



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

ACDC4you


Kūrybingumo pratybų sąsiuvinis

Kūrybinio raštingumo ugdymo(si) praktinės užduotys





TURINYS

IŽANGA	4
KŪRYBIŠKUMO UGDYMO PROCESAS: PASIRENGIMO ETAPAS	5
PAŽAISKITE SU SAVO BALSU	6
REPO KONKURSAS	7
MUZIKINIO LOBIO IEŠKOJIMAS.....	8
ANALOGIJOS IEŠKOJIMAS.....	9
IDĖJŲ MAŠINA	10
ATSKRIDO MARSIEČIAI	11
EKSPERTAI	12
POPIERINIS TELEFONAS.....	13
KURTI POEZIJĄ SKAMBANT MUZIKAI	14
RITMO MUŠIMAS SU PUODELIU	15
KŪRYBIŠKUMO UGDYMO PROCESAS: INKUBACIJOS ETAPAS	16
BE NAMŲ NEGERAI	17
1,2,3,4 - GROTI, 1,2,3,4 - TYLĖTI	19
SKAMBINTI IR ATSILIEPTI DAINUOJANT	21
DAINUOJAMOJI POEZIJA	22
DU ŽODŽIAI.....	23
SAKYKITE UOGIENĖ	25
ATPIRKIMO OŽYS.....	26
1+1=1.....	28
VAIDMENŲ LIETUS.....	29
STEREOTIPAI.....	31
KŪRYBIŠKUMO UGDYMO PROCESAS: NUŠVITIMO (IDĖJŲ KŪRIMO) ETAPAS ..	33
ENERGIJOS RATAS.....	34
PASIRAŽYTI IR KVĖPUOTI.....	36
MINČIŲ LIETUS	38
PRIEŠINGAS MĄSTYMAS	39
10 IDĖJŲ PER 10 MINUČIŲ	40

BLOGOS IDĖJOS	41
30 RATŲ VEIKLA.....	42
NAUJAI PAŽVELGTI Į ŽINOMĄ DALYKĄ.....	43
NEĮMANOMI OBJEKTAI	44
TENDENCIJŲ MATRICA	45
KŪRYBIŠKUMO UGDYMO PROCESAS: VERTINIMO ETAPAS.....	46
ŠEŠIOS MĄSTYMO SKRYBĖLĖS.....	47
SCAMPER METODAS.....	49
ATVIRKŠTINIS MINČIŲ LIETUS.....	51
PRIELAUDŲ PATIKRINIMAS.....	52
ŠEŠI ŽODŽIAI.....	53
IŠBANDYMAS REALYBĖJE.....	54
GRUPINIS PIEŠINYS	55
6-10-14 PROTOTIPO KŪRIMAS	56
PIEŠIMAS SU MUZIKA	58
TEGU KALBA MUZIKA	59
KŪRYBIŠKUMO UGDYMO PROCESAS: ĮGYVENDINIMO ETAPAS.....	60
MUZIKINĖS REKLAMOS KŪRIMAS.....	61
MUZIKA VERSLE	63
PARTIZANINIS MARKETINGAS.....	65
MEDITACIJA	67
MEMENTO MORI	69
PAŽADAI KURIUOS REIKIA TESĖTI.....	71
RIZIKAVIMAS	73
DARBAS SU KITAIS (KOMANDINIS DARBAS).....	75
PRISITAIKYMAS PRIE POKYČIŲ	77
DALIJIMASIS IDĖJA	79



ACDC 4 YOU kūrybiškumo pratybų sąsiuvinis yra suaugusiųjų savarankiško mokymosi priemonė, skirta kūrybiniam pasitikėjimui ir kūrybiniam raštingumui ugdyti. Sąsiuvinyje pateikiama 50 praktinių kūrybiškumo lavinimo užduočių ir pratimų suaugusiems asmenims, siekiantiems efektyviau dirbti ir padidinti savo vertę darbo rinkoje. Pratybų sąsiuvinis taip pat bus naudingas andragogams kaip papildoma mokymo medžiaga kūrybiškumo mokymuose. Ši medžiaga bus paranki kultūros ir kūrybos sektoriaus, verslo, nevyriausybinių ir bendruomeninių organizacijų, švietimo įstaigų, vietos, regioninės ar nacionalinės valdžios institucijų darbuotojų mokymuose apie strateginį planavimą ir komandos formavimo užsiėmimuose.

Kūrybiškumo užduotys suskirstytos į 5 skyrius, kurie atspindi 5 kūrybiškumo ugdymo proceso etapus: pasirengimą, inkubaciją, nušvitimą (idėjų kūrimą), vertinimą ir įgyvendinimą. Kūrybinis procesas apima idėjos pavertimą konkrečiu rezultatu imantis tam tikrų veiksmų. Tam reikalingas kritinis mąstymas ir problemų sprendimo įgūdžiai. Geriausiai kūrybinį procesą apibūdino vienas iš Londono ekonomikos mokyklos įkūrėjų, socialinis psichologas Grahamas Wallasas. Pagrindinius kūrybinio proceso etapus jis išdėstė 1920 metais išleistoje knygoje apie kūrybiškumą „Minties menas“ (angl. *The Art of Thought*). Jis teigė, kad norėdami realizuoti savo idėjas, kūrybingi žmonės ir jų komandos paprastai pereina penkis etapus.

Kūrybiškumo pratybų sąsiuvinis yra vienas iš keturių „**ACDC 4 YOU / Meninis kūrybingumo ugdymas Jums**“ projekto intelektualinės veiklos rezultatų. Projektas finansuojamas pagal ES švietimo, mokymo, jaunimo ir sporto programos Erasmus+ 2 pagrindinį veiksmą Bendradarbiavimo partnerystės suaugusiųjų švietimo srityje.

Tarptautinis projektas ACDC 4 YOU skirtas ugdyti suaugusių besimokančiųjų kūrybiškumą, pasitelkiant dalyvaujamąsias muzikos kūrybinius procesus ir didinti informuotumą apie kūrybiškumą kaip svarbiausią ir labiausiai vertinamą įgūdį Europos ir pasaulio ateities ekonomikoje.

Projekte apjungiamos andragogų ir muzikantų kompetencijas inovatyviems ištekliams sukurti ir ugdyti naujo tipo mokytojus, pasirengusius mokyti suaugusius žmones kūrybiškumo. Pagrindinis projekto tikslas – suteikti andragogams, muzikantams ir kitiems kultūros darbuotojams įgūdžių ir žinių, reikalingų tapti sėkmingais muzikinio suaugusiųjų kūrybiškumo mokymo fasilitatoriais ir kartu įgyti kūrybinio pasitikėjimo bei patiems ugdyti kūrybinį raštingumą.

Daugiau informacijos apie ACDC 4 YOU projektą rasite adresu <https://bit.ly/3eHfw2>.



KŪRYBIŠKUMO UGDYMO PROCESAS: *PASIRENGIMO ETAPAS*



1

PAŽAISKITE SU SAVO BALSU

Pratimo tikslai

- Parodyti besimokantiems kaip intonacija ir tonas keičia perduodamą informaciją.
- Toleruoti ir priimti kitų nuomonę.
- Gerinti bendravimo įgūdžius.
- Gerinti refleksijos įgūdžius.

Naudojama meno forma

- Muzika (garsai / intonacija / melodijos)

Reikalingi ištekliai

- Kompiuteris, interneto ryšys

Pagrindinė informacija

Šiuo pratimu atkreipiamas besimokančiųjų dėmesys į savo balsą, kurio jie nelaiko instrumentu. Pratimas padeda suprasti savo balso vertę ir vaidmenį perduodant informaciją. Dalyviai skatinami žaisti su savo balsais ir analizuoti, kokį poveikį jų balso pokyčiai gali turėti pašnekovams.

Šis pratimas sukuria gerą nuotaiką ir padeda geriau suvokti, kaip balso tonas ir intonacija gali paveikti siunčiamą žinutę.

Kaip atlikti pratimą

Duokite dalyviams perskaityti teksto ištrauką (vietoje duoto teksto jie gali pasirinkti kitą jiems patinkantį tekstą (eilėraštį, grožinės literatūros kūrinį) ir įrašyti savo skaitymą balsu.

Paprašykite perkelti įrašą į turimą ir prieinamą garso redagavimo programą (pvz., „Audacity“).

Tegul dalyviai perskaito tekstą skirtingomis intonacijomis, įvairiais tonais, o gal net pagal populiarios dainos melodiją, o paskui suredaguoja savo įrašą. Aptarkite, kokį poveikį manipuliavimas balsu gali turėti klausytojams.

Refleksija

- Kas buvo naudingiausia šiame pratime?
- Koks buvo didžiausias iššūkis?
- Ką galima pritaikyti?

Nuorodos

<https://prodigies.com/blogs/music-teachers/5-music-activities-for-middle-school-to-make-lessons-more-creative>

2

REPO KONKURSAS

Pratimo tikslai

- Išlaisvinti kūrybiškumą per atpažįstamą ir populiarią muzikos žanrą.
- Skatinti bendradarbiavimą.
- Ugdyti kūrybiškumą.

Naudojama meno forma

- Muzika

Reikalingi ištekliai

- Jokių

Pagrindinė informacija

Šis muzikos (repo) kūrimas pagal pasirinktą rimuotą modelį stiprina besimokančiųjų pasitikėjimą savo jėgomis. Dalyviai turi sukurti ir užrašyti garsinius modelius, kuriuos galima atpažinti išgirdus. Sukuriama maloni atmosfera, kurioje besimokantieji gerai jaučiasi ir bendradarbiauja kurdami repo dainą.

Kaip atlikti pratimą

Šiuo pratimu siekiama padėti besimokantiems atskleisti savo kūrybiškumą naudojant gerai žinomą muzikos žanrą (repą).

Tai grupinė veikla, leidžianti besimokantiems jaustis patogiai ir nebūti izoliuotiems.

Suskirstykite dalyvius į mažas grupes.

Prieš užsiėmimą parinkite repo temas ir užrašykite jas lentoje. Šios temos gali būti susijusios su nagrinėjamu klausimu.

Kiekviena komanda turi sukurti tam tikrą ritminį modelį repavimui.

Besimokantiems paaiškinamas tikslas sukurti patrauklius garsinius ir ritminius modelius, kuriuos būtų galima pakartoti. Užduotį reikia atlikti per nurodytą laiką bendradarbiaujant visiems repo grupės nariams.

Kiekviena grupė atlieka savo sukurtą repą kitoms grupėms. Vertinami techniniai gebėjimai, komandinis darbas ir gebėjimas laikytis nurodymų.

Refleksija

- Kas buvo naudingiausia šiame pratime?
- Koks buvo didžiausias iššūkis?
- Ką galima pritaikyti?
- Kaip šis pratimas padėjo jums spręsti nagrinėjamą klausimą?

Nuorodos

<https://prodigies.com/blogs/music-teachers/5-music-activities-for-middle-school-to-make-lessons-more-creative>

3

MUZIKINIO LOBIO IEŠKOJIMAS

Pratimo tikslai

- Išlaisvinti kūrybiškumą per atpažįstamą ir populiarią muzikos žanrą.
- Skatinti bendradarbiavimą.
- Ugdyti kūrybiškumą.
- Padėti mokymo dalyviams užmegzti ryšius.
- Didinti suvokimą, kad muzika yra visur.

Naudojama meno forma

- Muzika

Reikalingi ištekliai

- Įvairūs daiktai iš aplinkos

Pagrindinė informacija

Šis pratimas padeda besimokantiejiems pamatyti kiek daug muzikos yra mus supančiame pasaulyje. Dalyviai skatinami įžvelgti juos supančių daiktų ir muzikos instrumentų sąsajas. Užsiėmimo metu ugdomas dalyvių kūrybiškumas, sukuriant muzikos grupę, naudojančią įprastus daiktus kaip instrumentus. Ši veikla sukuria malonią atmosferą, stiprina grupės narių santykius jiems dirbant kartu ir semiantis įkvėpimo ir entuziazmo iš kitų.

Kaip atlikti pratimą

Paprašykite dalyvių savo aplinkoje rasti daiktų, kuriuos būtų galima naudoti kaip muzikos instrumentus ir kurti muziką.

Kiekvienas dalyvis atsineša po vieną daiktą ir jiems parodoma, kaip jį galima panaudoti kaip būgną, varpelį, tamburiną ir pan.

Dalyvių užduotis – apjungti atsineštus „instrumentus“ ir sukurti muzikos grupę.

Refleksija

- Kaip šis pratimas padėjo jums spręsti nagrinėjamą klausimą?
- Ko išmokote atlikdami šį pratimą ir ką panaudosite?

Nuorodos

<https://prodigies.com/blogs/music-teachers/5-music-activities-for-middle-school-to-make-lessons-more-creative>

4

ANALOGIJOS IEŠKOJIMAS

Pratimo tikslai

- Gerinti kolektyvinio mąstymą įgūdžius.
- Skatinti kūrybinį mąstymą, atsikratyti nusistovėjusių mąstymo šablonų.
- Užmegzti ryšius.

