercițiului

- Scăzut

### Instrucțiuni (10 min.)

- 1) Invitați participanții să se relaxeze pe scaunele lor și să încerce meditația simplă
- 2) Prezentați meditația:
  - În aceste 10 minute de meditație, neurologul de la Stanford dr. Andrew Huberman de la [#HubermanLab](#), vă ghidează printr-un proces de odihnă profundă fără somn (NSDR):
  - Pentru a-ți crește puterea creierului,
  - Pentru a îmbunătăți procesul de învățare prin reducerea oboselii din timpul zilei și îmbunătățirea concentrării.
  - De asemenea, vă poate îmbunătăți calitatea somnului, vă poate stimula starea de spirit și poate promova [#Neuroplasticitatea](#) - capacitatea creierului de a se schimba și de a crește.
- 3) Porniți următorul videoclip <https://youtu.be/AKGmY8OSHM>
- 4) Cereți cursanților să-și împărtășească emoțiile

3

## ATELIER DE CREATIVITATE

Etapa de Ideăție sau Iluminare:  
(Per)Formarea de idei

### Planul atelierului de creativitate – Partea întâi

Prezentarea generală a scopurilor, rezultatele și conținutului acestui atelier/lecției

#### Obiectivele atelierului

- Facilitarea unui mediu de învățare activ care declanșează creativitatea și inovația prin utilizarea jocurilor și activităților de teatru
- Generați un număr mare de idei prin creativitate
- Pentru a crea un mediu confortabil și o relație de încredere între participanți, care le facilitează abilitățile de învățare și lucru în echipă în producerea de idei

#### Rezultatele învățării

- Dezvoltarea înțelegerii propriilor capacități de a genera idei prin proces creativ participativ.

#### Durata

- 120 min.

#### Subiectul de explorat

- Recunoașterea faptului că prin creativitate se pot forma cunoașterea și conștientizarea abilităților pentru generarea de idei

#### Participanți

- 12-30

## Nr. de facilitatori necesari

- 1-2

## Metode de predare - învățare

- Introducere
- Cunoștințe anterioare

Facilitatorul ar avea experiență în desfășurarea de ateliere care să permită participanților să învețe cu succes prin procesul creativ. Facilitatorul va avea cunoștințe anterioare despre facilitarea atelierului pentru cursanții adulți, evaluarea nevoilor și recunoașterea experienței pe care cursanții adulți o aduc într-un cadru de atelier și să aibă capacitatea de a personaliza exercițiile pentru a satisface nevoile participanților. Facilitatorul ar trebui să dețină o înțelegere și o practică profundă a procesului creativ în propria muncă și într-un cadru de atelier. De asemenea, ar trebui să fi citit și să cunoască bine curriculum-ul ACDC 4 You și proiectul general.

Participanții vor fi participat la două ateliere anterioare, Pregătire și Incubare, pregătindu-i pentru atelierul de Ideare și extinzându-și cunoștințele despre procesul creativ pe măsură ce progresează prin fiecare atelier. Cu fiecare atelier, participanții își extind cunoștințele despre procesul creativ și construiesc instrumente despre cum să aplice aceste cunoștințe în afara cadrului atelierului. Acest proces pas cu pas permite participanților să înțeleagă pe deplin fiecare element al procesului creativ ca un segment de sine stătător, precum și ca parte a unui proces general mai mare.

- Prezentare- aportul trainerului

Scopul formatorului este de a crea un mediu deschis și sigur, care să permită cea mai bună învățare cognitivă pentru participanți. Acest lucru se realizează prin pregătirea formatorului cu material de instruire complet dezvoltat, asigurându-se că urmează atelierul descris în acest laborator de creativitate, are toate materialele și resursele adecvate pentru a finaliza eficient atelierul și că sunt bine versați în fiecare exercițiu pentru a asigura fluxul și construirea atelierului este realizat conform intenției. Formatorul trebuie să fi dezvoltat, de asemenea, întrebări care provoacă cursantul și îi îmbunătățesc experiența de învățare.

Întrebări în curs de dezvoltare:

- Explicarea: Cere cursanților să-și explice răspunsurile sau pune o întrebare care solicită elaborarea.
- Rezolvarea problemelor: pune probleme la care să răspundă cursanții.
- Debriefing: După un exercițiu de clasă sau un eveniment de studiu pe teren, permite cursanților să ia în considerare ceea ce au experimentat.
- Previziune: Prezintă situații ipotetice realiste, legate de locul de muncă/de probleme, pe care cursanții să le ia în considerare.

Se recomandă ca trainerul să urmeze cei 10 pași pentru a fi pozitiv implicat, pentru a garanta participanții sunt pe deplin implicați în cadrul atelierului. Acești 10 pași pot fi regăsiți în curriculum la partea 2.4.4.

- Practică – contribuția cursanților

Contribuția participanților în acest laborator de creativitate este generarea a cât mai multe idei posibil. Pentru a realiza acest lucru, li se cere să aducă o minte deschisă și să se angajeze în procesul atelierului. Li se

cere să participe pe deplin și să-și împărtășească gândurile și opiniile, dar și să permită altora aceeași libertate fără judecată.

➤ **Reflecție**

Segmentul de reflecție al atelierului oferă participanților timp pentru a reflecta asupra experiențelor pe care le-au avut în timpul atelierului. Este o oportunitate pentru trainer de a-și asculta feedback-ul și de a transmite din nou obiectivele principale ale atelierului, acum că participanții au finalizat atelierul.

➤ **Evaluare**

O evaluare sumativă este făcută de către formator după finalizarea atelierului pentru a evalua măsura în care participanții s-au bucurat și au crezut că au primit învățare valoroasă. Perioada de reflecție a atelierului oferă formatorului timp pentru a colecta feedback de la participanți cu privire la experiența lor. După încheierea atelierului, formatorul ar trebui să noteze în jurnal și să evalueze pe baza celor cinci niveluri de evaluare pentru a face o evaluare informată a rezultatului atelierului.

Cele cinci niveluri:

- Nivelul 1: Cursanților le-a plăcut instruirea?
- Nivelul 2: Au crezut cursanții că au învățat ceva din curs?
- Nivelul 3: Formarea a influențat modul în care cursanții își desfășoară activitatea la locul de muncă?
- Nivelul 4: Formarea a avut impact asupra organizației mai mari?
- Nivelul 5: Formarea a fost rentabilă?

## Resurse și materiale

- Pixuri și hârtie
- Flipchart și markere sau tablă albă
- Fișe analogice cu informații despre cele mai bune practici companii/grupuri/mișcări sociale

## Introducere

Facilitatorul se prezintă și se prezintă tema generală a atelierului: utilizarea creativității pentru a explora și genera idei.

## Jocuri și încălzire fizică și vocală (30 min.)

1. Schimb de nume (nume nebunești)
2. Cercul Energetic
3. Brainstorming

## Lecția de bază cu exerciții și tema cheie (80 min.)

Va fi explorată tema cheie a ideii

4. Întindere și respirație
5. Gândire opusă
6. Mișcarea Pauza Unu
7. Matricea tendințelor
8. Pauza de mișcare a doua
9. Gândire analogică
10. Pauza de mișcare trei

## Relaxare (10 min.)

- Reflecție și feedback

## Reflecție și feedback

Facilitatorul creează un spațiu de partajare deschis și sigur pentru toți participanții pentru a împărtăși gândurile și feedback-ul despre sesiune, fie verbal, fie în format scris.

## Anexe și materiale video

Șablon de gândire analogică:

[https://info.boardofinnovation.com/hubfs/tools/NEW%20tools/A2\\_%20Analogy%20thinking.pdf?utm\\_campaign=Free%20Tools%20Download&utm\\_medium=email&\\_hsmi=215607567&\\_hsenc=p2ANqtz-9wyCON76\\_3mB8YLItkRvcLAXFMRtDd8eMAITcdBvcgLCSJ\\_CGJfuh3nQ\\_vaR8mp4ek7wMpCBJhMzbySYGdWtQZhEd-Q&utm\\_content=215607567&utm\\_source=hs\\_automation](https://info.boardofinnovation.com/hubfs/tools/NEW%20tools/A2_%20Analogy%20thinking.pdf?utm_campaign=Free%20Tools%20Download&utm_medium=email&_hsmi=215607567&_hsenc=p2ANqtz-9wyCON76_3mB8YLItkRvcLAXFMRtDd8eMAITcdBvcgLCSJ_CGJfuh3nQ_vaR8mp4ek7wMpCBJhMzbySYGdWtQZhEd-Q&utm_content=215607567&utm_source=hs_automation)

Șablon matrice pentru tehnologie și tendințe:

[https://info.boardofinnovation.com/hubfs/tools/NEW%20tools/A0\\_Tech%20%26%20trend%20matrix.pdf?utm\\_campaign=Free%20Tools%20Download&utm\\_medium=email&\\_hsmi=215606382&\\_hsenc=p2ANqtz-aA6en1M4-amUd24kfM1TWQJyGfJAU5JdFSWK4L7wrqJwo9a5LX5rJAU26Ei7RBHUPWMD0chnpLmSkeCONxp\\_d8O8w&utm\\_content=215606382&utm\\_source=hs\\_automation](https://info.boardofinnovation.com/hubfs/tools/NEW%20tools/A0_Tech%20%26%20trend%20matrix.pdf?utm_campaign=Free%20Tools%20Download&utm_medium=email&_hsmi=215606382&_hsenc=p2ANqtz-aA6en1M4-amUd24kfM1TWQJyGfJAU5JdFSWK4L7wrqJwo9a5LX5rJAU26Ei7RBHUPWMD0chnpLmSkeCONxp_d8O8w&utm_content=215606382&utm_source=hs_automation)

Șablon de gândire opus:

[https://info.boardofinnovation.com/hubfs/tools/NEW%20tools/Opposite%20thinking.pdf?utm\\_campaign=Free%20Tools%20Download&utm\\_medium=email&\\_hsmt=215607466&\\_hsenc=p2ANqtz-9QQSHUnjOok26dZOO6Q2UOIT4pSvF1JN\\_tjzz1Dr4A074yRAUWDX95vIPqZ5uj2q3SrW-97wJJ\\_pdOLaLrqSz-EtGX6g&utm\\_content=215607466&utm\\_source=hs\\_automation](https://info.boardofinnovation.com/hubfs/tools/NEW%20tools/Opposite%20thinking.pdf?utm_campaign=Free%20Tools%20Download&utm_medium=email&_hsmt=215607466&_hsenc=p2ANqtz-9QQSHUnjOok26dZOO6Q2UOIT4pSvF1JN_tjzz1Dr4A074yRAUWDX95vIPqZ5uj2q3SrW-97wJJ_pdOLaLrqSz-EtGX6g&utm_content=215607466&utm_source=hs_automation)

## Referințe și lecturi suplimentare

Chris Johnson; House of Games – Making Theatre for Everyday

[http://www.creativethinkingproject.eu/training\\_guide/CTILLS\\_O1\\_TrainingGuide\\_EN.pdf](http://www.creativethinkingproject.eu/training_guide/CTILLS_O1_TrainingGuide_EN.pdf)

Boal, A. (1992). Games for actors and non-actors. London, Routledge.

<https://app.sessionlab.com/sessions/53nuca?tab=info>

## Planul atelierului de creativitate – Partea a doua

Descriere completă și instrucțiuni pas cu pas pentru fiecare joc sau exercițiu

### Introducere

#### Obiectivele Exercițiului

- Pentru a oferi facilitatorului o oportunitate de a se prezenta participanților
- Să ofere participanților o introducere de către facilitator la atelier sau lecție
- Să introducă sănătatea și siguranța
- Introducerea atelierului ca un spațiu sigur, fără judecăți, pentru toți participanții
- Pentru a afla așteptările grupului pentru atelier

#### Materiale utilizate

- Flipchart sau Whiteboard
- Marker

#### Nivelul de concentrare al exercițiului

- Scăzut

#### Nivelul de energie al exercițiului

- Scăzut

#### Instrucțiuni

1. Facilitatorul se prezintă și îi salută pe toată lumea
2. Facilitatorul oferă o introducere în atelier
  - o detaliere a ceea ce implică atelierul/lecția
  - informații despre tema atelierului/lecției sau tema/temele cheie
  - orice informații suplimentare
3. Facilitatorul stabilește sănătatea și siguranța
4. Facilitatorul întocmește un „contract” de spațiu sigur, fără judecăți, pe care să îl semneze toți participanții.
5. Facilitatorul cere grupului să-și spună așteptările pentru atelier, iar facilitatorul scrie aceste așteptări pe un flip chart. Utilizarea atelierului urmărește să pună o bifă față de acele așteptări pe care formarea va încerca să le îndeplinească și să pună un „x” față de cele care nu vor fi îndeplinite în timpul atelierului.