Naudojama meno forma

- Piešimas, vaidyba, šokis, muzika

Reikalingi ištekliai

- popieriaus lapai, rašikliai, internetas (priklausomai nuo to, kaip dalyviai kuria savo analogiją)

Pagrindinė informacija

Šis pratimas skatina besimokančiuosius bendradarbiauti ir susieti abstrakčias sąvokas su konkrečiais dalykais iš realios aplinkos. Per analogiją kyla novatoriškos idėjos ir randami kūrybiški sprendimai. Analogija taip pat padeda suprasti abstrakčias sąvokas. Besimokančiųjų kūrybiškumas dar labiau sustiprėja išreiškiant analogiją per meną.

Kaip atlikti pratimą

Pasirinkti daiktą

Paprašykite besimokančiųjų pasirinkti kokį nors daiktą, neaiškindami ką su juo reikės daryti. Išgirdę komandą, jie per 5 sekundes turi surasti nurodytą požymį turintį daiktą, pvz. RAUDONĄ daiktą. Dalyviai parodo surastą daiktą kitiems, arba į kamerą, jeigu mokymas vyksta per nuotolį.

Sukurti analogiją

Kai dalyviai turi daiktus su nurodytu požymiu, paklauskite: „Kuo jūsų daiktas panašus į jūsų draugą (projektą, darbą ir pan.). Paraginkite dalyvius pritaikyti mokslines sąvokas (pvz., komutatyvumas, asociacija matematikoje, energija, elektros srovė fizikoje ir pan.) arba sąvokų ryšius.

Paraginkite dalyvius rasti analogijų tarp šių abstrakčių sąvokų ir konkrečių dalykų iš savo aplinkos. Analogijas galima iliustruoti imituojančiomis, šokant ar piešiant.

Refleksija

- Ko išmokote?
- Ką iš šio pratimo galėsite panaudoti?
- Kokių idėjų kilo ir kurios iš jų buvo įdomiausios?

Nuorodos

<https://www.ask-flip.com/method/396>
<https://www.sessionlab.com/methods/forced-analogy>
<https://www.goscience.eu/>

5

IDĖJŲ MAŠINA

Pratimo tikslai

- Ugdyti kūrybiškumą.
- Skatinti nestandartinį mąstymą.
- Padėti mokymo dalyviams užmegzti ryšius.
- Stiprinti informacijos apdorojimo ir problemų sprendimo gebėjimus.

Naudojama meno forma

- piešimas, muzika

Reikalingi ištekliai

- popieriaus lapai, rašikliai

Pagrindinė informacija

Pratimas paremtas minčių lietaus metodu, kai besimokantieji turi susieti nagrinėjamą temą su savo patirtimi arba rasti aktualios problemos sprendimą, pasitelkdami meną. Minčių lietus – tai grupinė kūrybinė veikla. Ji skatina nestandartinį mąstymą, padedantį spręsti sudėtingas problemas ir pateikti kūrybiškus sprendimus. Šis metodas skatina mokymų dalyvius sutelkti dėmesį į vaizduotę ir kurti naujas idėjas bendraminčių grupėje. Metodas padeda dalyviams mąstyti nestandartiškai, kurti ryšius ir būti lankstiems.

Kaip atlikti pratimą

Ši veikla leidžia besimokantiejiems lavinti savo kūrybiškumą. Užsiėmimą galima naudoti kaip apšilimą. Nurodykite temą (gali būti susijusi arba nesusijusi su darbu) ir paprašykite, kad dalyviai sugalvotų naujų idėjų ir jas nupieštų arba padainuotų. Mokymų dalyviai užmėgs naujų ryšių ir pradės mąstyti nestandartiškai.

Refleksija

- Ar šis pratimas bus naudingas ateityje kitų užsiėmimų metu?
- Ko išmokote?
- Ką iš šio pratimo galėsite panaudoti?

Nuorodos

<https://innovationlab.net/blog/9-best-exercises-to-spark-creativity-in-ideation/>

6

ATSKRIDO MARSIEČIAI

Pratimo tikslai

- Ugdyti kūrybiškumą.
- Gerinti bendravimo įgūdžius.
- Ugdyti gebėjimą išreikšti savo mintis vaizdais.
- Padėti mokymo dalyviams užmegzti ryšius.
- Stiprinti informacijos apdorojimo ir problemų sprendimo gebėjimus.

Naudojama meno forma

- piešimas, vaidmenų žaidimas

Reikalingi ištekliai

- popieriaus lapai, rašikliai

Pagrindinė informacija

Pratimas pabrėžia gebėjimo bendrauti vizualiai vertę ir naudą ir parodo, kad tai gali daryti kiekvienas. Šiame pratime pabrėžiama, kaip svarbu mokėti išreikšti save vaizdine kalba.

Taip stiprinamas dalyvių bendravimas, kūrybiškumas ir pasitikėjimas savimi. Be to, tai padeda žmonėms geriau pažinti vieniems kitus labai maloniu ir kūrybišku būdu.

Kaip atlikti pratimą

Šį pratimą galima naudoti mokymų pradžioje, kai dalyviai nepažįsta vieni kitų. Jis padeda dalyviams prisistatyti, papasakoti apie darbą ar pomėgius.

Nupasakokite situaciją: įsivaizduokime, kad automobilių stovėjimo aikštelėje nusileido marsiečiai. Jie nesupranta žmonių kalbos, todėl besimokantieji turi prisistatyti ir paaiškinti, ką jie veikia be žodžių. Suskirstykite dalyvius poromis (marsietis / dalyvis). Marsiečiai nori sužinoti apie besimokančiųjų darbą. Paprašykite dalyvius pagalvoti kaip jie galėtų prisistatyti ir papasakoti apie save be žodžių. Dalyviai turi prisistatyti naudodami simbolius, piešinius, schemas, pantomimą ar bet ką, kas gali padėti suprasti. Jie negali naudoti jokių žodžių.

Aptarkite, kas buvo lengva ir sunku atliekant vaidmenų žaidimą. Aptarkite su dalyviais, kokias priemones galime naudoti žinutėms siųsti.

Refleksija

- Kas buvo naudingiausia šiame pratime?
- Koks buvo didžiausias iššūkis?
- Ką galima pritaikyti?
- Kokių idėjų kilo ir kurios iš jų buvo įdomiausios?

Nuorodos

<https://innovationlab.net/blog/9-best-exercises-to-spark-creativity-in-ideation/>

EKSPERTAI

Pratimo tikslai

- Skatinti bendradarbiavimą, komandinį darbą.
- Ugdyti kūrybiškumą.
- Gerinti bendravimo įgūdžius.
- Padėti mokymo dalyviams užmegzti ryšius.
- Stiprinti informacijos apdorojimo ir problemų sprendimo gebėjimus.

Naudojama meno forma

- drama (vaidmenų žaidimas)

Reikalingi ištekliai

- popieriaus lapai, rašikliai

Pagrindinė informacija

Pratimas skatina mąstyti nestandartiškai, sukuriant dalyviams neįprastą situaciją, kurią jie turi išspręsti kūrybiškai. Dalyviai gauna iššūkį sujungti du nesusijusius daiktavardžius į naują gaminį, kuris bus rodomas ir vertinamas.

Kaip atlikti pratimą

Viena dalyvių grupė yra ekspertai. Ekspertų grupė suskirstoma į specialistus, menininkus ir vartotojus. Likusius dalyvius suskirstykite į grupes ir kiekvienai duokite du nesusijusius daiktavardžius. Iš jų dalyviai turi sukurti naują „produktą“ ir jo reklaminį bukletą, pristatantį naujo produkto funkcijas, naudojimo būdus ir privalumus.

Specialistų, menininkų ir vartotojų grupė turi parengti produktų vertinimo kriterijus.

Surenkite produktų parodą.

Kiekvienam produktui paskirkite ekspertus. Ekspertai vertina produktus balais.

Laimi produktas, surinkęs daugiausiai balų.

Refleksija

- Ko išmokote?
- Ką iš šio pratimo galėsite panaudoti?
- Kokių idėjų kilo ir kurios iš jų buvo įdomiausios?

Nuorodos

<https://lucidspark.com/blog/brainstorming-warm-up-exercises>



8

POPIERINIS TELEFONAS

Pratimo tikslai

- Skatinti bendradarbiavimą, komandinį darbą
- Ugdyti kūrybiškumą.
- Gerinti bendravimo įgūdžius.
- Geriau pažinti vienas kitą.

Naudojama meno forma

- piešimas

Reikalingi ištekliai

- Popieriaus lapai, rašikliai

Pagrindinė informacija

Šis pratimas tinka įvairaus amžiaus žmonėms, juo siekiama ugdyti kūrybiškumą. Mokymų dalyviai gali pastebėti, kaip stipriai gali pasikeisti originali frazė, kai ji perduodama grupėje žmonių, kurių prašoma interpretuoti tai, ką jie mato. Jie turi pasitelkti savo kūrybiškumą ir pabandyti įprasminti kartais beprasmiškus dalykus.

Kaip atlikti pratimą

Kiekvienam dalyviui duokite po popieriaus lapą. Popieriaus lapo viršuje jie turi parašyti sakinį, kuris gali būti abstraktus ar beprasmis.

Lapas perduodamas kitam dalyviui, kuris turi iliustruoti sakinį piešiniu.

Tada lapo dalis su užrašytu sakiniu užlenkiama, paliekant matomą tik piešinį. Lapą gavęs kitas dalyvis, turi parašyti naują sakinį apie piešinį.

Lapas vėl užlenkiamas, kad nesimatytų piešinio, o matytųsi tik sakiny, ir perduodamas kitam dalyviui.

Procesas kartojamas – sakiny, piešinys, sakiny – kol užpildomas visas lapas. Svarbu, kad pabaigoje būtų sakiny, o ne piešinys.

Rodydami piešinius, garsiai perskaitykite grupei paskutinius sakinius. Ar jie tokie patys kaip pirmieji sakiniai?

Refleksija

- Kas buvo naudingiausia šiame pratime?
- Koks buvo didžiausias iššūkis?
- Ką galima pritaikyti?

Nuorodos

<https://www.sessionlab.com/methods/paper-telephone>

9

KURTI POEZIJĄ SKAMBANT MUZIKAI

Pratimo tikslai

- Kurti poeziją sužadinus emocijas ir mintis.

Naudojama meno forma

- poezija

Pagrindinė informacija

Reikalingi ištekliai

- popieriaus lapas,
- lenta, pieštukas,
- foninė muzika

Šis pratimas didina mokymo dalyvių kūrybiškumą ir padeda sukurti palankią aplinką, kurioje žmonės gali mąstyti kūrybiškai.

Kaip atlikti pratimą

Mokymo dalyviai sėdi tyloje nugaromis vienas į kitą.
Jiems sakoma užsimerkti ir pasinerti į svajones skambant muzikai.
Nutilus muzikai jie atsimerkia.
Kiekvienas dalyvis turi pasakyti vieną žodį apie tai, kaip ji/jis jaučiasi.
Žodžiai užrašomi lentoje.
Vėl paleidžiama muzika.
Dalyviai turi pasirinkti vieną ar kelis lentoje užrašytus žodžius ir parašyti iš jų eilėraštį.
Viso užsiėmimo metu groja foninė muzika.
Parašyti eilėraščiai perskaitomi grupėje skambant muzikai.
Dalyvių eilėraščiai susegami į knygą.

Refleksija

- Kokias jūsų emocijas sužadino skambanti muzika?
- Ar lentoje užrašyti žodžiai buvo įkvepiantys poezijai kurti?
- Kaip manote, ar jūs turite poeto talentą?

10

RITMO MUŠIMAS SU PUODELIU

Pratimo tikslai

- Ugdyti atlikimo, bendradarbiavimo, komandinio darbo įgūdžius, stiprinti raštingumą, kūrybiškumą, gerą savijautą, koordinaciją.

Naudojama meno forma

- Muzika

Reikalingi ištekliai

- plastikiniai arba kartoniniai puodeliai

Pagrindinė informacija

Šis pratimas padeda besimokantiems pamatyti kiek daug muzikos yra mus supančiame pasaulyje. Mokymo dalyviai skatinami rasti ryšį tarp paprastų daiktų ir muzikos instrumentų. Užduotis sujungti instrumentais virtusius daiktus į muzikinį ansamblį praplečia dalyvių vaizduotės ribas. Atliekant šį pratimą sukuriama draugiška aplinka, stiprinami dalyvių ryšiai jiems semiantis įkvėpimo ir dalijantis entuziazmu su kitais.