## Exercițiul 1: Name exchange

### Obiectivele Exercițiului

- Să spargeți gheața și să vă conectați cu un sentiment de distracție și distracție pentru a elibera grupul
- Să ne punem corpurile în mișcare în spațiu
- Pentru a oferi o modalitate distractivă și

### Materiale utilizate

- Nu sunt necesare

### Nivelul de concentrare al exercițiului

- Scăzut

### Nivelul de energie al exercițiului

- Mediu – Ridicată

### Instrucțiuni

1. Participanții răspândiți în spațiu. Facilitatorul demonstrează „schimbul” cu cineva din grup. „Schimbul” dintre două persoane constă în contactul vizual, strângerea de mână și fiecare persoană rostind numele și prenumele.
2. Toți se mișcă în spațiu, facilitatorul spune „du-te” și fiecare persoană găsește acum pe cineva cu care să conducă schimbul (contact vizual, strângerea mâinii și fiecare persoană în perechi spunând numele și prenumele). Odată ce schimbul este încheiat, ei trec la o nouă persoană care să efectueze schimbul și așa mai departe.
3. Pe „înghețați”, înghețați, pe „continuați” continuați. Când continuați, reluați exact de unde ați rămas.
4. Apoi fă-o pe fugă. Completați prezentările înainte de a alerga la altcineva și repetați.
5. Apoi fă pe fugă și, de asemenea, strigă isteric nume. Acest lucru ar trebui să se facă cu viteză, toată lumea mișcându-se rapid prin spațiu și să încurajeze participanții să-și strige numele tare și clar.
6. Oprire de grup. Facilitatorul explică următoarea variantă, care este „Nume nebunești”. Spune-le grupului că se vor deplasa și vor face schimbul din nou, încă cu viteză mare și foarte tare, dar de data aceasta, în loc să-și folosească propriul nume, ei alcătuiesc un nume și prenume „nebun” și acest nume este diferit pentru fiecare persoană cu care s-a întâlnit.
7. După ce ați explicat, cereți grupului să se miște la întâmplare și calm prin spațiu.
8. Toți se mișcă în spațiu, la instrucțiunea „du-te” din partea facilitatorului, participanții găsesc pe cineva cu care să facă contact vizual, strâng mână și spun numele și prenumele, iar cealaltă persoană spune numele și prenumele. Cu excepția de această dată, ei alergă cu viteză mare, rostind numele cu voce tare și creând un nume „nebun”, numele și prenumele. Și fără repetarea numelor pentru fiecare persoană pe care o întâlnești. Inventează nume noi pentru fiecare prezentare, farfurie, vedete de cinema, politicieni etc.
9. De asemenea, are înghețare și continuare.
10. Oprire de grup. Facilitatorul explică etapa următoare.
11. Grupul revine la un ritm normal și i se cere să continue să facă „schimburi” (facerea contactului vizual, strângerea mâinii și rostirea numelui și prenumelui). Cu toate acestea, de data aceasta, puteți renunța la

## Exercițiul 2: Cercul de energie

### Obiectivele Exercițiului

- Pentru a ajuta participanții să se relaxeze și să depășească inhibițiile
- Încurajarea spiritului de echipă
- Pentru a dezvolta concentrarea
- Pentru a crește energia și a sincroniza, astfel încât grupul să funcționeze la același nivel de energie și concentrare

### Materiale utilizate

- Nu sunt necesare

### Nivelul de concentrare al exercițiului

- Scăzut

### Nivelul de energie al exercițiului

- Ridicat

### Instrucțiuni

Accentul în acest exercițiu ar trebui să fie pe participare, deoarece toată lumea face parte din cerc. Pentru persoanele care ar putea fi agitate în legătură cu atelierul, este o modalitate ușoară de a se implica fără ca nimeni să fie sub lumina reflectoarelor.

1. Formați un cerc.
2. Facilitatorul își întoarce corpul complet spre dreapta și face contact vizual cu persoana din dreapta ei și bate din palme.
3. Această persoană face apoi un gest asemănător celui din dreapta ei, dând palma mai departe.
4. Lăsați palmele să se miște în jurul cercului de mai multe ori fără nicio anticipare sau întârziere și pentru a obține un flux ritmic de bătaii din palme care circulă în jurul cercului fără pauză.
5. Facilitatorul schimbă apoi direcția, aplaudă astfel încât să treacă la persoana din stânga lor și să treacă de jur împrejur.
6. Când acest lucru este clar stabilit, facilitatorul explică apoi că fiecare individ din cerc poate apoi să transmită energia din palme în dreapta sau în stânga sa.
7. Când acest lucru este stabilit, facilitatorul introduce un sunet, de exemplu „yo” sau „ho” sau „ha”, astfel încât participanții să aplaude și să emită acest sunet simultan în timp ce transmit energie în jurul cercului. Facilitatorul face contact vizual cu persoana din dreapta, bate din palme și face o vocalizare energetică puternică de „ha”, transmisă simultan ca un singur gest. Sunetul/gestul trebuie să fie puternic și viguros și să implice un angajament total al corpului și al vocii.
8. Aplauzele/sunetul poate fi trimis și peste cerc. Viteza ar trebui să rămână aceeași, palma se mișcă rapid peste cerc sau în jurul cercului, iar accentul ar trebui să fie pus pe contactul vizual și pe o dorință puternică de a duce gestul la țintă.
9. Facilitatorul vorbește apoi pe scurt despre cum să transmită palmele mai repede și fac acest lucru fiind pregătiți și „în momentul de față”.
10. Când grupul este competent în acest sens, facilitatorul poate stabili regula potrivit căreia „bună ziua” este trimis în direcția corectă și cuvântul „la revedere” este trimis în direcția stângă.

## Exercițiul 3: Brainstorm

### Obiectivele Exercițiului

- Pentru a determina participanții să genereze idei
- Să renunțe la gândirea logică
- Pentru a aduce participanții într-o mentalitate concentrată

### Materiale utilizate

- Tablă sau flipchart
- Hârtie
- Pixuri

### Nivelul de concentrare al exercițiului

- Mediu - Ridicat

### Nivelul de energie al exercițiului

- Scăzut

### Instrucțiuni

1. Facilitatorul le cere participanților să stea pe pământ oriunde în încăperea care este confortabil pentru ei. Facilitatorul întinde câte un pix și hârtie fiecărei persoane.
2. Facilitatorul scrie orice declarație ridicolă Cum am putea noi (de ex. Cum am putea îmbunătăți gustul legumelor) pe tabla albă sau flipchart.
3. Participanții au 5 minute pentru a face brainstorming și a scrie cât mai multe idei ca răspuns la această întrebare. Facilitatorul le reamintește că orice idee este bună, indiferent cât de îndepărtată.
4. După 5 minute, facilitatorul îi cere fiecărui participant să împărtășească câteva dintre ideile sale cu grupul, iar facilitatorul le scrie pe tablă sau flipchart.

## Exercițiul 4: Întinde-te și respiră

### Obiectivele Exercițiului

- Pentru a elibera mintea și corpul
- Pentru a genera un sentiment de joc

### Materiale utilizate

- Nu sunt necesare

### Nivelul de concentrare al exercițiului

- Scăzut

### Nivelul de energie al exercițiului

- Mediu

### Instrucțiuni

1. Formați un cerc. Fiecare persoană masează ușor principalele zone musculare ale corpului, gambele, coapse, stomac, piept, spate și brațe și apoi un masaj ușor al zonelor feței și scalp. Dacă vă place, adăugați o alergare blândă pe loc.
2. Stând cu picioarele paralele și șolduri depărtate, flexați ușor gâtul în sus și în jos și dintr-o parte în alta, rotiți coatele și încheieturile, întindeți degetele, apoi rotiți umerii, șoldurile, genunchii și gleznela, mai întâi într-un sens și apoi în celălalt. Încercuiește umerii înainte și înapoi din nou. Inspirați și ridicați umerii spre urechi, urmăriți să atingeți urechile umerii. Expirați și lăsați umerii să cadă. Repetați încă de două ori. Asigurați-vă că bilele de umăr și omoplatele sunt bine lăsate în jos, iar brațele atâră lejer pe părțile laterale și pe mâini iar degetele sunt relaxate.
3. Stând cu picioarele paralele și șoldurile depărtate, închideți ochii și concentrați-vă asupra respirației, permițându-i să încetinească și să se adâncească în mod natural. Extindeți-vă conștientizarea pentru a include întregul corp. În respirație, imaginați-vă că respirația umple întregul corp. Pe afară respirație imaginați-vă corpul golindu-se. La fiecare expirație simțiți că mâinile și brațele se umflă și plutește departe de o parte a corpului tău și imaginează-ți respirația ca un val al mare. La început păstrați mișcările subtile și mici, pe măsură ce practica progresează, senzația este că sunt fără efort și vin din interior spre exterior... neacționează, ne-acționează... unificarea corpului și a respirației. Extindeți mișcarea treptat, inspirând în timp ce ridicați brațele și expirând pe măsură ce le relaxați, imaginându-vă tot timpul respirația ca valurile oceanului care curg prin voi.
4. Stând cu picioarele paralele și șoldurile depărtate, cereți participanților să închidă buzele blând și să fredoneze continuu. Încurajați participanții să aducă zumzetul înainte pentru ca ei poate simți o furnicătură pe buze. fredonat timp de un minut.
5. Stând cu picioarele paralele și cu șoldurile depărtate, respirați adânc și ridicați ambele brațe până la cer în timp ce fredonează. Pe măsură ce brațele ajung la jumătatea drumului, întoarceți treptat zumzetul într-un sunet „aaah”. Lăsați „hmm” în „aaah” să dureze o respirație, apoi să cadă brațele înapoi și repetați încă de trei ori.
6. Stând cu picioarele paralele și șoldurile depărtate, respiră adânc trei, ridicând brațele și călcâiele până în sus la inspirație și coborând la expirare pentru fiecare respirație. Repeta.
7. Pentru a termina stai nemișcat menținând conștientizarea respirației și a felului în care te simți. Pentru

## Exercițiul 5: Gândire opusă

### Obiectivele Exercițiului

- Pentru a depăși constrângerile și blocajele mentale
- Pentru a depăși ipotezele și a permite generarea de idei mai creative

### Materiale utilizate

- Pixuri
- Hârtie
- Whiteboard sau flipchart
- Marker

### Nivelul de concentrare al exercițiului

- Ridicat

### Nivelul de energie al exercițiului

- Mediu

### Instrucțiuni

1. Facilitatorul desenează șablonul de gândire opus pe tablă sau flipchart.
2. Participanții stau acolo unde pot vedea tabla, dar sunt confortabili.
3. Facilitatorul reamintește participanților problema care a fost stabilită în ultimul atelier.
4. Pentru prima coloană „Prepoziții”, participanții împărtășesc ipotezele pe care le fac cu privire la problema ideată, iar facilitatorul le scrie în acea coloană.
5. Pentru a doua coloană „Opus”, participanții împărtășesc idei despre versiunile opuse sau modificate ale fiecărei ipoteze, iar facilitatorul le scrie în acea coloană.
6. Pentru a treia coloană „Soluție”, participanții împărtășesc idei noi din opus, iar facilitatorul le notează.