Kaip atlikti pratimą

1. Instruktoriaus parodo mokymo dalyviams veiklai skirtus puodelius.
2. Instruktoriaus pademonstruoja, kaip skamba puodelis, kai:
 - Į stiklinį stalą mušama puodelio dugnu;
 - Į stiklinį stalą mušama puodelio viršumi;
 - Į puodelį mušama delnu.
3. Mokymo dalyviai pakartoja tai, ką daro instruktorius.
4. Instruktoriaus muša puodeliu paprastą ritmą (keturi, keturi, aštuoni, aštuoni, keturi).
 - Du kartus muša puodelio viršumi (keturi x 2)
 - Du kartus muša puodelio dugnu (aštuoni x 2)
 - Muša delnu į puodelį (keturi)
5. Dalyviai muša puodeliu pagal duotą ritmą su instruktoriumi, po to – savarankiškai.
6. Įvaldę užduotą ritmą, mokymo dalyviai gali įvesti kitą ritmą ir taktus melodijai sukurti.

Refleksija

- Kas buvo naudingiausia šiame pratime?
- Koks buvo didžiausias iššūkis?
- Ką galima pritaikyti?
- Ko išmokote?
- Kokių idėjų kilo ir kurios iš jų buvo įdomiausios?
- Ar mušdami ritmą galėjote klausytis, ką kalba instruktorius?

Nuorodos

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



KŪRYBIŠKUMO UGDYMO PROCESAS: *INKUBACIJOS ETAPAS*

BE NAMŲ NEGERAI

Pratimo tikslai

- Išbandyti muzikinę improvizaciją.
- Padėti besimokantiejiems išreikšti ir perteikti savo idėjas, mintis ir jausmus per muzikinę veiklą.
- Išmokyti dalyvius kaip naudoti muzikinę veiklą idėjoms generuoti ir kūrybiškumui sužadinti.

Naudojama meno forma

- muzika

Reikalingi ištekliai

- 17 garso takelis, parsisiųsti iš čia <https://vimeo.com/album/4996167>
- Instrumentai – bet kas, su kuo galima mušti ritmą.
- Dalijamoji medžiaga apie ritmo skaičiavimą <https://utminers.utep.edu/charlesl/Counting1e&a.pdf>

Pagrindinė informacija

Muzika stimuliuoja klausą. Per klausą ji gali paveikti smegenis.

Mokymasis groti ir grojimas muzikos instrumentais gerina smegenų veiklą. Tyrimų duomenys rodo, kad pianino ar gitaros pamokas lankantys žmonės yra daug kūrybingesni ir išradingesni nei nesimokantys groti, kadangi mokymasis groti muzikos instrumentais ir grojimas jais iš esmės skatina kurti idėjas.

Muzika padeda sutelkti dėmesį. Atliekant muzikinį kūrinį geriau susikaupiama prie užduoties. Dėl to jūsų smegenys generuoja daugiau idėjų ir jūs tampate kūrybingesni.

Kūrybiškumas pasiekiamas ne tik pasitelkus vaizduotę. Savo kūrybiškumą padedančių atrasti idėjų ir minčių galima pasisemti ir iš kitų. Kadangi muzika iš esmės palengvina žmonių socialinę sąveiką, ji tampa kanalu idėjoms skliti.



Kaip atlikti pratimą

1. Prieš užsiėmimą visiems mokymo dalyviams išdalykite po vieną kopiją teorinės medžiagos apie ritmo skaičiavimą ir duokite laiko jai perskaityti.
2. Užsiėmimą pradėkite nuo dalijamosios medžiagos ir paklauskite, ar yra klausimų.
3. Suskirstykite mokymo dalyvius į mažas grupes po 4-6 žmones.
4. Sukurkite paprastą pasikartojantį ritminį motyvą, kurį lengvai galėtų groti visa grupė (pvz.: ta-ti-ti-ti-ta-ssh).
5. Parepetuokite šį motyvą su visa grupe.
6. Pavadinkite jį „namų“ motyvu. Namų motyvą galima sudainuoti arba skanduoti.
7. Paaiškinkite žaidimo taisykles:
 - a. Visi pradeda groti namų motyvą.
 - b. Dalyviai turi keturis pasirinkimus:
 - i. likti namie;
 - ii. išeiti iš namų (improvizuoti);
 - iii. pavogti idėją (nukopijuoti kieno nors improvizaciją);
 - iv. nustoti groti ir klausyti.
8. Nustatykite taisyklę, kiek dalyvių turi likti namuose, priklausomai nuo grupės dydžio (dvidešimties žmonių grupėje – bent šeši).
9. Žaiskite žaidimą kelis kartus, įspėdami grupę apie pabaigą, kai matote, kad žaidimas išsisemia.
10. Po kiekvieno raundo trumpai pasidžiaukite ir įvertinkite.

Patarimai instruktoriui:

- Reguliariai keiskite namų motyvą.
- Naują namų motyvą galima atrasti kieno nors improvizacijoje arba naudojant ritminius vienetus ir ritmo korteles.
- Namų motyvas turi būti paprastas, kad būtų galima improvizuoti.

Idėjos variacijoms:

- Grupė kartu turi rasti pabaigą. Kūrinį galima užbaigti vienam iš grupės pasirinkus dirigento vaidmenį ir parodyti, kad baigiam. Grupė gali rasti ir kitą būdą kūrinį užbaigti niekam neduodant ženklo. Aptarkite, kaip užbaigti kūrinį.
- Paprašykite, kad kas nors kontroliuotų atlikimo dinamiką (parodytų groti garsiai ir tyliai).
- Pasirinkite dainuojamą namų motyvą naudojant dvi arba tris natas.
- Namų motyvą kurkite pakaitomis naudodami ritmo korteles.
- Sugalvokite kitas žaidimo taisykles.
- Padarykite pertrauką, kai suskaičiavus iki keturių, visi groja tą patį, o vėl suskaičiavus iki keturių, grįžta prie namų motyvo ir vėl improvizuoja.



Refleksija

- Kaip skambėjo kūrinys?
- Kas pavogė idėją?
- Kas liko namie visą laiką? Kodėl?
- Ką galima padaryti, kad kūrinys skambėtų geriau?
- Kas buvo naudingiausia šiame pratime?
- Koks buvo didžiausias iššūkis?
- Ką galima pritaikyti?
- Ko išmokote?
- Ką iš šio pratimo galėsite panaudoti?



12

1,2,3,4 - GROTI,
1,2,3,4 - TYLĖTI

Pratimo tikslai

- Ugdyti pasitikėjimą savimi ir lavinti įgūdžius sukurti muzikinį motyvą per nustatytą laiką.
- Lavinti įgūdžius kurti muzikinius motyvus.

Naudojama meno forma

- Muzika

Reikalingi ištekliai

- [Grojantys vamzdeliai](#)
- Perkusiniai instrumentai

Pagrindinė informacija

Muzika stimuliuoja klausą. Per klausą ji gali paveikti smegenis.

Mokymasis groti muzikos instrumentais ir grojimas gerina smegenų veiklą. Tyrimų duomenys rodo, kad pianino ar gitaros pamokas lankantys žmonės yra daug kūrybingesni ir išradingesni nei nesimokantys groti, kadangi mokymasis groti muzikos instrumentais ir grojimas jais iš esmės skatina kurti idėjas.

Muzika padeda sutelkti dėmesį. Atliekant muzikinį kūrinį geriau susikaupiama prie užduoties. Dėl to jūsų smegenys generuoja daugiau idėjų ir jūs tampate kūrybingesni.

Kūrybiškumas pasiekiamas ne tik pasitelkus vaizduotę. Savo kūrybiškumą padedančių atrasti idėjų ir minčių galima pasisemti ir iš kitų. Kadangi muzika iš esmės palengvina žmonių socialinę sąveiką, ji tampa kanalu idėjoms skliti.



Kaip atlikti pratimą

1. Stovėdami rate visi išskaičiuoja pirmais – ketvirtais. Kartojama plojant ir pirmi numeriai įeina į rato vidurį. Repetuojama sakant skaičius balsu, paskui mintyse.
2. Antrajam, trečiajam ir ketvirtajam numeriams pasirenkama kita kūno perkusija. Pavyzdžiui, vienas - ploti, du, trys, keturi – trepsėti kojomis.
3. Po keturių taktų su garsu eina keturi tylūs taktai. Taktai atskiriami pradžioje einant pagal ritmą, paskui stovint ramiai ir skaičiuojant ritmą tylomis. Repetuojamas modelis – keturi taktai kūno perkusija, keturi taktai – tylą.
4. Dalyviai išeina iš rato, pasklinda po kambarį ir kelias minutes kuria kūno perkusiją keturiems taktams. Kelis kartus garsiai skaičiuokite taktus arba paleiskite metronomą.
5. Dalyviai stoja į ratą ir pradeda keturis taktus su kūno perkusija, keturis taktus tylomis. Dalyviai juda pagal laikrodžio rodyklę, kiekvienas dalyvis gali improvizuoti per aštuonis taktus. Per keturis tylos taktus vienas dalyvis muša ritmą naudodamas kūno perkusiją.

Idėjos variacijoms:

- Dirbkite nedidelėse grupėse, kad kiekvienas dalyvis turėtų daugiau laiko improvizuoti.
- Įveskite vokalius garsus.
- Tegul vienu metu improvizuoja ne vienas, o keli dalyviai. Vadovaukite, kad jie klausytųsi vienas kito.
- Keiskite tempą, naudodami *largo* (labai lėtai) ir *presto* (greitai).
- Naudokite vieną iš improvizuotų motyvų kitam motyvui sukurti.
- Improvizuokite per šešiolika taktų ir nustatykite taisykles improvizatoriui, t. y. įtraukite crescendo (garsiai) ir piano (tyliai), pakartokite, baikite taip, kaip pradėjote.
- Įveskite kitas taisykles.



Refleksija

- Ar mušdami ritmą galėjote klausytis, ką kalba mokytojas?
- Ką galima padaryti, kad kūrinys skambėtų geriau?
- Kaip pratęstumėte šią veiklą, kad būtų sukurtas muzikos kūrinys?
- Kas buvo naudingiausia šiame pratime?
- Koks buvo didžiausias iššūkis?
- Ką galima pritaikyti?
- Ko išmokote?
- Ką iš šio pratimo galėsite panaudoti?

13

SKAMBINTI IR ATSILIEPTI DAINUOJANT

Pratimo tikslai

- Mokyti improvizuoti balsu.
- Ugdyti vokalinės improvizacijos įgūdžius ir pasitikėjimą improvizuojant.
- Ugdyti bendradarbiavimo įgūdžius.

Pagrindinė informacija

Muzika stimuliuoja klausą. Per klausą ji gali paveikti smegenis.

Muziką padeda mokymo dalyviams lavinti savo kūrybiškumą, pajusti įkvėpimą ir malonumą. Muzikos kūrimas ir pristatymas bus svarbiausia mokymo dalyvių veikla. Per šią veiklą jie lavina vokalius ir instrumentinius įgūdžius, tyrinėja garsus ir muzikos sąvokas, pasitelkia vaizduotę ir įgūdžius muzikinėms idėjoms ir kompozicijoms kurti.

Muzika padeda sutelkti dėmesį. Atliekant muzikinį kūrinį geriau susikaupiama prie užduoties. Dėl to jūsų smegenys generuoja daugiau idėjų ir jūs tampate kūrybingesni.

Naudojama meno forma

- muzika

Reikalingi ištekliai

- jokių

Kaip atlikti pratimą

1. Pirmiausia parodykite dalyviams kaip atlikti užduotį. Pakvieskite savanorį, kuriam patinka eksperimentuoti su savo balsu.
2. Pradėkite pokalbį su juo dainuodami (galima pasirinkti temą arba klausimų ir atsakymų formą), pvz.:
 - a. 1 partneris: „Ką veikei savaitgalį?“
 - b. 2 partneris: „Ėjau žaisti futbolą.“
 - c. 1 partneris: „Aš buvau namie.“
 - d. 2 partneris: „Ką veikei namuose?“
 - e. Visi žodžiai tariami dainuojant.
3. Suskirstykite dalyvius poromis, kad sukurtų muzikinius pokalbius.
4. Kiekviena pora pademonstruoja savo pokalbį visai grupei.
5. Pagirkite ir įvertinkite.

Idėjos variacijoms:

- Sukurkite pokalbį, kuriame abu dalyviai dainuoja vienu metu.
- Sukurkite pokalbį be žodžių, o vien tik iš vokalių garsų.

Refleksija

- Ar tvirtai jautėtės, kalbėdami su melodija?
- Kas padėtų tvirtiau jaustis atliekant tokią užduotį?
- Kas buvo naudingiausia šiame pratime?
- Koks buvo didžiausias iššūkis?
- Ką galima pritaikyti?
- Ko išmokote?
- Ką iš šio pratimo galėsite panaudoti?

14

DAINUOJAMOJI POEZIJA

Pratimo tikslai

- Sukurkti melodiją eilėraščiui.
- Ugdyti kompozicijos įgūdžius ir stiprinti pasitikėjimą savimi.
- Ugdyti bendradarbiavimo įgūdžius.

Naudojama meno forma

- Muzika

Pagrindinė informacija

Reikalingi ištekliai

- Jokių

Muzika stimuliuoja klausą. Per klausą ji gali paveikti smegenis.