De exemplu:

*Ipoteza:* un scaun are 4 picioare

*Opposite:* un scaun nu are picioare (Exemplu modificat: un scaun are 40 de picioare)

*Soluție:* scaunul atârână de tavan

## Exercițiul 6: Pauza de mișcare unu

### Obiectivele Exercițiului

- Pentru a elibera mintea și corpul

### Materiale utilizate

- Nu sunt necesare

### Nivelul de concentrare al exercițiului

- Scăzut

### Nivelul de energie al exercițiului

- Scăzut

### Instrucțiuni

1. Cursanții stau în cerc.
2. Trainerul le cere cursanților să închidă ochii și să-și atingă degetele de la picioare.
3. Trainerul invite cursanții să țină întinderea, să-și simtă coloanal vertebrală, umerii și gâtul relaxant.
4. Trainerul le cere cursanților să-și balanseze ușor corpul dintr-o parte în alta.
5. Trainerul va număra apoi până la zece, instruindu-le cursanților să se întoarcă încet în picioare poziție până când ajung la zero.
6. Încheiați cu un shake complet.

## Exercițiul 7: Matricea tendințelor

### Obiectivele Exercițiului

- Pentru a explora modul în care tendințele pot afecta provocarea la îndemână
- Pentru a inspira noi idei inovatoare
- Pentru a genera o multitudine de idei

### Materiale utilizate

- Tablă sau flipchart
- Marker

### Nivelul de concentrare al exercițiului

- Ridicat

### Nivelul de energie al exercițiului

- Mediu

### Instrucțiuni

1. Facilitatorul desenează matricea de tendințe pe tabla albă sau flipchart, iar participanții stau acolo unde sunt confortabil și pot vedea tabla.
2. Participanții discută „cum am putea” afirmații relevante pentru problema lor și urmăresc să aleagă 8 pe care facilitatorul le scrie în matricea de pe tablă.
3. Grupul discută apoi tendințele sociale și tehnologice actuale care se referă la problema lor și urmărește să selecteze 8 pe care facilitatorul le scrie în matricea de pe tablă.
4. Participanții sunt rugați să definească 4 declarații HMW legate de provocarea la îndemână și să selecteze 4 tendințe pe care le consideră inspiratoare.
5. Facilitatorul cere participanților să facă idei pentru fiecare declarație HMW și să folosească tendințele selectate ca declanșatori pentru a veni cu idei noi într-o discuție de grup. Facilitatorul documentează ideile pe măsură ce apar.

## Exercițiul 8: Movement break two

### Obiectivele Exercițiului

- Pentru a elibera mintea și corpul

### Materiale utilizate

- Muzică și vorbitor

### Nivelul de concentrare al exercițiului

- Scăzut

### Nivelul de energie al exercițiului

- Mediu – Ridicat

### Instrucțiuni

1. Facilitatorul invită participanții să se răspândească în spațiu. Participanții pot sta în picioare, pot minti jos, după cum aleg ei.
2. Facilitatorul redă 30 de secunde de muzică și le cere participanților să-și miște corpul și se întinde pe muzică.
3. Notă pentru facilitator: este bine să aveți o piesă muzicală lentă, urmată de o piesă muzicală mai rapidă pentru acest exercițiu.



## Exercițiul 9: Gândirea prin analogie

### Obiectivele Exercițiului

- Să identifice factorii care fac bună practică
- Pentru a extinde domeniul de aplicare pentru generarea de idei

### Materiale utilizate

- Whiteboard
- Pixuri și hârtie
- Fișe analogice cu informații despre cele mai bune practice companii/grupuri/mișcări sociale relevante pentru problemă

### Nivelul de concentrare al exercițiului

- Ridicat

### Nivelul de energie al exercițiului

- Mediu

### Instrucțiuni

1. Facilitatorul desenează un șablon de gândire analogică pe tablă albă sau flipchart, iar participanții stau acolo unde sunt confortabil și pot vedea tabla.
2. Împărțiți participanții în grupuri mai mici și dați fiecărui grup câte o foaie de hârtie și un pix unde copiază șablonul de gândire analogică.
3. Fiecărui grup i se dă un card analog cu informații despre o companie/grup/mișcare socială. Grupul este rugat să citească și să discute cardul înainte de a identifica ceea ce face ca această companie să aibă succes și de a completa aceste informații în partea stângă a foii.
4. Grupurile aplică acum informațiile pe care le-au făcut pentru propriul caz/problemă. Fiecare individ notează două elemente pe care le consideră cele mai importante.
5. Facilitatorul distribuie un nou caz și o nouă bucată de hârtie fiecărui grup și repetă exercițiul de încă 2 ori.
6. Odată ce runda finală de caz a fost finalizată, indivizii sunt rugați să împărtășească elementele pe care le-au considerat cele mai importante cu întregul grup pentru o discuție.

## Exercițiul 10: Pauza de mișcare trei

### Obiectivele Exercițiului

- Pentru a elibera mintea și corpul

### Materiale utilizate

- Nu sunt necesare

### Nivelul de concentrare al exercițiului

- Scăzut

### Nivelul de energie al exercițiului

- Scăzut

### Instrucțiuni

1. Stagiarii stau în spațiu.
2. Antrenorii le cer să vizualizeze că este o bandă de bile de cauciuc, strâns înfășurate fiecare.
3. Antrenorul demonstrează că formează o minge cu corpul lor, încolăcindu-se pe pământ într-o poziția tensionată, strângându-și cât mai strâns tot corpul.
4. Stagiarii îl copiază pe trainer
5. Antrenorul anunță apoi că trupa care le ține brațul drept s-a rupt și relaxat și își relaxează brațul drept pe pământ. Copierea cursanților.
6. Antrenorii repetă acest lucru cu diferite părți ale corpului până când sunt complet.

## Exercițiul 11: Reflecție și feedback

### Obiectivele Exercițiului

- Pentru a oferi participanților ocazia de a-și împărtăși gândurile și sentimentele cu privire la atelier
- Să planifice următorul atelier sau o serie de ateliere

### Materiale utilizate

- Nu sunt necesare

### Nivelul de concentrare al exercițiului

- Scăzut

### Nivelul de energie al exercițiului

- Scăzut

### Instrucțiuni

1. Participanții stau în cerc.
2. Facilitatorul începe reflecția și feedbackul.
  - Ce ți-a plăcut cel mai mult la atelier?
  - Ce ați învățat din atelier?
  - Putem articula despre ce este vorba despre o anumită abordare care o face utilă?
  - Ce părere aveți despre atelier?

# 4

## ATELIER DE CREATIVITATE

Etapa de Evaluare -  
Evaluarea îți va ghida calea  
spre creație!

### Planul atelierului de creativitate – Partea întâi

Prezentare general a scopurilor, rezultatele și conținutului acestui atelier/lecției

#### Obiectivele atelierului

- De a introduce cursanților modalități creative de a-și evalua ideile și de a evalua dacă merg pe calea corectă
- Să dezvolte în continuare și să îmbunătățească idei prin testarea, interogarea și analizarea lor din diferite perspective

#### Rezultatele învățării

După finalizarea cu succes a acestui atelier, cursanții vor fi capabili să:

- să înțeleagă etapa de evaluare ca parte a procesului de creativitate.
- să explore și să învețe să aplice câteva tehnici pentru a evalua eficiența unei idei date.
- să organizeze o sesiune eficientă de evaluare.

#### Durata

- 120 min.

#### Subiectul de explorat

- Evaluare – unde se află în procesul de creativitate?

## Participanți

- 10-12

## Nr. de facilitatori necesari

- 1

## Metode de predare - învățare

- Prezentare
- Lucru de grup
- Discuții
- Exerciții

## Resurse și materiale

- Tablă albă/ foi de flipchart
- Hârtie
- Bilețele post-it
- Stilouri, markere
- Proiector video

## Introducere

Evaluarea este a patra etapă în procesul de dezvoltare a creativității, care ar trebui să aibă loc după ce ai adunat suficiente informații și idei pentru rezolvarea unei anumite idei și înainte de a transforma acele idei în realitate. În etapa de evaluare ar trebui să testezi, să pui la îndoială și să vă uitați la idei din diferite perspective pentru a decide dacă sunt valide, utile și inovatoare. Scopul final al etapei de evaluare este acela de a răspunde la întrebarea : "Merită acest lucru?"

Pe durata atelierului ne vom îndrepta atenția pe următoarele subiecte:

- Ce se întâmplă pe durata etapei de evaluare și de ce este important să oferi soluții mai bune?
- Cum putem să devenim mai buni în evaluare?
- Cum putem maximiza etapa de evaluare pentru a obține rezultate de succes?

## Jocuri și încălzire fizică și vocală (15 min.)

1. Introduceți antrenorul și contextul atelierului - **Introducere**
2. Introduceți regulile de bază
3. Exercițiul de încălzire 1 – **Cercul energiei**

## Lecția de bază cu exerciții și tema cheie (2 min.)

Evaluarea își are locul său specific în procesul creativ unde ar trebui să faci un efort suplimentar pentru a găsi cea mai bună cale de a trece de la ficțiune la realitate. Evaluarea ar trebui să aibă loc odată ce aveți:

1. Identificat o problemă care trebuie să fie rezolvată
2. Făcut muncă pregătitoare – explorat și strâns informații /învățat tot ce era nevoie de învățat pe această temă.
3. Efectuat o explorare inconștientă, depărtându-se de problemă – ex. incubate.
4. Generat destule idei care ar putea duce la rezolvarea problemei stabilite inițial

## Contribuția formatorului (prezentare) (10 min.)

Procesul creativ întruchipează transformarea unei idei într-un rezultat concret prin preluarea unei serii de acțiuni. Aceasta implică gândire critică și abilități de rezolvare a problemelor. Procesul creativ este cel mai bine descris de Graham Wallas, psiholog social englez și co-fondator al Școlii de Economie din Londra, care a subliniat etapele principale ale procesului creativ în cartea sa din anii 1920 despre creativitate numită "Arta gândirii". Conform ideilor sale, indivizii și echipele creative parcurș, în general, cinci pași pentru a-și transforma ideile în realitate:

1. Pregătirea
2. Incubația
3. Illuminarea
4. Evaluarea
5. Verifica

Evaluarea este a patra etapă a procesului de dezvoltare a creativității și este atunci când evaluezi dacă ideea ta este validă și te gândești dacă soluția este potrivită pentru problema sau nevoia ta. Fă-ți timp să te uiți înapoi la obiectivele tale inițiale pentru a verifica dacă ideea ta este calea potrivită. Scopul final al etapei de evaluare este acela de a răspunde la întrebarea: "Merită acest lucru?" Etapa de evaluare poate avea loc de fapt înainte sau după proiectul întreprins. Puteți chiar decide să evaluați atât înainte, cât și după faza de implementare. etapa de evaluare necesită autocritică și reflecție. Acest lucru poate fi uneori o provocare, așa că este o idee bună să consultați colegii, prietenii sau alte persoane înainte de a trece la pasul următor. Ca urmare a reflecției efectuate, s-ar putea să fie nevoie să faceți unele modificări la soluție pentru a o lustrui și pentru a vă asigura că este atât utilă, cât și inovatoare. La sfârșitul acestei etape, fie veți reveni la primele etape dacă ideea nu se verifică, fie veți continua mai departe cu încrederea că ideea ar putea funcționa cu adevărat.

## Activitate: 6 cuvinte (10 min.)

Înainte de a continua, roagă cursanții să -și împărtășească percepția cu privire la locul evaluării în procesul de obținere a unui rezultat de succes, prin implicarea lor în exercițiul "Șase cuvinte". Acest exercițiu se bazează pe o nuvelă scrisă de Ernest Hemingway: "De vânzare, pantofi pentru bebeluși - niciodată purtați." Exercițiul le cere cursanților să -și pună ideile sau gândurile despre un subiect într-o propoziție de șase cuvinte care poate ajuta la dezvoltarea și rafinarea miezului unei idei.

Pune-le cursanților următoarea întrebare:

**"Ce credeți că este important să luați în considerare atunci când evaluați o idee?"**

Oferiți cursanților puțin timp să se gândească și apoi cereți-le să scrie o scurtă frază prin care să -și rezumeze gândurile în șase cuvinte care sunt clare, concise și precise.

## Continuați prezentarea (10 min.)

Când vă concentrați pe evaluare, trebuie să luați în considerare câteva aspecte, inclusiv:

### 1. Care este scopul?

Înainte de a începe trebuie să stabiliți scopul general al evaluării. Un obiectiv clar poate fi folosit ca bază pentru proiectarea, metodele și utilizarea evaluării. Scopul general poate fi grupat în câteva categorii pentru realizarea evaluării:

- Pentru a obține o perspectivă
- Pentru a îmbunătăți modul în care se fac lucrurile
- Pentru a determina care sunt efectele proiectului
- Pentru a-l afecta pe cei care participă la el

### 2. Cine sunt utilizatorii?

Utilizatorii sunt indivizi specifici care vor beneficia de rezultatele evaluării. Aceștia vor experimenta direct consecințele constatării în procesul de evaluare și, din acest motiv, au dreptul de a participa la alegerea unui focus pentru evaluare. O evaluare concepută fără implicarea adecvată a utilizatorului în selectarea focusului poate deveni un exercițiu greșit și irelevant. Atunci când utilizatorii sunt încurajați să clarifice utilizările intenționate, întrebările prioritare și metodele preferate, evaluarea este mai probabil să se concentreze asupra lucrurilor care vor informa și influența acțiunile viitoare.

### 3. Ce se va realiza?

Utilizarea evaluării se referă la ceea ce doriți să obțineți cu constatările evaluării. În general, utilizările de evaluare se încadrează în aceleași categorii ca și obiectivele:

- Pentru a obține o perspectivă
- Pentru a îmbunătăți modul în care se fac lucrurile
- Pentru a determina care sunt efectele proiectului
- Pentru a-l afecta pe cei care participă la el

#### 4. Ce întrebări să punem?

Evaluarea trebuie să răspundă la întrebări specifice. Redactarea întrebărilor încurajează părțile interesate să dezvăluie la ce cred ei că ar trebui să răspundă evaluarea. Procesul de elaborare a întrebărilor de evaluare rafinează și mai mult focalizarea evaluării.

#### 5. Ce metode sunt de aplicat?

Alegerea metodelor de evaluare are implicații asupra a ceea ce se va considera dovadă, modul în care vor fi adunate aceste dovezi și ce fel de afirmații pot fi făcute. Deoarece fiecare opțiune de metodă are propriile părținiri și limitări, evaluările care combină metode sunt în general mai robuste. Pe parcursul unei evaluări, este posibil ca metodele să fie revizuite sau modificate. Circumstanțele care fac utilă o anumită abordare se pot modifica.

### Rezumatul activității (10 min.)

Formatorul îi îndrumă apoi pe cursanți prin colectarea ideilor lor din exercițiul "Șase cuvinte" prin povestire.

### Continuați prezentarea (10 min.)

Alegerea întrebărilor de evaluare este cheia pentru a defini exact ceea ce încercați să realizați. Din acest motiv, întrebările ar trebui alese cu atenție ca parte a procesului de planificare, astfel încât întrebările să vă poată ghida munca, precum și evaluarea acesteia. Cu cât părțile interesate sunt mai implicate în acea alegere și planificare, cu atât este mai probabil să creați un proiect care să-și îndeplinească cu succes obiectivele.

În procesul creativ nu este suficient să generezi o cantitate mare de idei, ci să ai o modalitate eficientă de a evalua acele idei. Charles "Chic" Thompson, în cartea sa "Ce idee grozavă! Pași cheie pe care oamenii creativi îi iau", propune o listă valoroasă de întrebări de evaluare a ideilor, dintre care unele includ:

#### 1. Întrebați despre eșec

- Dacă ai eșua total sau parțial, ce s-ar întâmpla?
- Sunt acceptabile riscurile și posibilele pierderi? Pot fi evitate sau reduse?
- Dacă eșuezi, ce poți salva?
- Care sunt avantajele sau dezavantajele începutului din nou?

#### 2. Întrebați despre succes

- Ce criteriu vei folosi să determini succesul?
- Ce este esențial pentru rezultat?
- Ce loc, locație sau lucru este necesar?
- Ce acțiune, proces sau eveniment ar trebui să apară?
- Ce poți să faci pentru a-ți îmbunătăți ideea?

#### 3. Întrebați despre viitor

- Va deveni ideea învechită din cauza tehnologiilor în evoluție? Când ar putea să se întâmple asta?
- Dacă ideea ta este un produs sau un serviciu, ce efect va avea asupra calității vieții oamenilor? Sănătate fizică sau mentală? Siguranță? Standarde de trai?
- Dacă ideea ta prinde brusc, poți ține pasul cu cererea?
- Cum v-ar putea afecta ideea schimbările în aceste circumstanțe: concurența în străinătate, schimbarea managementului, costul materialelor, disponibilitatea materialelor?



#### 4. Puneți întrebări personale

- Dacă ar fi fost banii tăi, ce ai face?
- Cât de puternic este angajamentul tău față de proiect?
- Ar trebui să contestați oricare dintre presupunerile dumneavoastră?
- Care crezi că sunt date?
- Ce fapte ar trebui să puneți la îndoială?
- Ce iei de bun?

#### 5. Întrebați despre misiunea dumneavoastră

- Știți exact unde această idee se încadrează în imaginea de ansamblu?
- Îți promovează misiunea?
- Te-ai uitat la această idee din toate punctele de vedere sau doar din punctul tău de vedere?

#### 6. Întrebați despre sincronizare

- Este idea oportună?
- Este prea devreme, prea înainte de vremea lui?

Întrebări ca acestea vă pot ajuta să vă gândiți la ideile și soluțiile posibile la un nivel mult mai profund și vă pot sugera idei noi sau îmbunătățiri ale celor mai promițătoare idei sau chiar o direcție complet nouă.

### Exercițiul 2 (15-20 min.)

Exercițiul 2: Șase pălării gânditoare

### Exercițiul 3 (15-20 min.)

Exercițiul 3: S.C.A.M.P.E.R.

### Exercițiul 4 (5 min.)

Exercițiul 4: Creați muzică cu corpul dumneavoastră

### Concluzii (1 min.)

Chiar dacă sunteți capabili să generați multe idei noi, doar una sau câteva ar putea fi implementate. Acesta este motivul pentru care evaluarea ideilor este un aspect important al procesului creativ. Pentru a ajunge în faza de implementare trebuie mai întâi să vă evaluați ideile. În etapa de evaluare trebuie să te întorci la nevoile tale inițiale și să vezi dacă ideea se aliniază cu viziunea ta inițială. În urma evaluării, aruncați ideile care nu vor funcționa sau nu vă vor îndeplini cerințele și investiți-vă timpul și efortul în acele idei care se adresează cel mai bine nevoilor și problemelor definite inițial. Odată ce ți-ai criticat ideile și le-ai evaluat, poți trece la următoarea etapă în care vei transforma acele idei în realitate.

## Relaxare (5 min.)

### Exercițiul 5: Ia un arc

## Reflecție și feedback (7 min.)

### Cere părerea – 5 min.

1. Participanții stau într-un cerc.
2. Formatorul începe reflecția și feedback-ul prin rezumarea a ceea ce s-a făcut în timpul atelierului.
3. Formatorul le cere apoi participanților să ia în considerare modul în care au fost date instrucțiunile, poziționarea exercițiilor în cadrul atelierului și modalitățile de încurajare a participării și de a oferi feedback în cadrul atelierului.
4. Formatorul poate pune apoi întrebări precum:
  - *Ce ți-a plăcut cel mai mult la atelier?*
  - *Ce ai învățat de la atelier?*
  - *Cum v-au părut exercițiile și lungimea lor?*

### Recapitulare atelier – 2 min.

Oferiți o imagine de ansamblu rapidă a ceea ce ați făcut în timpul atelierului și oferiți câteva informații care au fost generate.

## Referințe și lecturi suplimentare

Community Toolbox, Evaluating Community Programs and Initiatives:

<https://ctb.ku.edu/en/table-of-contents/evaluate/evaluation/framework-for-evaluation/main>

Drama for Change, (2016) by Mary Moynihan, Smashing Times International Centre for the Arts and Equality

<https://innovationmanagement.se/2005/04/28/questions-for-evaluating-ideas/>

<https://www.indeed.com/career-advice/career-development/six-thinking-hats>

<https://www.designorate.com/a-guide-to-the-scammer-technique-for-creative-thinking/>

<https://www.sessionlab.com/methods/six-words>

## Planul atelierului de creativitate – Partea a doua

Descriere completă și instrucțiuni pas cu pas pentru fiecare joc sau exercițiu

### Introducere

#### Obiectivele Exercițiului

- De a oferi ocazia formatorului de a se prezenta participanților
- De a oferi cursanților o introducere în atelier
- De a introduce sănătatea și siguranța

#### Materiale utilizate

- Nu sunt necesare

#### Nivelul de concentrare al exercițiului

- Scăzut

#### Nivelul de energie al exercițiului

- Scăzut

#### Instrucțiuni (3-5 min.)

1. Instructorul se prezintă și salută pe toată lumea.
2. Instructorul oferă o introducere în atelier.
3. Instructorul stabilește sănătatea și siguranța.
4. Instructorul prezintă primul exercițiu.

Acest atelier are scopul de a prezenta cursanților importanța etapei de evaluare în procesul creativ și de a oferi exemple de modalități creative de verificare a validității și eficacității ideilor generate înainte de a le transforma în realitate. Cursanții vor fi implicați în exerciții cu diferite niveluri de concentrare și energie necesare pentru implementarea lor. Acestea variază de la brainstorming, discuții și exerciții de reflecție până la activități fizice care folosesc diferite forme artistice.

Subiectele care vor fi discutate în cadrul atelierului includ:

- Ce se întâmplă în timpul etapei de evaluare și de ce este importantă oferirea de soluții mai bune?
- Cum putem deveni mai buni la evaluare?
- Cum putem maximiza etapa de evaluare pentru a obține rezultate de succes?

*Sănătate și siguranță: Trainer-ul trebuie să instruiască cu privire la ieșirile disponibile din atelier și să aloce suficient timp pentru pauze și băuturi răcoritoare. În conformitate cu pandemia de COVID-19, toate măsurile de siguranță necesare ar trebui puse în aplicare în conformitate cu restricțiile locale. Măștile faciale și dezinfectanții ar trebui să fie la dispoziția tuturor participanților, dacă este necesar.*

## Exercițiul 1: Cerc Energetic

### Obiectivele Exercițiului

- De a ajuta cursanții să se relaxeze și să depășească inhibițiile.
- De a stimula spiritul de echipă.
- De a dezvolta concentrarea.
- De a crește energia și a se sincroniza, astfel încât grupul să funcționeze la același nivel de energie și concentrare.

### Materiale utilizate

- Nu sunt necesare

### Nivelul de concentrare al exercițiului

- Scăzut

### Nivelul de energie al exercițiului

- Ridicat

### Instrucțiuni (5-10 min.)

Acesta este un exercițiu introductiv care vizează spargerea gheții și pregătirea grupului pentru activitățile viitoare. Îi poate ajuta pe cursanți să se relaxeze și să se sincronizeze, astfel încât grupul să poată funcționa la același nivel de energie și concentrare. Pentru persoanele care ar putea fi nervoase în legătură cu atelierul, este o modalitate ușoară de a se implica fără ca nimeni să fie sub lumina reflectoarelor.

1. Formați un cerc.
2. Antrenorul își întoarce corpul complet spre dreapta și face contact vizual cu persoana din dreapta lor și bate din palme.
3. Această persoană face apoi un gest asemănător celui din dreapta lor imediată, dând palma mai departe.
4. Lăsați palmele să se miște în jurul cercului de mai multe ori și să obțineți un flux ritmic de bătăi de mână care circulă în jurul cercului fără pauză.
5. Antrenorul schimbă apoi direcția și aplaudă, astfel încât să treacă către persoana din stânga lor imediată și să treacă în jur.
6. Când acest lucru este clar stabilit, antrenorul explică că fiecare individ din cerc poate apoi să transmită energia din palme în dreapta sau în stânga lor imediată.
7. Când acest lucru este stabilit, antrenorul introduce un sunet, de exemplu „yo” sau „ho” sau „ha”, astfel încât cursanții să aplaude și să emită acest sunet simultan în timp ce transmit energie în jurul cercului. Antrenorul face contact vizual cu persoana din dreapta lor, bate din palme și face o vocalizare puternică, energetică, „ha”, transmisă simultan ca un singur gest. Sunetul/gestul trebuie să fie puternic și viguros și să implice un angajament total al corpului și al vocii.
8. Aplaudă/sunetul poate fi trimis și peste cerc. Viteza ar trebui să rămână aceeași, palma se mișcă rapid peste cerc la fel ca în jurul cercului, iar accentul ar trebui să fie pus pe contactul vizual și pe o dorință puternică de a duce gestul la țintă.
9. Trainerul poate înlocui cuvântul „ha” cu „bună ziua”.
10. Când grupul este competent în acest sens, antrenorul poate stabili regula potrivit căreia „bună ziua” este trimis în direcția corectă și cuvântul „la revedere” este trimis în direcția stângă gesture.
11. O variație este ca fiecare persoană să își facă propriul sunet și gest.