Muziką padeda mokymo dalyviams lavinti savo kūrybiškumą, pajusti įkvėpimą ir malonumą. Muzikos kūrimas ir pristatymas bus svarbiausia mokymo dalyvių veikla. Per šią veiklą jie lavina vokalius ir instrumentinius įgūdžius, tyrinėja garsus ir muzikos sąvokas, pasitelkia vaizduotę ir įgūdžius muzikinėms idėjomis ir kompozicijoms kurti.

Muzika padeda sutelkti dėmesį. Atliekant muzikinį kūrinį, geriau susikaupiama prie užduoties. Dėl to jūsų smegenys generuoja daugiau idėjų ir jūs tampate kūrybingesni.

Kaip atlikti pratimą

1. Pasirinkite trumpą eilėrašį iš kelių eilučių po penkis-šešis žodžius eilutėje.
2. Mokymo dalyviai gali sukurti savo haiku.
3. Kelis kartus perskaitykite vieną eilėrašį ar haiku.
4. Pakvieskite mokymo dalyvius kiekvieną skaitomo eilėraščio žodį išreikšti kūno judesiais. Dalyviai gali vaikščioti po kambarį arba stovėti vietoje, judindami rankas ir kūną, sėdėti ir judinti rankas, gulėti ir judinti kojas. Skaitykite eilėrašį kelis kartus, įtraukdami dalyvius kartoti eilėraščio žodžius.
5. Pakvieskite savanorį padeklamuoti eilėrašį.
6. Aptarkite, kaip judesiai padeda įsiminti eilėraščio tekstą.
7. Pakvieskite dalyvius atkartoti skaitovo judesius.
8. Suskirstykite dalyvius į tris grupes, kiekvienai grupei skirdami po eilutę.
9. Kiekvienai grupei duokite užduotį sukurti melodiją eilėraščio eilutei tuo pačiu naudojant kūno judesius. Grupė turi repetuoti tol, kol kiekvienas narys įsimins eilėraščio žodžius, melodiją ir judesius.
10. Kiekviena grupė padainuoja savo eilėraščio eilutę.
11. Padainuokite eilėrašį visi kartu - kiekviena grupė savo eilutę.
12. Sukurkite aranžuotę, dainuodami eilėraščio eilutes bet kokia tvarka, kai kurias eilutes kartodami kelis kartus; pvz., kuri nors eilutė ar jos dalis gali būti paprastesnė ir erdvesnė, todėl tinkanti *ostinato* (nuolatinis motyvo ar temos kartojimas) arba polifoninei tekstūrai.
13. Leiskite dalyviams atlikti kūrinį.

Refleksija

- Kaip grupė pasirinko melodiją?
- Ar visai grupei patinka ta melodija?
- Ar norėtumėte ką nors pakeisti?
- Kas buvo naudingiausia šiame pratime?
- Koks buvo didžiausias iššūkis?
- Ką galima pritaikyti?
- Ko išmokote?
- Ką iš šio pratimo galėsite panaudoti?

15

DU ŽODŽIAI

Pratimo tikslai

- Parodyti problemos formulavimo reikšmę.
- Padėti mokymo dalyviams sukurti kuo daugiau kūrybinių idėjų.
- Parodyti mokymo dalyviams, kaip naudoti veiklas idėjoms generuoti ir kūrybiškumui skatinti.

Naudojama meno forma

- Jokių

Reikalingi ištekliai

- Kiekvienai grupei: markeriai, du konferenciniai bloknatai ir lipni juosta dideliems lapams klijuoti.
- Kiekvienam dalyviui: po vieną trijų skirtingų spalvų (13 cm skersmens) lipnių taškelį ir vieną 4 x 6 lipnių lapelių bloknotą.
- Kiekvienai grupei po žodyną.
- Dalijamoji teorinė medžiaga.

Pagrindinė informacija

Pasirinkite bet kokį žodį. Pasirinkite kitą žodį ir juos sujunkite. Kas išėjo? Žinoma, du žodžiai! Tačiau šie du žodžiai turi kažkokią prasmę. Vieną iš žodžių pakeiskite kitu ir pamatysite kaip stipriai gali pasikeisti jų reikšmė. Taigi, bet kokio žodžių junginio prasmė priklausys nuo jų sudarančių žodžių.

Šio pratimo svarbiausia esmė – nauja perspektyva, gaunama problemos formuluotėje pakeitus vienus žodžius kitais.

Spręsdami problemą dažnai užstringame ne tik dėl to, kad nieko nesugalvojame, bet ir dėl pasirinktų žodžių. Dažnai būna sunku ne dėl to, kad nerandame gerų idėjų, o dėl to kaip mes formuluojame problemą.

Kaip atlikti pratimą

1. Prieš užsiėmimą visiems mokymo dalyviams išdalinkite po vieną kopiją teorinės medžiagos apie dviejų žodžių principą ir duokite laiko jai perskaityti.
2. Suskirstykite mokymo dalyvius į mažas grupes po 4-7 žmones.
3. Užsiėmimą pradėkite nuo teorinės medžiagos ir paklauskite, ar yra klausimų.
4. Kiekviena grupė turi suformuluota problemą, kad teiginyje būtų veiksmažodis ir papildinys.
5. Grupių dalyviai užrašo veiksmažodį ir papildinį ant didelio lapo. Po to visi žodyne ieško sinonimų kiekvienam žodžiui.
6. Surastus žodžius reikia užrašyti stulpeliu po veiksmažodžiu ir po papildiniu.
7. Iš kiekvieno stulpelio grupės turi pasirinkti po vieną žodį ir sudaryti jų junginius idėjoms generuoti.
8. Visas idėjas grupių nariai surašo ant lipnių lapelių ir suklijoja juos ant didelio lapo.

Dalijamoji teorinė medžiaga apie du žodžius

Tarkime, kad esate organizacija, kuri ieško būdų, kaip padidinti bendruomenės labui skiriamų lėšų sumą. Ši problema susijusi su žodžių „padidinti“ ir „lėšų“ junginiu. Daugumai žmonių šių žodžių junginys reikškia gauti daugiau pinigų. Labai paprasta. Tačiau jis nepadeda mums sugalvoti daugiau idėjų.

Jei žodį „padidinti“ pakeistume sinonimu? Žvilgtelėkime į žodyną ir rasime kelis variantus: papildyti, priauginti, pridėti, padauginti, stiprinti, pristatyti, eskaluoti, pripūsti. Dabar pabandykime sujungti tuos žodžius su žodžiu lėšos. Galime gauti tokius junginius kaip padauginti lėšas, papildyti lėšas, pridėti lėšų.

Jei galime sinonimais pakeisti vieną žodį, tą patį galime padaryti ir su kitu žodžiu. Žodyne galima rasti tokius žodžio „lėšos“ sinonimus: pinigai, turtas, ištekliai, turtas, pajamos. Dabar sujunkite žodį „padidinti“ su sinonimais ir gausite „padidinti pajamas“, „padidinti pinigus“, „padidinti išteklius“.

Visi šie žodžių junginiai gali stimuliuoti naujas idėjas. Pavyzdžiui, jūsų organizacijos darbuotojai laisvu laiku gali teikti pavežimo paslaugas ir prašyti kliento paaukoti jūsų fondui (padidinti pajamas). Meninių gebėjimų turintys darbuotojai gali siūti ar nerti pinigines ir jas parduoti (padidinti piniginę). Supratote pratimo esmę?

Bet čia dar ne viskas. Nebūtina apsiriboti žodžiais „padidinti“ ar „lėšos“ žodžių junginiuose. Galime naudoti bet kokį sinonimą iš sąrašo. Pavyzdžiui:

Increase	Money	Advance	Cash
Boost	Currency	Jump	Greenbacks
Hike	Dough	Magnify	Wampum
	Snowball	Income	

Idėjoms kaip surinkti daugiau lėšų generuoti galime imti bet kuriuos žodžius iš dviejų stulpelių ir daryti iš jų žodžių junginius.

Štai keli pavyzdžiai:

- Bėgti / pinigai: surenkite remiamą bėgimą ar žygį, kurio dalyviai surenka iš rėmėjų po 5 eurus už kiekvieną nubėgtą ar nueitą kilometrą.
- Pasiūlykite skirti sumą nuo atlyginimo į fondą (avansas / pajamos).
- Surenkite karnavalą su magiškais triukais. Žmonės gali lažintis kas atspės, o išloštus pinigus skirsite fondui. Pagaminkite marškinėlius su įvairaus nominalo pinigais ir padovanokite juos rėmėjams pagal paaukotą sumą (padidinti / šlamančius).
- Pardavinėkite cukraus vatą ir spurgas (sniego gniūžtė / tešla).

Refleksija

- Kas buvo naudingiausia šiame pratime?
- Koks buvo didžiausias iššūkis?
- Ką galima pritaikyti?
- Kaip šis pratimas padėjo jums spręsti nagrinėjamą klausimą?
- Ar šis pratimas bus naudingas ateityje kitų užsiėmimų metu?
- Ko išmokote?
- Ką iš šio pratimo galėsite panaudoti?
- Kokių idėjų kilo ir kurios iš jų buvo įdomiausios?

SAKYKITE UOGIENĖ

Pratimo tikslai

- Padėti mokymo dalyviams sukurti kuo daugiau kūrybinių idėjų.
- Parodyti mokymo dalyviams, kaip naudoti veiklas idėjoms generuoti ir kūrybiškumui skatinti.

Naudojama meno forma

- Fotografija

Reikalingi ištekliai

- Kiekvienai grupei: markeriai, du konferenciniai bloknotai ir lipni juosta dideliems lapams klijuoti.
- Kiekvienam dalyviui: po vieną trijų skirtingų spalvų (13 cm skersmens) lipnių taškelių ir vieną 4 x 6 lipnių lapelių bloknotą.
- Trys A4 popieriaus lapai kiekvienai grupei ir kiekvienam dalyviui po rašiklį.

Pagrindinė informacija

Kai į galvą ateina naujos idėjos, jos dažniausiai neturi apibrėžtos formos. Labai susikaupus jos pradeda įgauti kontūrus. Šios naujos idėjos tampa vaizdais, kuriuos galime įsivaizduoti mintyse.

Kaip atlikti pratimą

1. Perskaitykite dalyviams šį tekstą ir pakvieskite kiekvieną atsakyti.
„Įsivaizduokite, kad į savo problemą žiūrite pro fotoaparato objektyvą. Sufokusuokite vaizdą, kad ryškiai matytumėte visą problemą. Fokusuodami vaizdą, mintimis judinkite sprendžiamą problemą tolyn ir artyn. Sureguliuokite apšvietimą, kad geriau matytumėte vaizdą. Nuimkite vaizdo ryškumą, kad pasikeistų perspektyva. Uždėkite kitą objektyvą, pavyzdžiui, teleobjektyvą arba plačiakampį perspektyvai pakeisti. Koreguokite vaizdą toliau, kol problema bus aiškiai sufokusuota jūsų mintyse. Paspauskite fotografavimo mygtuką ir mintyse išryškinkite problemos nuotrauką. Tyrinėkite gautą nuotrauką ir įsidėmėkite visas svarbias detales. Užrašykite ant popieriaus lapo visas įdomias savybes, pavyzdžiui, dydį, formą, tekstūrą, kvapus, judesius. Galiausiai, išnagrinėkite savo aprašymą ir naudokite jį idėjoms kurti.“
2. Pakvieskite dalyvius paeiliui pasidalinti savo idėjomis su kitais, užrašyti jas ant lipnių lapelių (vienas lapelis vienai idėjai) ir priklijuoti juos ant didelio lapo.
3. Paraginkite užrašyti ir tas idėjas, kurios kilo klausantis kitų mokymo dalyvių.
4. Jei kuriam nors dalyviui sunkiai sekasi kurti idėjas, pasiūlykite pasinaudoti kitų idėjomis. Paaiškinkite, kad nereikia jaudintis, jei nepavyksta vizualizuoti savo minčių. Galima sukurti savo idėją klausantis kitų dalyvių pasakojimo.

Refleksija

- Kas buvo naudingiausia šiame pratime?
- Koks buvo didžiausias iššūkis?
- Ką galima pritaikyti?
- Kaip šis pratimas padėjo jums spręsti nagrinėjamą klausimą?
- Ar šis pratimas bus naudingas ateityje kitų užsiėmimų metu?
- Ko išmokote?
- Ką iš šio pratimo galėsite panaudoti?
- Kokių idėjų kilo ir kurios iš jų buvo įdomiausios?

17

ATPIRKIMO OŽYS

Pratimo tikslai

- Padėti mokymo dalyviams sukurti kuo daugiau kūrybinių idėjų.
- Parodyti mokymo dalyviams, kaip naudoti veiklas idėjoms generuoti ir kūrybiškumui skatinti.

Naudojama meno forma

- Jokių

Reikalingi ištekliai

- Kiekvienai grupei: markeriai, du konferenciniai bloknotai ir lipni juosta dideliems lapams klijuoti.
- Kiekvienam dalyviui: po vieną trijų skirtingų spalvų (13 cm skersmens) lipnių taškelių ir vieną 4 x 6 lipnių lapelių bloknotą.
- Grotuvas ir pakankamai garsiai leidžiama energinga muzika.