## Exercițiul 2: Cele șase pălării gânditoare

### Obiectivele Exercițiului

- De a spori creativitatea în cadrul unui grup
- De a evalua eficiența unei idei date

### Materiale utilizate

- (opțional) Pălării de șase culori diferite – alb, galben, negru, roșu, verde și albastru.

### Nivelul de concentrare al exercițiului

- Ridicat

### Nivelul de energie al exercițiului

- Mediu

### Instrucțiuni (15-20 min.)

Cele șase pălării gânditoare este o carte a Dr. Edward de Bono în care descrie metodele de gândire paralelă ca o modalitate prin care grupurile și echipele pot colabora eficient și eficient. Gândirea paralelă descompune diferite stiluri de gândire în cele șase „pălării” diferite care prezintă strategii pe care echipele le pot folosi în timp ce colaborează la proiecte și sarcini.

Tehnica Celor Șase pălării gânditoare vă face să priviți o problemă în șase moduri diferite pentru a explora o serie de perspective.

Cele șase pălării de gândire plasează membrii echipei în diferite moduri de gândire, ceea ce ajută la acordarea tuturor un rol în planificarea, dezvoltarea, evaluarea și inițierea proiectelor. Echipele ar trebui să măsoare rezultatele implementării tehnicii șase pălării de gândire pentru a ști ce domenii ale procesului trebuie îmbunătățite și care sunt de succes.

Într-un grup, un individ sau o echipă mică „poartă” una dintre pălării. La revizuirea ideii în cauză, fiecare „pălărie” își menține perspectiva atribuită:

- **Pălăria albă (Logic):** Pălăria albă reprezintă faptele legate de produs sau idee.
- **Pălăria galbenă (Optimism):** Pălăria galbenă reprezintă posibilitățile pentru produs sau idee fără bariere.
- **Pălăria neagră (Judecată):** Pălăria neagră abordează provocările sau problemele cu produsul sau ideea luând în considerare punctul de vedere opus.
- **Pălăria roșie (Emoție):** Pălăria roșie reprezintă sentimentele sau percepțiile asociate cu proiectul sau ideea.
- **Pălăria verde (Creativitate):** Pălăria verde introduce idei sau posibilități noi pentru idee sau produs.
- **Pălăria albastră (Management):** Pălăria albastră supraveghează discuția și se asigură că echipa reprezintă toate perspectivele.

Fiecare dintre cele șase pălării are propriul său tip de proces de anchetă care îi ajută pe membrii echipei să facă brainstorming. Întrebările pe care fiecare dintre cele șase pălării ar trebui să le pună includ:

- **Pălăria albastră:** Care este cel mai bun mod de a organiza acest proiect? Cine va fi responsabil pentru fiecare sarcină?
- **Pălăria albă:** Ce informații am? De ce informații am nevoie pentru a continua?
- **Red hat:** Which outcomes feel appropriate? What strategies feel right for this project?
- **Pălăria neagră:** Care sunt dezavantajele acestui proces? Care sunt riscurile? Care sunt barierele în calea finalizării?
- **Pălăria galbenă:** Care sunt beneficiile și avantajele acestei soluții? Ce valoare vor avea aceste rezultate?
- **Pălăria verde:** La ce fel de soluții nu m-am gândit încă? Ce alte legături există?

### Exercițiul 3: S.C.A.M.P.E.R.

#### Obiectivele Exercițiului

- Să dezvolte în continuare și să îmbunătățească idei prin testarea, interogarea și analizarea lor din perspective diferite
- Pentru a evalua o idee sau un produs nou

#### Nivelul de concentrare al exercițiului

- Mediu

#### Materiale utilizate

- Flipchart
- Bucată de hârtie

#### Nivelul de energie al exercițiului

- Scăzut

#### Instrucțiuni (15-20 min.)

Tehnica S.C.A.M.P.E.R. este una dintre cele mai simple și directe metode de gândire creativă și de rezolvare a problemelor printr-o serie de tehnici sau tipuri de întrebări. Este o strategie excelentă de utilizat atunci când evaluezi o idee sau un produs nou. S.C.A.M.P.E.R. oferă șapte abordări diferite de gândire pentru a găsi idei și soluții inovatoare.

S.C.A.M.P.E.R. este o tehnică creativă folosită pentru a dezvolta în continuare, a îmbunătăți și a evalua idei prin testarea, interogarea și analizarea lor din perspective diferite. S.C.A.M.P.E.R. reprezintă șapte tehnici – (S) înlocuiri, (C) combinați, (A) adaptați, (M) modificați, (P) folosiți altă utilizare, (E) eliminați și (R) inversați. Aceste cuvinte reprezintă întrebările necesare adresate în timpul procesului de gândire creativă și stimulează participanții să abordeze problema în cauză în moduri neașteptate.

- **Înlocuitor:** Ce poate fi înlocuit din această idee cu altceva?  
Tehnica Substitute poate oferi soluții alternative pentru a evalua diferite aspecte ale ideii pentru a ajunge la decizia finală.
- **Combițați:** Ce elemente ale ideii puteți combina pentru a obține o eficiență mai mare?  
Tehnica Combițați poate analiza posibilitatea de a fuziona două idei, etape ale procesului sau produsului într-o singură ieșire mai eficientă.
- **Adaptați:** Cum puteți adapta ideea pentru a obține rezultate mai bune?  
Adaptați se referă la o discuție de brainstorming care urmărește să ajusteze o idee pentru un rezultat mai bun. Această ajustare poate varia de la modificări minore la schimbări radicale în întreaga idee. Adaptarea este una dintre tehnicile eficiente de rezolvare a problemelor.
- **Modificare:** ce puteți modifica pentru a îmbunătăți funcționalitatea?  
Tehnica Modificare se referă la schimbarea ideii într-un mod care eliberează mai multe capacități inovatoare sau rezolvă probleme. Această schimbare se concentrează asupra procesului general. A pune întrebări despre modificare vă poate oferi noi perspective despre componentele care sunt cele mai importante.
- **Altă utilizare:** La ce altceva mai poate fi folosită ideea?  
Această tehnică se referă la a afla cum să folosești ideea curentă în alt scop. De exemplu, puteți pune întrebări despre cum să aplicați ideea curentă cu o altă setare sau tip de utilizatori.
- **Eliminați:** Ce este inutil?  
Această tehnică își propune să identifice părțile ideii care pot fi eliminate pentru a o îmbunătăți. De asemenea, ajută să explorați părțile inutile ale ideii și, astfel, să vă restrângeți ideea la acea parte care este cea mai importantă.
- **Revers/ invers:** Ce poți rearanja pentru a îmbunătăți ideea?  
Tehnica inversă își propune să exploreze potențialul inovator atunci când se schimbă ordinea procesului de dezvoltare a ideii. Inversarea procesului sau a unei părți a acestuia poate ajuta la rezolvarea problemelor sau la generarea unei idei mai inovatoare.

La sfârșitul fiecărei secțiuni, discutați ideile în echipă, luați ideile bune și explorați-le mai departe.

## Exercițiul 4: Creați muzică cu corpul dumneavoastră

### Obiectivele Exercițiului

- Pentru a dezvolta concentrarea
- Pentru a dezvolta coordonarea și munca în echipă
- Pentru a introduce grupul în conceptul de muzică participativă
- Pentru a-ți folosi corpul pentru a crea muzică și a te exprima

### Materiale utilizate

- Nici unul

### Nivelul de concentrare al exercițiului

- Mediu

### Nivelul de energie al exercițiului

- Mediu

### Instrucțiuni (5 min.)

1. Formați un cerc
2. Formatorul explică conceptul de muzică participativă și modul în care aceasta poate fi folosită pentru a ne exprima pe noi înșine
3. Formatorul explică secvența de sunete care urmează să fie generate de către participanți
4. Formatorul începe prin a-și freca palmele între ele și, în consecință, sunetul este deplasat înainte în tot cercul, în sensul acelor de ceasornic
5. Când primul sunet închide cercul și ajunge la formator, acesta introduce un nou sunet - pocnituri de degete. Acest sunet se deplasează în jurul cercului în aceeași ordine. Fiecare participant continuă cu frecarea palmelor până când pocnetul degetelor ajunge la el.
6. Când al doilea sunet închide cercul și ajunge la formator, acesta introduce un nou sunet - bătăi din palme pe partea din față a picioarelor. Fiecare participant continuă cu pocnetul degetelor până când baterea picioarelor ajunge la el.
7. Când al treilea sunet închide cercul și ajunge la formator, acesta introduce un nou sunet - baterea cu picioarele pe podea. Fiecare participant continuă cu bătutul din picioare până când baterea picioarelor ajunge la el.
8. Când al patrulea sunet închide cercul și ajunge la formator, toate sunetele se repetă invers - baterea picioarelor cu toba, baterea picioarelor, pocniturile degetelor, frecarea palmelor.
9. Exercițiul poate fi efectuat cu sunete diferite și în scopuri diferite. Poate fi folosit chiar și pentru a determina grupul să-și exprime sentimentele față de o anumită idee și să o evalueze prin crearea de muzică cu ajutorul corpului.

## Exercițiul 5: Ia un arc

### Obiectivele Exercițiului

- De a ajuta participanții să se întoarcă spre ei înșiși și să iașă din caracter la încheierea unui atelier
- De a permite participanților să se felicite pe ei și unul pe altul pentru munca lor

### Materiale utilizate

- Nu sunt necesare

### Nivelul de concentrare al exercițiului

- Scăzut

### Nivelul de energie al exercițiului

- Mediu

### Instrucțiuni (5 min.)

1. Formați un cerc.
2. Trainerul explică că vom trece un arc în jurul cercului ca un val. O persoană va începe cu arcul. Persoana de lângă ei se va închina și apoi următoarea persoană și următoarea persoană.
3. După ce o persoană se înclină, el/ea începe să aplaude. Odată ce o persoană începe să aplaude, ea nu se oprește din palme, astfel încât până la sfârșit, întregul grup aplaudă.
4. Formatorul felicită grupul pentru munca depusă.





# ATELIER DE CREATIVITATE

## 5

Etapa de Implementare: SCRUM pentru materializarea creativității.

## Planul atelierului de creativitate – Partea întâi

Prezentare general a scopurilor, rezultatele și conținutul acestui atelier/lecției

### Obiectivele atelierului

- Să stimuleze cursanții să valideze adaptarea, rafinarea și implementarea ideilor noi.

### Rezultatele învățării

După finalizarea cu succes a acestui atelier, stagiarul va putea:

- Să stimuleze cursanții să valideze adaptarea, rafinarea și implementarea ideilor noi.
- să înțeleagă și aplice metodologiile SCRUM pentru „a face ceea ce trebuie în mod corect” pentru a implementa rezultatele creativității.
- să exploreze și învețe să aplice unele tehnici de validare a implementării ideilor din perspective diferite și complementare, în cadrul unui proces SCRUM.
- Să participe eficient la o sesiune de validare a implementării.

### Durata

- 120 min.

### Subiectul de explorat

- Implementare – Cum se validează o poziționare eficientă și fără probleme a ideii incubate.

## Participanți

- 10-12

## Nr. de facilitatori necesari

- 1

## Metode de predare - învățare

- Prezentare
- Lucru în grup
- Discuție
- Exerciții

## Resurse și materiale

- Tablă/ flipchart
- Hârtie
- Notițe sticky
- Instrumente de scris
- Proiector video

## Introducere

Pentru a implementa corect rezultatul unui proces creativ, nu este suficient să avem o singură persoană și o singură viziune asupra situației, avem nevoie de trei lucruri:

1. O echipă care lucrează la implementare (cu o metodologie de dezvoltare agilă).
2. O metodă sau cadru de construire a soluțiilor în cadrul acelei echipe (cadru Scrum).
3. Un itinerar sau foaie de parcurs care ne permite să evoluăm implementarea de la o versiune minimă validată inițial, la un model final maxim, la care vom fi atins prin diferite versiuni îmbunătățite ale primei versiuni inițiale (planificarea SPRINT în cadrul Scrum în cazul nostru).

Un itinerar sau foaie de parcurs care ne permite să progresăm cu implementarea de la o versiune minimă validată inițial la un model final maxim, la care vom fi atins prin diferite versiuni îmbunătățite ale primei versiuni inițiale (planificarea SPRINT în cadrul Scrum în cazul nostru).

## Jocuri și încălzire fizică și vocală (5 min.)

1. Prezențați-vă și introduceți contextul - **Introducere**
2. Prezențați regulile de bază

## Contribuția formatorului (prezentare) (15 min.)

**Cum să utilizați cadrul Scrum pentru a implementa ideea printr-un proiect de dezvoltare?**

**Ce este cadrul Scrum în cadrul Metodologiei de dezvoltare Agile și ce îl diferențiază de metodologiile tradiționale Waterfall?**

Există diferite metodologii sau procese de dezvoltare pentru a dezvolta un proiect de implementare a unei idei incubate și evaluate pentru a o transforma într-un proiect efektiv (produs, serviciu, companie etc.). Cea mai tradițională și cea mai cunoscută este Waterfall.

### Metodologia Waterfall

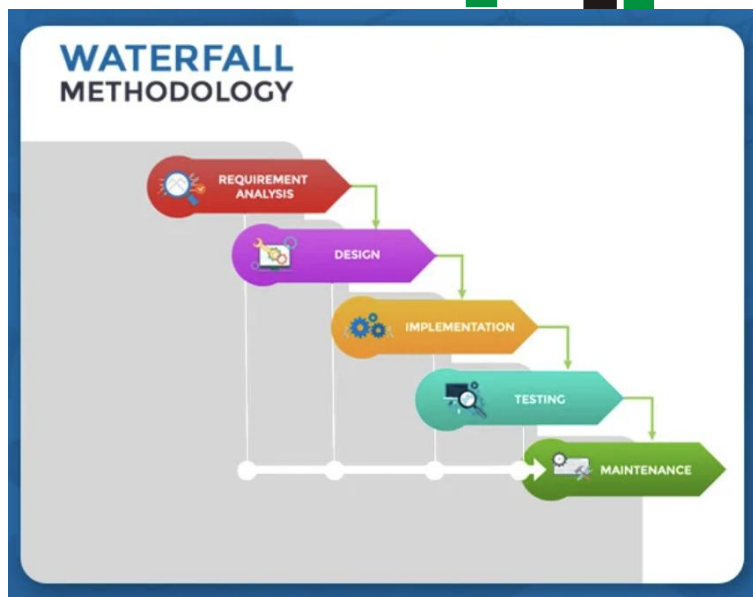
Modelul Waterfall este primul model de proces și este cunoscut și ca model de ciclu de viață liniar-secvențial. Ea provine din construcții și producție.

Este o abordare în care sunt implicate mai multe etape și fiecare sarcină trebuie finalizată înainte ca următorul pas să poată fi început. La rândul său, acest lucru evită orice suprapunere a fazelor. Fluxul de lucru este conceput pentru a curge într-o singură direcție, cu etape precum conceperea proiectului, inițierea, analiza, proiectarea, construcția, testarea, implementarea și întreținerea.

Metodologia Waterfall este mai ales eficientă dacă Proiectul de Dezvoltare are un început și un sfârșit clar, date și bugete bine definite și sunt utilizate instrumente și cunoștințe stabile, de la care nu se așteaptă modificări sau dezvoltări relevante în aplicarea sa. Este o metodă excelentă de a dezvolta proiecte de îmbunătățire, remedieri de erori, actualizări etc.

**Puncte forte:** Acestea includ o etapă de planificare și proiectare mult mai stabilă și sincronizarea livrabilelor proiectului între echipa de dezvoltare și client. De asemenea, este mai ușor de măsurat progresul, deoarece domeniul de aplicare al proiectului este cunoscut dinainte. În plus, întreaga echipă nu trebuie să lucreze pe o singură etapă; de exemplu, dacă proiectul A este încă în fazele incipiente, un tester se poate concentra pe alte sarcini pentru proiectul B până când produsul A este gata pentru etapa de testare.

**Puncte slabe:** Modelul Waterfall are câteva beneficii bune, dar este o abordare destul de rigidă. Nu există loc pentru adaptarea la noi schimbări/modificări sau pentru a avea o abordare iterativă. Acest lucru duce la dificultăți de revizuire a etapelor anterioare și la orice erori/defecte întâlnite.

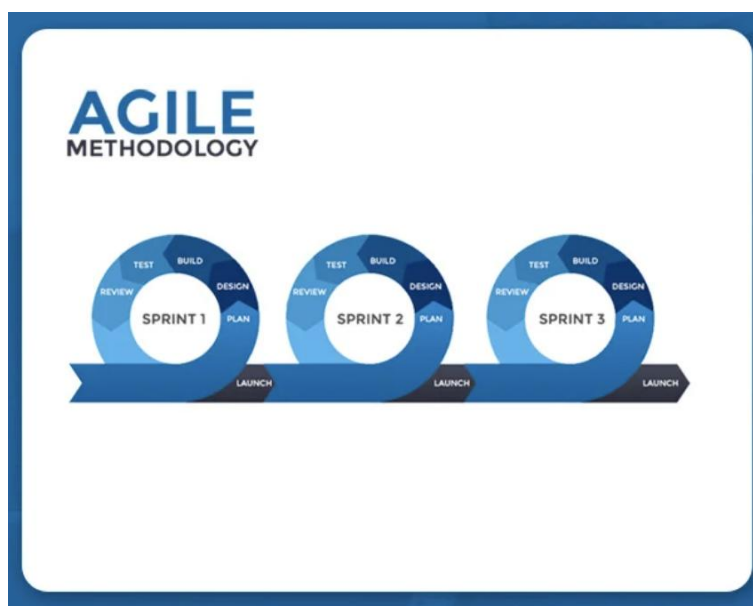


<https://blog.bydrec.com/>

### Metodologie Agile și cadrul de aplicare Scrum.

Când există o încărcătură importantă de EXPLORARE a posibilităților de-a lungul dezvoltării, adică atunci când putem găsi multe opțiuni care trebuie evaluate, validate și executate, care nu sunt cunoscute de la început. Rigiditatea și liniaritatea metodologiei Waterfall nu ajută prea mult.

Când vine vorba de materializarea proiectelor creative, ne confruntăm cu aceste cazuri în care EXPLORAREA în dezvoltare este foarte relevantă și trebuie să gestionăm corect materializarea acesteia. În aceste cazuri, AGILE adaugă valoare. Scrum este un cadru pentru implementarea Agile. Este tăiat în BUCĂȚI care se dezvoltă în paralel pentru a gestiona această variabilitate în descoperirea posibilităților în procesul de dezvoltare. Se caută UN PRODUS/REZULTAT MINIM VIABIL și se organizează dezvoltarea potențialelor descoperite în alte proiecte care duc la LANSĂRI, sau versiuni îmbunătățite ale dezvoltării inițiale.



<https://blog.bydrec.com/>

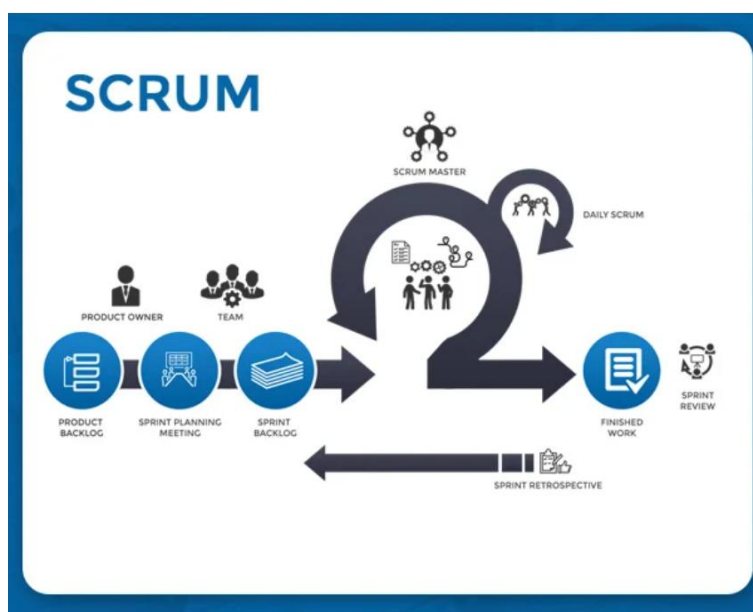
## Folosind cadrul Scrum.

Scrum este un subset al abordării Agile. Este un cadru folosit pentru managementul proiectelor care prioritizează responsabilitatea, munca în echipă și progresul iterativ pentru a atinge un obiectiv clar. Metoda scrum se bazează pe o premisă simplă: începeți cu ceea ce este ușor de văzut sau cunoscut. După ce ați făcut acest lucru, puteți începe să urmăriți progresul și să faceți modificările necesare.

Există trei piloni de reținut atunci când utilizați cadrul Scrum: adaptare, inspecție și transparență.

Managementul proiectelor Scrum, sau metodologia agile scrum, poartă numele unei formații din rugby. Fiecare membru al unei echipe scrum are un rol specific de jucat. Într-un proces de dezvoltare a unui produs, rolurile scrum includ Scrum Master, proprietarul produsului și echipa de dezvoltare Scrum.

- Scrum Master – Într-un proces Scrum Master, Scrum Master facilitează echipa. Această persoană este responsabilă să se asigure că sunt utilizate numai cele mai bune instrumente și practici Scrum. Tot ei sunt cei care țin proiectul să meargă mai departe.
- Product Owner – Acest membru al echipei acționează ca o legătură între clienți și echipa de dezvoltare. Aceștia sunt responsabili pentru a se asigura că toate așteptările pentru rezultatul final au fost comunicate și convenite de către părțile interesate.
- Echipa de dezvoltare – Acest grup lucrează împreună pentru a atinge un obiectiv comun. Aceștia lucrează pentru a crea și testa versiunile incrementale ale produsului final.



<https://blog.bydrec.com/>

Prin Scrum se alege o serie de sarcini din jurnal de lucru pe care echipa își va concentra munca iterativă (sprint) în perioada următoare (perioada de sprint, de obicei două săptămâni), încercând să obțină un rezultat ce poate fi testat cu publicul țintă (utilizator, consumator etc.).

Întâlnirile Scrum permit membrilor echipei să mențină regularitatea muncii, transparența, învățarea continuă și adaptarea la schimbare. Aceste întâlniri (numite adesea ceremonii) sunt de 4 tipuri:

1. Planificarea sprintului: ținând cont de conținutul jurnalului de creativitate, stabilim obiectivele fiecărui sprint necesar pentru a obține o versiune preliminară a rezultatelor creativității (produs sau serviciu minim viabil, în majoritatea cazurilor).
2. Scrum zilnic sau standup: desfășurat în timpul fiecărui sprint, oferind un ritm constant pe toată durata iterației. Permite echipei să-și facă munca și să descopere impedimentele zilnic.

3. Sprint review: facilitează dezvoltarea unui rezultat de succes (produs sau serviciu); oferă echipei Scrum șansa de a colabora cu părțile interesate și de a investiga stadiul dezvoltării până în prezent și de a decide o cale de urmat. Părțile interesate pot include reprezentanți de marketing, vânzări, servicii, clienți și utilizatori.
4. Retrospective Sprint: permit echipei Scrum să inspecteze modul în care se desfășoară activitatea, să identifice problemele și cauzele acestora și să descopere măsuri de îmbunătățire pentru a face munca mai plăcută și mai eficientă. Reflecția este primul pas către îmbunătățire.