Pagrindinė informacija

Posakis „ieškoti atpirkimo ožio“ reiškia ieškoti kaltų arba perkelti savo atsakomybę kitiems. [Hall \(1994\)](#) pritaikė šią frazę, sukurdamas pratimą keturioms nedidelėms grupėms. Jį galima modifikuoti ir pritaikyti vienai grupei.

Kaip atlikti pratimą

Toliau aprašytas pratimas atliekamas su keturiomis grupėmis.

1. A4 formato lape grupės dalyviai nubrėžia stačiakampį taip, kad liktų maždaug 1,3 cm kraštinė.
2. Stačiakampį tiesiomis linijomis reikia padalinti į keturis langelius. Langeliai sunumeruojami tokia tvarka: 1 – viršutiniame kairiajame kampe, 2 – viršutiniame dešiniajame kampe, 3 – apatiniame kairiajame kampe ir 4 – apatiniame dešiniajame kampe.
3. Paleiskite muziką ir paprašykite dalyvių sugalvoti absurdišką, keistą ar egzotišką idėją ir užrašyti į ją į pirmą langelį.
4. Lapas perduodamas kitai grupei.
5. Gavę kolegų lapą, kitos grupės dalyviai išnagrinėja pirmąją idėją ir antrame langelyje užrašo realistiškesnę tos idėjos versiją. Tada perduoda tą lapą kitai grupei.
6. Naujos grupės užduotis – parašyti dar realistiškesnę idėją trečiame langelyje ir perduoti lapą ketvirtajai grupei.
7. Ši grupė ketvirtame langelyje užrašo realistiškiausią idėją ir pavadina ją atpirkimo ožiu.
8. Pakvieskite visas grupes pasidalinti savo idėjomis, užrašyti naujas idėjas ant lipnių lapelių (viena idėja viename lapelyje) ir suklijuoti lapelius ant didelio lapo įvertinimui.



Refleksija

Išskirtinis šios veiklos bruožas – galimybė kelioms grupėms sąveikauti tarpusavyje. Ši sąveika ne tik sukuria konkuravimo dvasį ir teikia socialinio bendravimo pasitenkinimą, bet ir parodo daugiau galimybių problemai spręsti dalyvaujant kitoms grupėms. Be to, struktūruota veikla gali būti privalumas grupėms, kurioms trūksta energijos arba kurių nevaržomai plūstančias idėjas reikia suvaldyti. Pakvieskite dalyvius aptarti, kokią įtaką jiems daro aiški struktūra, palyginti su tradiciniu minčių lietumi.

Apibendrinamieji klausimai:

- Kas buvo naudingiausia šiame pratime?
- Koks buvo didžiausias iššūkis?
- Ką galima pritaikyti?
- Kaip šis pratimas padėjo jums spręsti nagrinėjamą klausimą?
- Ar šis pratimas bus naudingas ateityje kitų užsiėmimų metu?
- Ko išmokote?
- Ką iš šio pratimo galėsite panaudoti?
- Kokių idėjų kilo ir kurios iš jų buvo įdomiausios?



18

1+1=1

Pratimo tikslai

- Padėti mokymo dalyviams sukurti kuo daugiau kūrybinių idėjų.
- Parodyti mokymo dalyviams, kaip naudoti veiklas idėjoms generuoti ir kūrybiškumui skatinti.

Naudojama meno forma

- piešimas

Reikalingi ištekliai

- Kiekvienam dalyviui: vienas A4 formato popieriaus lapas, kreidelių dėžutė ir rašiklis arba pieštukas.

Pagrindinė informacija

Visi sutinkame, kad vienas + vienas yra du, tačiau vandens lašą sumaišius su kitu vandens lašu vis tiek gausime tik vieną vandens lašą. Panašiai vyksta ir idėjų kūrimo procesas – sujungę dvi idėjas ar koncepcijas, galiausiai turėsime vieną idėją ar koncepciją. Kūrybiškumas apima tuos pačius žingsnius – iš pirmo žvilgsnio nesusijusių idėjų sujungimą ir kažko naujo sugalvojimą. Šiame pratime dalyviai turės išlaisvinti savo mintis ir kurti naujas idėjas.

Kaip atlikti pratimą

1. Jei įmanoma, dirbkite poromis. Pasiimkite popieriaus ir rašiklį.
2. Kiekvienas sugalvokite daiktą, kurio pavadinimas prasideda ta pačia raide kaip ir jūsų pavardė.
3. Dabar sujunkite savo objektą su porininko objektu ir sukurkite verslo galimybę: produktą arba paslaugą. Pavyzdžiui: Dantų pasta + zebra = zebro formos dantų pastos dozatorius vaikams, kuris išspaudžia porcijas (gaminys); specialiai sukurtos teminės priemonės odontologams, dirbantiems su vaikais (paslauga / patirtis). Gerai apgalvokite koncepciją – koku tikslu gaminys ar paslauga naudojama, kas ja naudojasi, kaip ji atrodo ir pan.
4. Atlikę užduotį pasidalykite idėjomis tarp grupių ir aptarkite rezultatus.

Refleksija

- Kas buvo naudingiausia šiame pratime?
- Koks buvo didžiausias iššūkis?
- Ką galima pritaikyti?
- Kaip šis pratimas padėjo jums spręsti nagrinėjamą klausimą?
- Ar šis pratimas bus naudingas ateityje kitų užsiėmimų metu?
- Ko išmokote?
- Ką iš šio pratimo galėsite panaudoti?
- Kokių idėjų kilo ir kurios iš jų buvo įdomiausios?

VAIDMENŲ LIETUS

Pratimo tikslai

- Padėti mokymo dalyviams sukurti kuo daugiau kūrybinių idėjų.
- Parodyti mokymo dalyviams, kaip naudoti veiklas idėjoms generuoti ir kūrybiškumui skatinti.

Naudojama meno forma

- vaidyba

Reikalingi ištekliai

- Kiekvienai grupei: markeriai, du konferenciniai bloknatai ir lipni juosta dideliems lapams klijuoti.
- Kiekvienam dalyviui: po vieną trijų skirtingų spalvų (13 cm skersmens) lipnių taškelių ir vieną 4 x 6 lipnių lapelių bloknatą.

Pagrindinė informacija

Visi savo gyvenime atliekame įvairius vaidmenis: mėsaininko, kepėjo, žvakių gamintojo, motinos, tėvo, brolio, mokytojo, draugo ir t. t. Tam tikra prasme mes visi esame aktoriai, vaidinantys gyvenimo scenoje. Gyvenime bendraudami su įvairiais žmonėmis mes dėvime daugybę skirtingų skrybėlių. Mes dažnai vaidiname įvairiose asmeninio gyvenimo situacijose.

Atlikdami vaidmenį matome kitą perspektyvą. Porų konsultantai dažnai prašo sutuoktinių atlikti dialogą iš partnerio pozicijos. Tai leidžia abiem sutuoktiniams pamatyti dalykus kitaip ir padeda geriau suprasti vienas kitą. Tokiu būdu jie gali sugalvoti naujų bendravimo būdų.

Siekdamas išnaudoti vaidmenų žaidimų privalumus, [Rick Griggs \(1985\)](#) sukūrė vaidmenų lietaus veiklą. R. Griggs mano, kad dauguma minčių lietaus sesijų yra neproduktyvios, nes žmonės būna susivaržę. Kiekvieną kartą, kai siūlome ką nors nauja, mes rizikuojame. Jei mūsų idėjos bus nepriimtinos, galime jaustis sugniuždyti.

Griggs pasiūlė grupės nariams kurti idėjas iš kito žmogaus perspektyvos, kad nebūtų slopinimo. Tai ir yra svarbiausia šio pratimo prielaida.



Kaip atlikti pratimą

1. Pakvieskite grupės narius sugalvoti dvidešimt – trisdešimt idėjų savo problemai spręsti be jokio kritinio vertinimo (prieš pradedant vaidmenų žaidimą), užrašyti jas ant lipnių lapelių ir priklijuoti lapelius ant didelio lapo (idėjų lavina).
2. Paprašykite kiekvieno dalyvio prisiminti istorinę asmenybę, kuria žavėjosi. Per penkias minutes jie turi užrašyti viską, ką žino apie tą asmenį. Tegul jie pagalvoja apie šio asmens nuostatas, pasirinkimą, nuomones ir įsitikinimus ir įsivaizduoja, kad tas asmuo prisideda sprendžiant grupės problemą.
3. Vienas asmuo iš grupės pasako, kokią asmenybę jie pasirinko.
4. Grupės nariai turi sugalvoti, ką tas asmuo pasakytų apie jų problemą. Suformuluokite teiginius, pavyzdžiui: „Mano pasirinktas asmuo darytų taip...“ arba „Mano pasirinktas asmuo norėtų...“
5. Pakartokite 3 ir 4 žingsnius.
6. Visas idėjas grupių nariai surašo ant lipnių lapelių ir suklijuoja juos ant didelio lapo.

Refleksija

Šis pratimas pagrįstas empatija, t. y., galvojimu ką jaučia kitas žmogus, ir dalyvių dramaturgijos pojūčiu. Jei grupės nariams sunku apibūdinti pasirinktą asmenį, patarkite, kad nebūtina būti tiksliais. Geriau sutelkti dėmesį į apibūdinimą, detales ir dramatiškumą. Tikslas – stimuliuoti naujas idėjas.

Apibendrinamieji klausimai:

- Kas buvo naudingiausia šiame pratime?
- Koks buvo didžiausias iššūkis?
- Ką galima pritaikyti?
- Kaip šis pratimas padėjo jums spręsti nagrinėjamą klausimą?
- Ar šis pratimas bus naudingas ateityje kitų užsiėmimų metu?
- Ko išmokote?
- Ką iš šio pratimo galėsite panaudoti?
- Kokių idėjų kilo ir kurios iš jų buvo įdomiausios?

STEREOTIPAI

Pratimo tikslai

- Padėti mokymo dalyviams sukurti kuo daugiau kūrybinių idėjų.
- Parodyti mokymo dalyviams, kaip naudoti veiklas idėjoms generuoti ir kūrybiškumui skatinti.

Naudojama meno forma

- Vaidyba

Reikalingi ištekliai

- Kiekvienai grupei: markeriai, du konferenciniai bloknetai ir lipni juosta dideliems lapams klijuoti.
- Kiekvienam dalyviui: po vieną trijų skirtingų spalvų (13 cm skersmens) lipnių taškelių ir vieną 4 x 6 lipnių lapelių bloknotą.
- Teorinė medžiaga apie stereotipus

Pagrindinė informacija

Šio pratimo koncepcija – nauja perspektyva, gauta pasikonsultavus su kitu žmogumi. Šios užduoties tikslas – ne kalbėtis realiai, bet galvoti įsivaizduojant save esant kitu žmogumi.

Kaip atlikti pratimą

1. Paprašykite, kad kas nors iš kiekvienos grupės užrašytų spręstiną problemą konferencinio bloknoto lape.
2. Išdalykite teorinę medžiagą apie stereotipus.
3. Pasakykite dalyviams pasirinkti kokią nors profesiją ir pagalvoti, kaip tipinis šias pareigas užimantis žmogus spręstų tokį klausimą. Pageidautina, kad ši profesija būtų nesusijusi su problema. Pasiūlykite jiems pagalvoti, kaip problemą spręstų policijos pareigūnas, teisininkas, buhalteris, chemikas, gydytojas, mėsaininkas ar stalius.
4. Paprašykite dalyvius surašyti ant didelio lapo viską, ką, jų manymu, tos profesijos asmuo darytų susidūręs su tokiu iššūkiu.
5. Dalyviai turi ieškoti idėjų iššūkiui išspręsti, remdamiesi to žmogaus sugalvotais sprendimais.
6. Visas idėjas grupių nariai surašo ant lipnių lapelių ir suklįjuoja juos ant didelio lapo.



Teorinė medžiaga apie stereotipus

Tarkime, kad užduotis yra pagerinti kokybės kontrolę gamybos procese, o jūsų grupė pasirenka staliaus profesiją. Tuomet galite užrašyti tokias pastabas apie stalių:

- Stalius plaktuku padaužo vinies galą, kad mediena nesuskilinėtų.
- Geras stalius visada pamatuoja du kartus, o tik tada pjauna.
- Paviršiaus kokybė priklauso nuo paruošimo ir nušveitimo.
- Medieną lengviau pjauti pluošto kryptimi negu priešingai.
- Stalius visada naudoja tinkamą įrankį, pavyzdžiui, nenaudoja atsuktuvo vietoje plaktuko.

Šie aprašymai gali sukelti tokias mintis:

- Galimas klaidas „nušlifaukite“ sukurdami kokybės programą, kuri „stuksena“ apie kokybės gerinimą.
- Reikalaukite, kad visi gamybos darbuotojai du kartus patikrintų savo produkciją.
- Visiems darbuotojams organizuokite papildomus mokymus apie kokybės kontrolę.
- Reguliariai organizuokite susitikimus su darbuotojais, kad įsitikintumėte, jog supranta vadovybės tikslus ir filosofiją.
- Užtikrinkite, kad visi darbuotojai naudotų naujausias technologijas ir taip pagerintų darbo kokybę.