Scrum-urile oferă mijloacele de a lucra în mod incremental, de a aduce rezultatele creative la viață (mai ales ca produse sau servicii) pas cu pas, fiecare pas (numit sprinturi după cum vom vedea în continuare) construind în rezultatele anterioare. Acei pași (sprinturi) sunt structurați prin întâlniri.

Aceste întâlniri sunt organizate pentru a lucra asupra informațiilor rezultate din procesul de creație. Toate informațiile rezultate în urma procesului de creație sunt conținute în Backlog-ul de creativitate (în cele mai multe cazuri, backlog de produse sau servicii), acesta este un set mare de istorii, caracteristici, cerințe, posibili, etc., la care trebuie lucrat.

Scrum favorizează un flux fluid și constant de lucru din restanța creativității (în cele mai multe cazuri, stocul de produse sau servicii) în sprinturi. Prea multă presiune ucide jocul și împiedică creativitatea și gândirea constructivă.

Prin Scrum se alege o serie de sarcini din jurnal pe care echipa își va concentra munca iterativă (sprint) în perioada următoare (perioada de sprint, de obicei două săptămâni în proiecte de dezvoltare reală), încercând să obțină un rezultat care poate fi testat cu publicul țintă (utilizator, consumator etc.).

## Activitatea unu (15 min.)

### Jurnalul de implementare a creativității.

Împărțiți grupul în patru subgrupe.

Citiți cazul „Pago de la Oliva” (text inclus în Exercițiul numărul 1) și scrieți Jurnalul de implementare a creativității de teme, probleme, bariere etc., pe care familia Barbero trebuie să le facă față, pentru a-și realiza ideea de a-și crea crama și mărcile proprii de vin.

Partajați cele patru versiuni de jurnal și consolidați-le într-un singur jurnal al cramei comune.

## Activitatea doi (5 min.)

### Atribuirea rolurilor LAB Scrum

Urmărește videoclipul: Rolurile Scrum explicate <https://youtu.be/fiY-yi4ckkE>

Adaptați rolurile standard Scrum la LAB-ul nostru făcând acest lucru:

- Utilizați aceleași 4 grupuri create pentru Activitatea 1.
- Vom alege un **lider SPRINT** în fiecare dintre cele 4 echipe de dezvoltare, care să conducă și să modereze **Scrum-ul ZILNIC sau Standup-urile**.
- Antrenorul LAB va juca rolul de Beneficiar (reprezentând viziunea client/client, așteptările familiei Barbero). El va contribui la oferirea unei vederi de ansamblu a pieței și a perspective clienților la SPRINT Review

- Vom alege, dintre cei 4 lideri de echipă, un **Scrum Master**, în calitate de coordinator al **retrospective finale SPRINT**

Restul participanților vor fi dezvoltatori (consultanți), care lucrează la misiunea specifică pe care o vor primi.

### Exercițiul 1 (15 min.)

**Analizați cazul de lucru și creați foaia de parcurs de implementare a creativității și lucrați cu Sprint Planning**

### Exercițiul 2-a (10 min.)

**Lucrul la Sprintul Produsului Minim Viabil (MVP) 1**

### Exercițiul 3-a (20 min.)

**Sprint Review a. Revizuirea Sprintului 1.**

### Exercițiul 2-b (10 min.)

**Lucrul la produsul minim viabil (MVP) Sprint 2**

### Exercițiul 3-b (20 min.)

**Sprint Review a. Reviewing Sprint 1.2**

### Exercițiul 4 (15 min.)

**Retrospectiva sprintului**

## Reflecție și feedback (10 min.)

### Cereți feedback – 10 min.

Solicitați întotdeauna feedback, acesta arată participanților că vă pasă de opinia lor și este o oportunitate grozavă pentru dvs., ca facilitator, de a învăța.

**Pro-Tip:** utilizați un exercițiu interactiv pentru a afla ce a mers bine și ce ar putea fi îmbunătățit.

### Recapitulați ziua – 5 min.

Oferiți o imagine de ansamblu rapidă a ceea ce ați făcut în timpul zilei și oferiți câteva informații care au fost generate.

**Pro-Tip:** Încheiați cu o propoziție inspirațională „Sper că perspectivele de gândire despre implementarea ideilor pe care le-ați primit astăzi vă vor ajuta... Mulțumesc!” „Mulțumesc” în cele din urmă ar trebui să declanșeze aplauze.

## Anexe și materiale video

Găsiți videoclipuri despre cadrul Scrum (planificarea Sprint, Standup-uri, Revizuirea Sprintului, Retrospectiva Sprintului și Rolurile Scrum), în seria Atlassian Scrum: <https://www.atlassian.com/agile/scrum>

## Referințe și lecturi suplimentare

Ghidul Scrum. Ghidul definitiv pentru Scrum: Regulile jocului. Ken Schwaber și Jeff Sutherland. Noiembrie 2020. <https://scrumguides.org/>

Management de produs Agile cu Scrum. Roman Pichler. Addison-Wesley. 2010.



## Planul atelierului de creativitate – Partea a doua

Descriere completă și instrucțiuni pas cu pas pentru fiecare joc sau exercițiu

### Introducere

#### Obiectivele Exercițiului

- Oferă formatorului ocazia de a se prezenta participanților.
- Oferă participanților o introducere de către trainer la tema și agenda atelierului.
- Introduce facilitățile și regulile de bază.

#### Materiale Utilizate

- Nu sunt necesare

#### Nivelul de concentrare al exercițiului

- Scăzut

#### Nivelul de energie al exercițiului

- Scăzut

#### Instrucțiuni (3-5 min.)

1. Prezintă-te
2. Prezintă tema:  
Când vine vorba de gândirea la lucruri care sunt încă în dezvoltare, care sunt noi, rodul Creativității și al incubației de idei, metodele tradiționale de gândire bazate pe logică și discuție nu sunt suficiente. Trebuie să intrăm în metode de gândire constructivă care să ne permită să analizăm situații care nu se conformează tiparelor.
3. Introduceți regulile de bază:
  - Cereți tuturor să pună deoparte laptopurile și telefoanele
  - spuneți-le că sunt bineveniți să trimită un e-mail sau să ia un apel afară dacă trebuie.

## Exercițiul 1: Analizați cazul de lucru și creați foaia de parcurs de implementare a creativității și lucrați cu Sprint Planning

### Obiectivele Exercițiului

- Să pregătească informații de bază pentru a lucra la următoarele exerciții.

### Materiale utilizate

- Hârtie
- Ustensile de scris

### Nivelul de concentrare al exercițiului

- Scăzut

### Nivelul de energie al exercițiului

- Scăzut

### Instrucțiuni (15 min.)

1. Cereți cursanților să citească textul cazului prezentat în anexa 1.
2. Cereți tuturor să scrie un scurt rezumat (nu mai mult de 250 de cuvinte) cu principalele probleme legate de documentul de caz prezentat.
3. Revizuiți stocul de creativitate creat anterior pe activitatea 1 și relaționați-l cu elaborarea unei foi de parcurs pentru implementarea creativității pentru primii cinci ani de funcționare a cramei familiei Barbero, indicând principalele repere de atins în fiecare an (lansarea mărcii, principalele activități de marketing, început, etape de comunicare etc.)
4. Având în vedere scurtul brief scris, împărțiți conținutul Backlog-ului comun de implementare a creativității în pivniță, creat în Activitatea Unu, în bucăți gestionabile cu un scop comun specific. Cereți-le să creeze cel puțin patru piese (doar pentru a facilita dezvoltarea LABului pedagogic).

După dezbaterea de grup, dacă nu au ajuns la o propunere viabilă de bucăți, sugerăm să explicăm următoarea distribuție ca fiind una viabilă:

- a) Setul de obiective 1: definiți tipurile de vin (propunerea dvs. de tipuri de roșu, alb și trandafiri), definiți atributele mărcii și principalii concurenți și creați mărci
- b) Setul de obiective 2: definiți piața geografică țintă, segmentele de clienți, strategia de preț și canalele de distribuție.
- c) Setul de obiective 3: definiți elementele de bază privind identitatea vizuală a mărcii de pivniță și vin, îmbutelierea produselor, etichetarea și ambalarea.
- d) Setul de obiective 4: Definiți strategia de comunicare, canalele de comunicare, instrumentele de comunicare și proiectul de plan anual de comunicare.

Lucrând în grupuri, încercați să mapați setul de sprinturi într-o secvență paralelă logică și să creați o planificare de sprint. Exemplul oferit în Anexa 2 (în partea de sfârșit a documentului) ar putea fi folosit ca exemplu de realizare a planificării Sprintului, utilizați-l după cum doriți în timp ce dezvoltați LAB.

Discutați secvențele celor patru grupuri și obțineți un acord pentru o planificare comună a Sprintului.

Atribuiți unul dintre grupurile de lucru fiecăruia dintre cele 4 seturi de Obiective cuprinse în Planificarea Sprintului (cel pe care grupul a convenit sau cel pe care l-am furnizat în Anexa 2).

*Ce părere aveți despre soluția adoptată de familia Barbero? Vor reuși? Care sunt cele mai mari riscuri ale implementării sale? Care sunt marile tale oportunități? Ce au și ce le poate lipsi? Cum se pot diferenția și inova în afacerea lor?*

## Exercițiul 2: Conducerea Standup-urilor

### Obiectivele Exercițiului

- Pentru a reflecta asupra subiectului/a consolida cunoștințele
- Pregătirea informațiilor de bază pentru a lucra la următoarele exerciții

### Materiale utilizate

- Hârtie
- Pixuri

### Nivelul de concentrare al exercițiului

- Scăzut

### Nivelul de energie al exercițiului

- Scăzut

### Instrucțiuni (10 min.)

Avem 4 echipe cu un Team Leader ales în fiecare dintre ele, care se ocupă de un anumit set de obiective (ar trebui să avem patru la Sprint Planning).

Trebuie să atribuim 1 obiectiv din set fiecărui membru al echipei.

Există două tipuri de muncă:

- **Evoluții individuale:** fiecare membru al echipei lucrează la obiectivul său specific pentru o perioadă de 3 minute
- **Standup-uri:** toată echipa, după fiecare perioadă individuală de lucru, se întâlnește și se ridică timp de 5 minute. Liderul echipei conduce standup-ul și acordă 1 minut fiecărui membru al echipei (inclusiv el) pentru a expune avansurile individuale și concluziile adunate (Total 4 min). Ultimul minut este folosit de liderul echipei pentru a încheia și va face observații despre conexiunea și implicațiile colaterale ale dezvoltărilor individuale ale celuilalt. Ei fac concluzii pentru următoarea perioadă individuală de lucru/dezvoltare, pentru următoarea iterație.

Ei vor face trei standup-uri sau iterații pentru a ajunge la sfârșitul primului Sprint și vor produce Revizuirea Sprintului pe care o vom descrie în exercițiul următor.

La Sprint review, echipele de dezvoltare vor primi feedback de la trainer (care acum joacă rolul de piață/client), legat de munca depusă, soluțiile propuse etc.). După această revizuire, ei vor începe un nou Sprint cu aceeași structură ca și precedentul (se poate vedea în Anexa 2).

În timpul lucrului individual, participantul își va folosi bunul simț pentru a decide contribuția la următorul standup. Exercițiul nu caută răspunsul corect la întrebări sau obiective. Dorim să antrenăm precipitanții în procesul agil paralel de dezvoltare iterativă pe care îl înseamnă cadrul Scrum. Ceea ce este important este să fie capabil să-și ajusteze propriile concluzii la una dintre celelalte echipe și să fie capabil să integreze evoluții individuale într-una globală comună.