Refleksija

Aptarkite su grupe kokios profesijos labiausiai tinka tam tikrų rūšių klausimams spręsti. Apskritai, kuo labiau profesija skiriasi nuo iššūkio, tuo didesnė tikimybė, kad ji paskatins kūrybines idėjas.

Apibendrinamieji klausimai:

- Kas buvo naudingiausia šiame pratime?
- Koks buvo didžiausias iššūkis?
- Ką galima pritaikyti?
- Kaip šis pratimas padėjo jums spręsti nagrinėjamą klausimą?
- Ar šis pratimas bus naudingas ateityje kitų užsiėmimų metu?
- Ko išmokote?
- Ką iš šio pratimo galėsite panaudoti?
- Kokių idėjų kilo ir kurios iš jų buvo įdomiausios?



KŪRYBIŠKUMO UGDYMO PROCESAS: NUŠVITIMO (IDĖJŲ KŪRIMO) ETAPAS

21

ENERGIJOS RATAS

Pratimo tikslai

- Padėti dalyviams atsipalaiduoti ir nesivaržyti.
- Skatinti komandinę dvasiją
- Ugdyti gebėjimą susikaupti
- Didinti energingumą ir sinchronizuoti grupės narių veiklą, kad visi būtų vienodai energingi ir susikaupti

Naudojama meno forma

- Teatrinė veikla

Reikalingi ištekliai

- Jokių

Pagrindinė informacija

Šiame pratime daugiausia dėmesio reikėtų skirti dalyvavimui, todėl į ratą turi susėsti visi dalyviai. Ši veikla ypač tinka žmonėms, kurie droviasi atsiskleisti grupinėje veikloje, kadangi šiame pratime nei vienas nebūna dėmesio centre.

Kaip atlikti pratimą

1. Sustokite ratu.
2. Instruktorius pasisuka kūnu į dešinę, pažiūri šalia esančiam dalyviui į akis ir suploja rankomis.
3. Tas asmuo atlieka tuos pačius veiksmus, perduodamas estafetę rankų suplojimu.
4. Visi rato dalyviai eilės tvarka turi suploti rankomis per daug neskubėdami ir nedelsdami, kad ratu einantis plojimas sukurtų ritmą.
5. Tuomet instruktorius pakeičia perduodamo plojimo kryptį į kairę.
6. Kai visi išbando užduotį, instruktorius paaiškina, kad kiekvienas rate stovintis asmuo gali perduoti savo plojimo energiją greta esančiam dešinėje arba kairėje.
7. Tuomet instruktorius įveda garsą, pavyzdžiui, „jo“, „ho“ arba „ha“, kad dalyviai, perduodami energiją ratu, vienu metu suplotų ir išleistų šį garsą. Instruktorius pažiūri į akis dalyvei(-iui) dešinėje, suploja ir tuo pačiu metu garsiai ir energingai taria „ha“, perduodamas tai kaip vieną gestą. Garsas / gestas turėtų būti galingai ir energingai išreikštas kūnu ir balsu.
8. Plojimas/garsas taip pat siunčiamas per visą ratą. Išlaikomas toks pat tempas, akcentuojant akių kontaktą ir garso /gesto perdavimą.
9. Tada instruktorius paaiškina, kaip galima greičiau perduoti plojimą ir kaip tai padaryti būnant pasiruošusiam tą akimirką.
10. Grupei įvaldžius šią užduotį, instruktorius paaiškina pratimo pabaigą: į dešinę siunčiamas žodis „labas“, o į kairę – „viso“.



Refleksija

- Kas buvo naudingiausia šiame pratime?
- Koks buvo didžiausias iššūkis?
- Ką galima pritaikyti?
- Kaip šis pratimas padėjo jums spręsti nagrinėjamą klausimą?
- Ar šis pratimas bus naudingas ateityje kitų užsiėmimų metu?
- Ko išmokote?
- Ką iš šio pratimo galėsite panaudoti?

Nuorodos

Chris Johnson; House of Games – Making Theatre for Everyday.

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

PASIRAŽYTI IR KVĖPUOTI

Pratimo tikslai

- Atpalaiduoti mintis ir kūną.
- Sukurti žaidimo jausmą.

Naudojama meno forma

- Teatrinė veikla

Reikalingi ištekliai

- Jokių

Pagrindinė informacija

Mokyti gilaus kvėpavimo ir rąžymosi įgūdžių nusiraminiui, dėmesingumui, buvimui čia ir dabar, nes tai padeda socialinėje ir profesinėje veikloje.

Kaip atlikti pratimą

1. Sustokite ratu. Kiekvienas dalyvis švelniai masažuoja pagrindinius kūno raumenis: blauzdas, šlaunis, pilvą, krūtinę, nugarą ir rankas, veidą ir galvą. Tuo pačiu metu galima lengvai bėgti vietoje.
2. Stovėdami pėdomis klubų plotyje, švelniai lenkite kaklą aukštyn ir žemyn bei į šonus, pasukite alkūnes ir riešus, ištieskite pirštus, tada pasukite pečius, klubus, kelius ir kulkšnis, iš pradžių į vieną, paskui į kitą pusę. Sukite pečius į priekį ir atgal. Įkvėpkite ir pakelkite pečius aukštyn link ausų, siekite paliesti pečiais ausis. Iškvėpkite ir nusileiskite pečius. Pakartokite dar du kartus. Nuleiskite pečius ir mentes žemyn, rankos laisvai kabo prie šonų, o plaštakos ir pirštai atpalaiduoti.
3. Stovėdami pėdomis klubų plotyje, užmerkite akis ir susikoncentruokite į kvėpavimą, kvėpuodami lėčiau ir giliau.

Pajauskite visą savo kūną. Įkvėpdami įsivaizduokite, kad oras užpildo visą kūną. Iškvėpdami įsivaizduokite, kad kūnas ištuštėja. Kiekvieno iškvėpimo metu pajuskite, kaip rankos ir plaštakos išsipučia ir plaukia tolyn nuo kūno, ir įsivaizduokite, kad jūsų kvėpavimas yra tarsi jūros banga. Iš pradžių judesiai turi būti švelnūs ir nedideli, o kartojant pajuskite, kad jie kyla iš vidaus ir vyksta be pastangų, tarsi nieko nedarant, o kūnas ir kvėpavimas tampa vienu. Palaipsniui pratęskite judesį, įkvėpdami kelkite rankas į šalis, o iškvėpdami, jas atpalaiduokite, visą laiką įsivaizduodami kvėpavimą kaip vandenyno bangas, tekančias per jus.

4. Stovėdami kojomis klubų plotyje niūniuokite nepraverdami lūpų. Atpalaiduokite lūpas ir toliau niūniuokite, kad lūpos truputį virpėtų. Niūniuokite vieną minutę.

5. Stovėdami kojomis klubų plotyje, giliai įkvėpkite ir kelkite rankas aukštyn niūniuodami. Rankoms pasiekus pusiaukelę, niūniavimą pakeiskite garsu „ahhh“. Leiskite „ahhh“ garsą kol iškvėpsite visą orą ir laisvai numeskite rankas žemyn. Pakartokite tris kartus.

6. Stovėdami kojomis klubų plotyje, tris kartus giliai įkvėpkite, su įkvėpimu keldami rankas aukštyn ir stiebdamiesi, o su iškvėpimu nuleisdami rankas ir atsistodami ant pėdų. Pakartokite.

7. Baigdami stovėkite ramiai, sutelkę dėmesį į kvėpavimą ir į tai, kaip jaučiatės. Sutelkite dėmesį į viršugalvį. Įsivaizduokite, kad viršugalvyje yra šilko siūlas, keliantis visą kūną į viršų. Nugaros slankstelius įsivaizduokite kaip karoliukus ant šio siūlo.

Refleksija

- Ką mes darėme šioje veikloje?
- Kas joje buvo įdomaus ar sunkaus?
- Kaip vertinate savo dalyvavimą šioje veikloje?

Nuorodos

Chris Johnson; House of Games – Making Theatre for Everyday

http://www.creativethinkingproject.eu/training_guide/CTILLS_O1_TrainingGuide_EN.pdf

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



23

MINČIŲ LIETUS

Pratimo tikslai

- Padėti dalyviams generuoti idėjas.
- Atsisakyti loginio mąstymo.
- Padėti mąstyti tikslingai.

Naudojama meno forma

- Teatrinė veikla

Reikalingi ištekliai

- Balta lenta arba konferencinis bloknotas,
- popierius,
- rašikliai.

Pagrindinė informacija

Šiame žaidime naudojamas minčių lietaus metodas. Jis skirtas parodyti skirtumą tarp konstruktyvaus ir kritiško grupinio sprendimų priėmimo. Grupė pasirenka (arba instruktorius pateikia) spręstiną klausimą, ir dalyviai ieško idėjų ir dalijasi jomis su grupe.

Kaip atlikti pratimą

1. Instruktorius pakviečia dalyvius atsisėsti ant žemės bet kurioje kambario vietoje, kur jiems patogiu. Kiekvienas dalyvis gauna po rašiklį ir popieriaus lapą.
2. Lentoje arba ant konferencinio bloknoto lapo instruktorius užrašo juokingą teiginį „Kaip galėtume“, pvz., „Kaip galėtume pagerinti daržovių skonį“.
3. Dalyviai per penkias minutes turi sugalvoti kuo daugiau idėjų, atsakančių į šį klausimą. Instruktorius primena, kad bet kokia idėja yra gera, kad ir kokia nereali ji būtų.
4. Po penkių minučių instruktorius paprašo kiekvieno dalyvio pasidalyti keliomis savo idėjomis su grupe ir užrašo jas lentoje arba dideliame lape.

Refleksija

- Ką mes darėme šioje veikloje?
- Kas joje buvo įdomaus ar sunkaus?
- Kaip vertinate savo dalyvavimą šioje veikloje?

Nuorodos

Chris Johnson; House of Games – Making Theatre for Everyday

http://www.creativethinkingproject.eu/training_guide/CTILLS_O1_TrainingGuide_EN.pdf

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

24

PRIEŠINGAS MĄSTYMAS

Pratimo tikslai

- Įveikti apribojimus ir psichologines kliūtis.
- Atsisakyti prielaidų ir rasti kūrybiškesnių idėjų.

Naudojama meno forma

- Jokių

Reikalingi ištekliai

- Rašikliai,
- popierius,
- balta lenta arba konferencinis bloknatas,
- žymeklis.

Pagrindinė informacija

Priešingas mąstymas – tai minčių lietaus metodas, skirtas kūrybiškumui išlaisvinti atsisakius prielaidų.

Kaip atlikti pratimą

1. Instruktorius lentoje arba ant didelio lapo nupiešia priešingo mąstymo šabloną.
2. Dalyviai atsisėda taip, kad matytų lentą, bet jaustųsi patogiai.
3. Instruktorius primena dalyviams ankstesniame užsiėmime nagrinėtą klausimą.
4. Pirmame stulpelyje „Prielaidos“ instruktorius užrašo dalyvių sakomas prielaidas apie sprendžiamą klausimą. Antrame stulpelyje „Priešingybės“ instruktorius užrašo dalyvių išsakytas prielaidų priešingybes.
6. Trečioje skiltyje „Sprendimas“ instruktorius jas užrašo dalyvių pateiktas naujas idėjas.

Pavyzdžiui:

- **Prielaida:** kėdė turi 4 kojas.
- **Priešingybė:** kėdė neturi kojų arba kėdė turi 40 kojų.
- **Sprendimas:** kėdė kabo ant lubų

Refleksija

- Ką mes darėme šioje veikloje?
- Kas joje buvo įdomaus ar sunkaus?
- Kaip vertinate savo dalyvavimą šioje veikloje?

Nuorodos

Priešingo mąstymo

šablonas: https://info.boardofinnovation.com/hubfs/tools/NEW%20tools/Op%20posite%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



25

10 IDĖJŲ PER 10 MINUČIŲ

Pratimo tikslai

- Gerinti atmintį.
- Ugdyti kūrybiškumą.
- Valdyti stresą.
- Gerinti bendravimo įgūdžius.
- Padėti mokymo dalyviams užmegzti ryšius.
- Stiprinti informacijos apdorojimo ir problemų sprendimo gebėjimus.

Naudojama meno forma

- Piešimas, pantomima

Reikalingi ištekliai

- Popieriaus lapai,
- rašikliai.

Pagrindinė informacija

Pratimas pagrįstas minčių lietaus metodu, kuomet dalyvių prašoma rasti problemos sprendimus. Dalyviai turi nevaržyti kylančių idėjų. Jeigu nieko nebegali sugalvoti, tobulina kolegų idėjas. Negalima kritikuoti. Šis pratimas naudingas sklandžiam minčių dėstymui ugdyti, skatinti jų greitį ir kiekį.

Kaip atlikti pratimą

Visada pradėkite nuo problemos formulavimo ir sekite laiką.

Pristatykite problemą dalyviams.

Suskirstykite juos į grupes ir pakvieskite sugalvoti unikalius sprendimus; per 10 minučių jie turi sugalvoti bent 10 sprendimų.

Pasakykite jiems, kad laikas ribotas ir kad negalima kritikuoti.

Idėjos turi kilti laisvai ir natūraliai, kuo daugiau, tuo geriau. Jei nesugalvotų naujų idėjų, tegul naudojami vienas kito idėjomis.

Pasibaigus laikui grupė turi pasirinkti vieną idėją ir pristatyti ją kitiems. Idėjas galima suvaidinti be žodžių arba piešti.

Refleksija

- Kas buvo naudingiausia šiame pratime?
- Koks buvo didžiausias iššūkis?
- Ko išmokote?
- Ką iš šio pratimo galėsite panaudoti?
- Kokių idėjų kilo ir kurios iš jų buvo įdomiausios?

Nuorodos

<https://innovationlab.net/blog/9-best-exercises-to-spark-creativity-in-ideation/>

BLOGOS IDĖJOS

Pratimo tikslai

- Ugdyti kūrybiškumą.
- Valdyti stresą.
- Gerinti bendravimo įgūdžius.
- Padėti mokymo dalyviams užmegzti ryšius.
- Stiprinti informacijos apdorojimo ir problemų sprendimo gebėjimus.

Pagrindinė informacija

Šis pratimas pagrįstas minčių lietumi. Dalyviai turi aptarti visus galimus jų „blogo produkto“ privalumus ir panaudojimo būdus, kad jie galėtų jį parduoti. Dalyviai bendradarbiauja savo grupėje ir leidžia įvairioms idėjoms laisvai kilti per tam tikrą laiką. Negalima kritikuoti. Šis pratimas naudingas sklandžiam minčių dėstymui ugdyti, skatinti jų greitį ir kiekį.

Kaip atlikti pratimą

Minčių lietus – tai idėjų generavimas jų nevertinant. Pratimas padeda komandoms nevaržyti minčių, skatina apsvarstyti visus galimus net keisčiausių ir blogiausių pasiūlymų privalumus ir jų pritaikymą.

Suskirstykite dalyvius į grupes po du ar tris žmones.

Kiekvienai grupei duokite nagrinėti tikrai blogą produktą, pavyzdžiui, kelnės iš švitrinio popieriaus arba česnako kvapo palaidinė.

Skirkite grupėms penkias minutes aptarti visus galimus jų produkto privalumus ir panaudojimo būdus.

Tegul grupės sukuria plakatą, kad parduotų savo blogą idėją kitoms komandoms.

Refleksija

- Ar šis pratimas bus naudingas ateityje kitų užsiėmimų metu?
- Ko išmokote?
- Ką iš šio pratimo galėsite panaudoti?
- Kokių idėjų kilo ir kurios iš jų buvo įdomiausios?

Nuorodos

<https://lucidspark.com/blog/brainstorming-warm-up-exercises>

Naudojama meno forma

- Piešimas, vaidmenų žaidimas.

Reikalingi ištekliai

- Popieriaus lapai,
- rašikliai.

30 RATŲ VEIKLA

Pratimo tikslai

- Akies-rankos koordinavimas.
- Padėti atsiskleisti dalyvių kūrybiškumui.
- Valdyti laiką.
- Stiprinti informacijos apdorojimo ir problemų sprendimo gebėjimus.
- Padėti dalyviams valdyti stresą ir atvejus, kai tuščia galva ir nekyla jokių minčių.

Naudojama meno forma

- Piešimas

Reikalingi ištekliai

- Popieriaus lapai,
- rašikliai.

Pagrindinė informacija

Pratimas yra paprastas ir smagus, tačiau nustatytas laiko limitas šiek tiek apsunkina užduotį, nes dalyviai per nustatytą laiką turi įveikti visus 30 ratų. Pratimas padeda rasti pusiausvyrą tarp minčių lankstumo (greičio ir kiekio) ir sklandumo (kiek jos skirtingos ar nukrypstančios). Derindami šias dvi savybes iš daugybės idėjų galime atrinkti geriausias.

Kaip atlikti pratimą

Šis užsiėmimas naudingas tada, kai mums trūksta įkvėpimo ir galva tuščia. Šios veiklos metu dalyviai turi sugalvoti idėjų per tris minutes.

Duokite dalyviams popieriaus lapą su 30 panašių apskritimų (arba paprašykite, kad jie patys nupieštų apskritimus tuščiame lape).

Tada liepkite jiems per tris minutes piešiniais užpildyti kuo daugiau apskritimų.

Nustatykite laikmatį trims minutėms. Pirmenybė teikiama kiekybei, o ne kokybei.

Pasakykite dalyviams, kad pritrūkę idėjų jie gali piešti įvairias pabaisas, gėles, bet ką, kas padėtų jiems rasti įkvėpimo.

Refleksija

- Kas buvo naudingiausia šiame pratime?
- Koks buvo didžiausias iššūkis?
- Ką galima pritaikyti?

Nuorodos

<https://innovationlab.net/blog/9-best-exercises-to-spark-creativity-in-ideation/>

NAUJAI PAŽVELGTI Į ŽINOMA DALYKA

Pratimo tikslai

- Ugdyti kūrybiškumą.
- Skatinti kitokį, nestandartinį mąstymą.
- Padėti mokymo dalyviams užmegzti ryšius.
- Stiprinti informacijos apdorojimo ir problemų sprendimo gebėjimus.

Naudojama meno forma

- Piešimas

Reikalingi ištekliai

- Popieriaus lapai,
- rašikliai.

Pagrindinė informacija

Šis pratimas skatina mąstymo įvairovę, t. y. gebėjimą kurti idėjas ar sprendimus iš vienos sąvokos ar fakto. Manoma, kad šis įgūdis yra vienas svarbiausių kūrybiškumo veiksnių; svarbu praktikuotis, nes kuo daugiau lavinatės, tuo lengviau būna kurti idėjas ar sprendimus, o jūsų protas pradeda instinktyviai taikyti šį mąstymo būdą visomis gyvenimo aplinkybėmis. Pratimas pasunkintas, nes dalyviai vos per tris minutes turi sugalvoti kuo daugiau idėjų, kaip panaudoti tam tikrą daiktą.

Kaip atlikti pratimą

Užsiėmimą galima naudoti kaip apšilimą.

Nustatykite laikmatį trims minutėms.

Parinkite paprastą daiktą, pvz., popieriaus lapą. Pakvieskite dalyvius užrašyti ir nupiešti kuo daugiau idėjų, kaip tą daiktą panaudoti.

Pabaigoje pakvieskite juos pavaikšioti po kambarį ir pasidalytų savo geriausiomis idėjomis su kitais.

Refleksija

- Ko išmokote?
- Ką iš šio pratimo galėsite panaudoti?
- Kokių idėjų kilo ir kurios iš jų buvo įdomiausios?

Nuorodos

<https://innovationlab.net/blog/9-best-exercises-to-spark-creativity-in-ideation/>



29

NEĮMANOMI OBJEKTAI

Pratimo tikslai

- Ugdyti kūrybiškumą.
- Skatinti kitokį, nestandartinį mąstymą.
- Padėti mokymo dalyviams užmegzti ryšius.
- Stiprinti informacijos apdorojimo ir problemų sprendimo gebėjimus.
- Padėti dirbti komandoje.

Naudojama meno forma

- Piešimas

Reikalingi ištekliai

- Popieriaus lapai,
- rašikliai.

Pagrindinė informacija

Šiame pratime daugiausia dėmesio skiriama mąstymo įvairovei, o dalyvių kūrybiškumas išplečiamas duodant užduotį sujungti du objektus ir sugalvoti neįprastus derinius. Kitas būdas ugdyti jų kūrybiškumą gali būti idėjų pristatymas ir dalijimasis jomis su kolegomis.

Kaip atlikti pratimą

Šiame pratime dalyviai turi sujungti du objektus ir sukurti hibridą.

Suskirstykite dalyvius poromis. Kiekvienas turi galvoti apie kokį nors objektą.

Tada poroje jie papasakoja apie kokius objektus galvojo.

Kartu jie turi sugalvoti, kas gautųsi sujungus šiuos du objektus. Jie turi įsivaizduoti naujadarą ir kuo išsamiau jį apibūdinti: kam jis naudojamas, iš kokios medžiagos pagamintas, kokios spalvos ir t. t.

Paprašykite jų nupiešti hibrido paveikslėlį. Pabaigoje kiekviena grupė pristato savo hibridą, parodo piešinį ir jį aptaria.

Refleksija

- Kas buvo naudingiausia šiame pratime?
- Koks buvo didžiausias iššūkis?
- Ką galima pritaikyti?
- Kokių idėjų kilo ir kurios iš jų buvo įdomiausios?

Nuorodos

<https://innovationlab.net/blog/9-best-exercises-to-spark-creativity-in-ideation/>



30

TENDENCIJŲ MATRICA

Pratimo tikslai

- Tyrinėti, kaip tendencijos gali paveikti esamą iššūkį.
- Įkvėpti kurti naujoviškas idėjas.
- Generuoti daugybę idėjų.

Naudojama meno forma

- Jokių

Pagrindinė informacija

Reikalingi ištekliai

- Balta lenta arba konferencinis bloknatas,
- žymekliai.

Tendencijų matricoje aiškiai parodoma, kaip tendencijos ir pokyčiai veikia technologijas, pelną, asmenis ir kultūras. Tendencijų matrica leidžia greitai apžvelgti, kaip tendencijos veikia įmonę ar inovacijų projektą.

Kaip atlikti pratimą

1. Instruktorius lentoje arba ant didelio lapo braižo tendencijų matricą, o dalyviai sėdi ten, kur jiems patogu, kad matytų lentą.
2. Dalyviai aptaria su jų problema susijusius „kaip galėtume...“ teiginius ir atrenka 8, kuriuos instruktorius įrašo į nupieštą matricą.
3. Tada grupė aptaria dabartines socialines ir technologines tendencijas, susijusias su jų problema, ir atrenka 8 tendencijas, kurias instruktorius įrašo į matricą.
4. Dalyvių prašoma apibrėžti keturis „kaip galėtume...“ teiginius, susijusius su šiuo iššūkiu, ir pasirinkti keturias, jų nuomone įkvepiančias, tendencijas.
5. Instruktorius paprašo dalyvių apgalvoti kiekvieną „kaip galėtume...“ teiginį ir panaudoti pasirinktas tendencijas kaip akstiną naujoms idėjoms grupinėje diskusijoje. Instruktorius užrašo kylančias idėjas.

Refleksija

- Ką mes darėme šioje veikloje?
- Kas joje buvo įdomaus ar sunkaus?
- Kaip vertinate savo dalyvavimą šioje veikloje?

Nuorodos

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-amUd24kfM1TWQJyGFJAuL5JdFSWK4L7wrqJwo9a5LX5rJAU26Ei7RBHUPWMdD0chnpLmSkeCONxp_d8O8w&utm_content=215606382&utm_source=hs_automation



KŪRYBIŠKUMO UGDYMO PROCESAS: VERTINIMO ETAPAS

ŠEŠIOS MĄSTYMO SKRYBĖLĖS

Pratimo tikslai

- Didinti grupės kūrybiškumą.
- Įvertinti tam tikros idėjos veiksmingumą.

Naudojama meno forma

- Jokių / vaidyba

Pagrindinė informacija

Reikalingi ištekliai

- Šešių skirtingų spalvų skrybėlės: balta, geltona, juoda, raudona, žalia ir mėlyna (pasirinktinai).

Savo knygoje „Šešios mąstymo skrybėlės“ Dr. Edward de Bono aprašo lygiagretaus mąstymo metodus, padedančius grupėms ir komandoms veiksmingai ir efektyviai bendradarbiauti. Lygiagrečiame mąstyme išskiriami skirtingi mąstymo stiliai, kuriuos simbolizuoja skrybėlės. Šią strategiją gali naudoti komandos, vykdydamos užduotį arba įgyvendinančios projektus.

Šešių mąstymo skrybėlių metodas leidžia pažvelgti į problemą šešiais skirtingais būdais, kad galėtumėte ištirti įvairias perspektyvas.

Kaip atlikti pratimą

Šešių mąstymo skrybėlių pratime komandos nariai naudoja skirtingus mąstymo būdus, o tai padeda kiekvienam atlikti tam tikrą vaidmenį planuojant, kuriant, vertinant ir inicijuojant projektus. Panaudojusios šešių mąstymo skrybėlių metodą, komandos gali pamatyti, kurias proceso sritis reikia tobulinti, o kuriose srityse viskas yra gerai.