## Exercițiul 3: Realizarea unui Sprint Review

### Obiectivele Exercițiului

- Pentru a reflecta asupra subiectului/a consolida cunoștințele

### Materiale utilizate

- Markere
- Notițe sticky

### Nivelul de concentrare al exercițiului

- Mediu

### Nivelul de energie al exercițiului

- Mediu

### Instrucțiuni (20 min.)

1. Alegem un Scrum Master între cei patru lideri de echipă, care va prezenta trainerului obiectivele adunate și problemele aflate în așteptare până în prezent. Această prezentare va dura 8 minute, 2 minute pentru fiecare dintre cele 4 seturi de obiective la care lucrează echipele.
2. Trainerul adoptă acum poziția de participant al părților interesate clienți în întâlnirea Sprint Review și oferă feedback echipei Scrum (folosind ambele, dezvoltarea reală a Pago de la Oilva, care este necunoscută de către participanți pentru a elabora input-ul pentru grup, aruncând o privire la <https://www.pagodelaoliva.com/en>, și informațiile despre segmentele de clienți conținute în Anexa 2). Trainerul le va oferi feedback și timp de 8 minute, 4 minute vor fi dedicate evaluării concluziilor prezentate de Scrum master, iar celelalte 4 minute le vor oferi câteva informații suplimentare legate de ceea ce se așteaptă ca client. Fiecare echipă ar putea adresa clientului o singură întrebare legată de obiectivul la care lucrează.
3. Scrum master va produce un rezumat de 2 minute din Sprint Review.

După cel de-al doilea Sprint, ei vor avea un al doilea Sprint Review cu exact aceeași structură și timp ca primul.

După al doilea Sprint Review, vor avea ceremonia Sprint Retrospective, pe care o vom descrie în exercițiul următor.

## Exercițiul 4: Retrospectiva Sprintului

### Obiectivele Exercițiului

- Pentru a reflecta asupra subiectului/a consolida cunoștințele

### Materiale utilizate

- Markere
- Notițe sticky

### Nivelul de concentrare al exercițiului

- Mediu

### Nivelul de energie al exercițiului

- Mediu

### Instrucțiuni

După al doilea Sprint Review, vom avea ceremonia Sprint Retrospective. Acesta va fi ultimul exercițiu al LABului nostru. Obiectivul fundamental este să înțelegem ce a funcționat bine și ce nu pentru a funcționa bine și ce nu pentru a încerca să ne îmbunătățim capacitatea de dezvoltare ca echipă, creând un plan de îmbunătățire a modului în care lucrează echipa. Urmărește videoclipul introductiv la Sprint Retrospective: <https://youtu.be/dJNCHvqKliU>

Scrum Master ales va provoca toate contribuțiile participantului pentru a răspunde:

1. Cum le-au mers lucrurile bine în timpul sprinturilor? 5 minute
2. Cum ne-am putea îmbunătăți sprinturile în viitor? 5 minutes
3. Care vor fi următorii pași? 5 minutes

Scrum Master, cu ajutorul participanților, va grupa, sorta și va prioritiza contribuțiile pe teme.

Următorii pași: În cele din urmă, Scrum Master va produce un rezumat al retrospectivei, concentrându-se pe lecțiile învățate și pe următorii pași.

## Anexa 1: Cazul de lucru

### Antreprenoriatul familiei Barbero.

(Sursa: date obținute din surse directe ale familiei Barbero)

O viață întreagă, mai bine de douăzeci și cinci de ani, José Barbero a dedicat-o cultivării podgoriilor, punând toată pasiunea care se revarsă atunci când pământul te face să te îndrăgostești de el și te face să participi la ceea ce simte și ce dă. Lucrul ca și vinificator este completarea firească a sarcinii de a închide ciclul viței de vie.

*José Barbero in the vineyard at the 2018 harvest Photo: DaniMantis*

Sunt deja trei generații cărora le-a transmis acest mod de viață și de a simți vița de vie. Fiicele și nepotul i-au



împărțit efortul și cunoștințele în fiecare zi, ca parte a educației și a vieții lor de familie. Decizia luată de cele trei generații de a face un pas înainte și de a reflecta asupra proiectului lor, în timp ce simt via și vinul, a fost un proces inevitabil, visul pe care toată lumea îl conduce în același timp, împărțind entuziasm și viziune asupra viitorului, la fel ca ei au împărțit întotdeauna sacrificiile, transpirația și momentele bune.

Aceasta este, așadar, o cramă de familie, una dintre cele adevărate, în care fiecare își pune umerii împreună pentru a forma o echipă solidă al cărei motto este *"încercați să faceți mai bine ceea ce deja se face bine"*. Și este că, după cum se spune, *"în Pago de la Oliva suntem pământ și vie; suntem familie și vin"*.

De ani de zile, José Barbero și-a combinat munca de vinificator responsabil pentru vinării mari de prestigiu recunoscut, precum Vega Sicilia sau Mariano García, cu producția de struguri în podgoriile lor. Întotdeauna au fost struguri din podgorii de viticultură organică, tratați cu cele mai bune tehnici de tăiere și selecție. Prin urmare, strugurii săi au caracteristici excepționale care le-au permis să stea la baza unor vinuri mărețe și cunoscute. Grija strictă și procesele manuale riguroase dezvoltate de oameni instruiți și cu foarte multă experiență presupun o creștere a costurilor, care poate fi recuperată în mod adecvat doar dacă acel struguri este aplicat la producerea unor vinuri mari cu mărci bune care să permită obținerea unui preț acceptabil pe sticlă într-un piață care apreciază suficient acea calitate.

În jurul anului 2016, o cramă cunoscută care de ani de zile achiziționase o mare parte din strugurii produși de familia Barbero a început să achiziționeze cantități mai mici prin înlocuirea unei părți din acele volume cu struguri din alte podgorii din zonă cu un cost mai mic pe kilogram. Calitatea excelentă a strugurilor lui José Barbero se datorează îngrijirii artisanale a viței de vie și respectului scrupulos pentru evoluția lor naturală, fără a folosi în dezvoltarea lor niciun produs chimic.



*Harvest work in 2017 in the vineyards of Pago de la Oliva Photo: DaniMantis*

Familia, evitând să încerce să rezolve problema prin găsirea de clienți alternativi, păstrează partea din producție care era acum liberă, a decis să facă un pas înainte și să împlinească o veche aspirație a lui José și a restului familiei: să-și facă vinul propriu.

In 2016, the Barberos put all family resources on the table. They obtained the additional financing necessary to acquire and completely renovate a closed winery in Tudela de Duero (Valladolid, Spain) and to finance the winemaking operations from the harvest of their vineyards in 2017.

## Anexa 2: Exemplu de planificare a Sprint-ului

	SPRINT 1				SPRINT 2				Retrospective
	Standups			Review	Standups			Review	
	1	2	3	Sprint 1	1	2	3	Sprint 2	
<b>DEVELOPMENT TEAM 1</b>									
Define wine types, defining brand attributes, main competitors and naming options									Lessons learnt
GOALS S1 PRODUCT									
1.1. Wine types									
1.2. Brand attributes									
1.3. Main competitors									
1.4. Wines naming									
<b>DEVELOPMENT TEAM 2</b>									
Define geographic market, customer segments, price strategy, and distribution channels.									
GOALS S1 MARKETING									
2.1. Geographic markets									
2.2. Customer segments									
2.3. Pricing strategy									
2.4. Distribution/sales channels									
<b>DEVELOPMENT TEAM 3</b>									
Define Cellar and Wine brand visual identity basics, product bottling, labelling, and packaging									
GOALS S1 BRANDING									
3.1. Cellar brand									
3.2. Wine brands (global or by type)									
3.3. Bottles									
3.4. Labelling and packaging									
<b>DEVELOPMENT TEAM 4</b>									
Define communication strategy, communication channels, communication tools, and communication annual draft plan.									
GOALS S1 COMMUNICATION									
4.1. Strategy									
4.2. Channels									
4.3. Tools									
4.4. Annual plan									



### Anexa 3. Informații privind țintele clienților

#### CONSERVATORUL OBIECTIV:

În mod normal, mai în vârstă, nu vor surprize. Sunt obișnuiți cu anumite atribute de ani de zile în scara lor de valori, iar orice schimbare generează aversiune. Sunt greu de atras către mărci noi și o vor face doar dacă găsesc în ele asemănări care coincid cu gusturile lor tradiționale. Noile mărci îi vor atrage doar dacă vor găsi asemănări cu gusturile lor tradiționale.

#### ȚINTA EXPERIMENTALĂ

Acest profil de consumator este complet opusul celui conservator. Sunt mereu gata să accepte noi provocări și să fie curioși, iar predispoziția lor la schimbare este foarte mare. De facto, nu au un atașament profund față de mărci și sunt cele mai infidele dintre toate grupurile descrise. De obicei, este tipul „îmi place sau nu”, deși în profunzime experimentarea lor duce la un grad semnificativ de cunoaștere a produsului. Inovația poate veni chiar din ambalaj, prezentare și canal de propagare. Un volum mai mare de consum și relativ ușor de captat, dar greu de fidelizat.

#### IUBITORUL DE VIN

Este cel mai greu profil de satisfăcut. Din punct de vedere al volumului, este al doilea cel mai consumat, deoarece face parte din obiceiurile lor zilnice. Își însoțește prânzurile și cinele cu vin bun și are nevoie de stimuli puternici pentru a se simți surprins.

#### DEZINTERESATUL OCAZIONAL

Aceștia sunt oameni care beau ocazional și, în general, la evenimente sau evenimente în care socializează cu ceilalți. Sunt ceea ce putem numi băutori sociali și nu sunt interesați de vin, ci de imitarea celorlalți participanți. Ei sunt cei care consumă cel mai puțin volum de persoană, dintre toate grupurile, și cei care necesită cel mai mare efort pentru a le capta atenția.

*(Sursa: Studiul Nielsen privind tendințele pieței vinului de consum).*

## Clipuri video educaționale ACDC 4 YOU

Mai jos puteți găsi 7 videoclipuri educaționale cu exemplificarea unor exerciții creative, ce pot veni ca srijin pentru fiecare dintre atelierelor de creativitate. Videoclipurile sunt disponibile în limbile engleză, bulgară, lituaniană, română și spaniolă.

### ATELIER DE CREATIVITATE 1

**BOOMWHACKERS – Tuburi de percuție**

<https://www.youtube.com/watch?v=Kxyh415ns38>

**Tehnica și exercițiul Mind Mapping (Harta mentală)**

<https://www.youtube.com/watch?v=i1M1Boluhk0>

**Etape de pregătire (Procesul de creativitate)**

<https://www.youtube.com/watch?v=uJEsCftjTvs>

### ATELIER DE CREATIVITATE 2

**Exercițiul de respirație pentru a vă stârni creativitatea**

[https://www.youtube.com/watch?v=MugH-drnPsQ&t=30s&ab\\_channel=ACDC4You](https://www.youtube.com/watch?v=MugH-drnPsQ&t=30s&ab_channel=ACDC4You)

### ATELIER DE CREATIVITATE 3

**Cum să faci o mască din materiale reciclabile**

[https://www.youtube.com/watch?v=lh6ZeJHA98c&ab\\_channel=ACDC4You](https://www.youtube.com/watch?v=lh6ZeJHA98c&ab_channel=ACDC4You)

### ATELIER DE CREATIVITATE 4

**Creează muzică cu corpul tău**

[https://www.youtube.com/watch?v=taUQrRXe7C4&amp;ab\\_channel=ACDC4You](https://www.youtube.com/watch?v=taUQrRXe7C4&amp;ab_channel=ACDC4You)

### ATELIER DE CREATIVITATE 5

**Metoda SCRUM**

[https://www.youtube.com/watch?v=7HZHsWNGUd4&amp;ab\\_channel=ACDC4You](https://www.youtube.com/watch?v=7HZHsWNGUd4&amp;ab_channel=ACDC4You)

# PARTENERII PROIECTULUI



[www.sih.lt](http://www.sih.lt)



[www.smashingtimes.ie](http://www.smashingtimes.ie)



[www.ifescoop.eu](http://www.ifescoop.eu)



[www.euroed.eu](http://www.euroed.eu)



[www.kutu-bg.eu](http://www.kutu-bg.eu)



Copertile documentului includ elemente grafice furnizate de [www.vecteezy.com](http://www.vecteezy.com)



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



Sprijinul acordat de Comisia Europeana pentru realizarea acestei publicatii nu constituie o aprobare a continutului, care reflecta doar opiniile autorilor, iar Comisia nu poate fi considerata responsabila pentru nicio utilizare a informatiilor continute in acest document.