Dirbant komandoje, vienas narys ar grupelė „dėvi“ vieną iš skrybėlių. Peržiūrint nagrinėjamą idėją, kiekviena skrybėlė padeda išlaikyti jai priskirtą mąstymo būdą:

- **Balta skrybėlė (logika).** Tai su produktu ar idėja susiję faktai.
- **Geltona skrybėlė (optimizmas).** Ji reiškia neribojamas produkto ar idėjos galimybes.
- **Juoda skrybėlė (kritiškas vertinimas).** Žvelgiant iš priešingos perspektyvos, nagrinėjami produkto ar idėjos keliama iššūkiai ar problemos.
- **Raudona kepurė (Emocija)** Ji simbolizuoja su projektu ar idėja susijusius jausmus ar suvokimą.
- **Žalia skrybėlė (kūrybiškumas)** Ji pristato naujas idėjas ar produkto galimybes.
- **Mėlyna skrybėlė (valdymas)** Apibendrinama diskusija, užtikrinant, kad komanda įvertino visas perspektyvas.

Su kiekviena iš šešių skrybėlių naudojami skirtingi klausimai, kurie padeda komandai generuoti mintis. Klausimai, kuriuos reikėtų užduoti būnant su konkrečia skrybėle:

- **Mėlynoji** Kaip geriausiai organizuoti šį projektą? Kas bus atsakingas už kiekvieną užduotį?
- **Baltoji** Kokią informaciją turiu? Kokios informacijos man reikia, kad galėčiau tęsti darbą?
- **Raudonoji** Kokie rezultatai yra tinkami? Kokios strategijos atrodo tinkamos šiam projektui?
- **Juodoji** Kokie yra šio proceso trūkumai? Kokia yra rizika? Kokios kliūtys trukdo užbaigti procesą?
- **Geltonoji** Kokie yra šio sprendimo privalumai ir nauda? Kokią vertę turės šie rezultatai?
- **Žalioji** Kokių sprendimų dar nesugalvojau? Kokių dar yra sąsajų?

Atlikus pratimą gali tekti šiek tiek pakeisti idėją ar produktą, jį patobulinti ir užtikrinti, kad jis būtų naudingas ir novatoriškas.

Refleksija

- Kas buvo naudingiausia šiame pratime?
- Koks buvo didžiausias iššūkis?
- Kurią skrybėlę buvo sunkiausia valdyti?
- Ar galėjote įvertinti savo idėjos efektyvumą?
- Ar pavyko nustatyti silpnąsias savo idėjos puses?
- Ar jūsų idėją jau galima realizuoti?

Nuorodos

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

SCAMPER METODAS

Pratimo tikslai

- Plėtoti ir tobulinti idėjas, jas išbandant, keliant klausimus ir žvelgiant į jas iš skirtingų perspektyvų.
- Įvertinti idėją ar naują produktą

Naudojama meno forma

- Jokių

Reikalingi ištekliai

- Popieriaus lapas

Pagrindinė informacija

SCAMPER metodas yra vienas paprasčiausių ir tiesioginių kūrybinio mąstymo ir problemų sprendimo būdų, taikant kelių rūšių klausimus. Tai puiki strategija idėjai ar naujam produktui įvertinti. SCAMPER apima septynis skirtingus mąstymo būdus, padedančius rasti novatoriškų idėjų ir sprendimų.

Kaip atlikti pratimą

SCAMPER – tai kūrybinis metodas, naudojamas idėjoms plėtoti, tobulinti ir vertinti išbandant, klausinėjant ir žvelgiant į jas iš skirtingų perspektyvų. SCAMPER yra septynių anglišių žodžių santrumpa: S – (Substitute) pakeisti kitu, C – (Combine) sujungti, A – (Adapt) adaptuoti, M – (Modify) modifikuoti, P – (Put) panaudoti kitaip, E – (Eliminate) eliminuoti, R – (Reverse) apversti. Šie žodžiai reiškia kūrybinio mąstymo metu sprendžiamus klausimus, kurie skatina dalyvius netikėtais būdais pažvelgti į nagrinėjamą problemą.

Ant popieriaus lapo užsirašykite idėją, kurią norėtumėte toliau plėtoti, ir pradėkite užduoti klausimus, susijusius su kiekvienu iš septynių elementų.

- **Pakeisti:** Ką šioje idėjoje galima pakeisti kuo nors kitu?

Pakeičiant galima rasti alternatyvius sprendimus vertinant įvairius idėjos aspektus.

- **Sujungti:** Kokius idėjos elementus galima sujungti, kad ji būtų efektyvesnė?

Integruojant išbandoma galimybė sujungti dvi idėjas, proceso etapus ar produkto savybes, kad galutinis rezultatas būtų efektyvesnis.

- **Adaptuoti:** Kaip galima pritaikyti idėją geresniems rezultatams pasiekti?

Pritaikymas – tai minčių lietaus diskusija siekiant pagerinti idėją ją koreguojant. Šis koregavimas gali būti nuo nedidelių pakeitimų iki radikalių visos idėjos pakeitimų. Adaptavimas yra vienas iš veiksmingų problemų sprendimo būdų.

➤ **Modifikuoti:** Ką galima pakeisti funkcijoms pagerinti?

Modifikavimas reiškia idėjos pakeitimą taip, kad atsirastų daugiau inovatyvių galimybių arba būtų išspręsta problema. Pakeitimas apima visą procesą. Užduodami klausimus apie modifikavimą, galite gauti naujų įžvalgų apie tai, kurie komponentai yra svarbiausi.

➤ **Panaudoti kitaip:** Kam dar galima panaudoti šią idėją?

Šis būdas yra ieškojimas, kaip dabartinę idėją panaudoti kitam tikslui. Galima užduoti klausimus, kaip dabartinę idėją pritaikyti kitoje aplinkoje ar su kitokio tipo vartotojais.

➤ **Eliminuoti:** Kas nereikalinga?

Šiuo būdu siekiama rasti tas idėjos dalis, kurias galima pašalinti ir taip patobulinti idėją. Jis taip pat padeda ištirti nereikalingas idėjos dalis ir susiaurinti idėją iki svarbiausių elementų.

➤ **Apversti:** Ką galima pertvarkyti, kad idėja būtų geresnė?

Apvertimo būdu siekiama ištirti inovacijos potencialą, keičiant idėjų kūrimo proceso tvarką. Atvirkštinis procesas ar jo dalis gali padėti išspręsti problemas arba sukurti inovatyvesnę idėją.

Po kiekvieno analizės būdo komandoje aptarkite idėjas, paaimkite geras idėjas ir toliau jas nagrinėkite.

Refleksija

- Kas buvo naudingiausia šiame pritime?
- Koks buvo didžiausias iššūkis?
- Kūrį būdą buvo sunkiausia panaudoti?
- Ar galėjote įvertinti savo idėjos efektyvumą?
- Ar pavyko nustatyti silpnąsias savo idėjos puses?
- Ar jūsų idėją jau galima realizuoti?

Nuorodos

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

<https://medium.com/codomo/8-exercises-to-quickly-boost-creative-thinking-in-teams-52252b5ee576>

<https://www.codomo.com.sg/blog/8-exercises-to-quickly-boost-creative-thinking-in-teams>

33

ATVIRKŠTINIS MINČIŲ LIETUS

Pratimo tikslai

- Įvertinti ir tobulinti idėjas.
- Kurti naujas idėjas.

Naudojama meno forma

- Jokių

Pagrindinė informacija

Reikalingi ištekliai

- Popieriaus lapas,
- konferencinis bloknotas.

Atvirkštinis minčių lietus – tai metodas, kuris apverčia įprastus minčių lietaus metodus ir leidžia pažvelgti į sudėtingas problemas iš kitos perspektyvos. Užuoat galvojus apie tiesioginius problemos sprendimus, taikant atvirkštinį minčių lietu galvojama, kaip sukelti problemą ar pabloginti padėtį. Tuomet tas idėjas reikia apversti, kad rastumėte sprendimus, apie kuriuos anksčiau nepagalvojote.

Kaip atlikti pratimą

Kaip ir įprastinėje minčių lietaus veikloje, užsiėmimas pradedamas problemos nustatymu. Tuomet problema apverčiama, sutelkiant dėmesį į priešingą nei siekiamas tikslą. Tada pradedamas minčių lietus, siekiant išspręsti apverstą problemą. Kai surinksite visas idėjas kaip sukurti problemą, apverskite jas ieškodami idėjų pirminei problemai spręsti. Taip rasite idėjų, kurias galima pritaikyti pirminei problemai spręsti. Belineka jas išanalizuoti ir įvertinti, kad rastumėte geriausią sprendimą.

Atvirkštinio minčių lietaus žingsniai:

- *Apibrėžti problemą;*
- *Apversti problemą;*
- *Rinkti idėjas;*
- *Apversti idėjas;*
- *Įvertinti idėjas ir rasti sprendimus.*

Refleksija

Nuorodos

- Kas buvo naudingiausia šiame pratime?
- Koks buvo didžiausias iššūkis?
- Ar radote naujų problemos sprendimų, kurie būtų geresni už pradinę idėją?
- Ar galėjote įvertinti savo idėjos efektyvumą?
- Ar pavyko nustatyti silpnąsias savo idėjos puses?
- Ar jūsų idėją jau galima realizuoti?

<https://blog.mindmanager.com/201806solve-business-problem-reverse-brainstorming/>

34

PRIELAUDŲ PATIKRINIMAS

Pratimo tikslai

- Pagerinti esamą produktą ar idėją arba sukurti naują

Naudojama meno forma

- Jokių

Pagrindinė informacija

Reikalingi ištekliai

- Popieriaus lapas,
- konferencinis bloknatas.

Šis pratimas priverčia komandos narius paneigti prielaidas ir atskleisti visas kortas.

Kaip atlikti pratimą

- Apibrėžkite, ką norite išspręsti arba sukurti.
- Grupėje užrašykite 20–30 prielaidų apie tą produktą ar idėją. Šios prielaidos gali būti teigiamos ir neigiamos.
- Peržiūrėkite šias prielaidas ir aptarkite, ar jos teisingos, ar tiesiog anksčiau neteko jomis abejoti.
- Galbūt suprasite, kad kai kurios numanomos savybės ar strategijos nėra būtinos, ir galėsite jas pakeisti naujomis, novatoriškesnėmis idėjomis.
- Šis metodas padeda generuoti naujas idėjas ir nustatyti problemas, kurioms išspręsti reikia tobulinti idėją.

Refleksija

- Kas buvo naudingiausia šiame pratime?
- Koks buvo didžiausias iššūkis?
- Ar galėjote įvertinti savo idėjos efektyvumą?
- Ar pavyko nustatyti silpnąsias savo idėjos puses?
- Ar pavyko patobulinti idėją?
- Ar jūsų idėją jau galima realizuoti?

Nuorodos

<https://www.indeed.com/career-advice/career-development/ideation-techniques>

35

ŠEŠI ŽODŽIAI

Pratimo tikslai

- Paskatinti dalyvius kritiškai vertinti savo idėjas.

Naudojama meno forma

- Jokių / istorijų pasakojimas

Pagrindinė informacija

Reikalingi ištekliai

- Popieriaus lapas

Šis pratimas paremtas Ernesto Hemingvėjaus apsakymu „*Parduodami kūdikio bateliai, niekada nenešioti.*“ Atlikdami šį pratimą mokymo dalyviai turi parašyti šešių žodžių sakinį, perteikiantį idėjos esmę.

Kaip atlikti pratimą

Ši priemonė skirta padėti kritiškai mąstantiems asmenims sutelkti dėmesį į pagrindinę mintį ir parašyti trumpą frazę, apibendrinančią jų mintis tam tikru skaičiumi žodžių, kurie būtų aiškūs, glausti ir tikslūs.

- Apibrėžkite problemą arba idėją.
- Duokite laiko dalyviams pagalvoti.
- Paprašykite jų užrašyti savo idėjas sakiniu iki šešių žodžių.
- Instruktorius padeda dalyviams išgryninti savo idėją pasakojant istoriją.

Refleksija

- Kas buvo naudingiausia šiame pratime?
- Koks buvo didžiausias iššūkis?
- Ar buvo sunku susiaurinti savo idėjos esmę iki šešių žodžių? Kokį būdą naudojote?
- Ar galėjote įvertinti savo idėjos efektyvumą?
- Ar pavyko nustatyti silpnąsias savo idėjos puses?
- Ar jūsų idėją jau galima realizuoti?

Nuorodos

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



36

IŠBANDYMAS REALYBĖJE

Pratimo tikslai

- Patikrinti idėją ją fiziškai išbandant.

Naudojama meno forma

- Kūno judesiai, teatras

Pagrindinė informacija

Reikalingi ištekliai

- Priklausomai nuo konteksto, gali prireikti rekvizito.

Atlikdami šį pratimą dalyviai turi suvaidinti situaciją, įsivaizduodami, kad būdami potencialaus kliento vietoje jie geriau supras problemą ir bus labiau empatiški.

Kaip atlikti pratimą

Išbandant idėją realybėje, galima rasti kitą perspektyvą nei sprendžiant ją prie stalo ir geriau suprasti dalykus, kurie veiks realiame pasaulyje.

- Sukurkite scenarijų, pagal kurį bus kuriamos idėjos. Tam gali prireikti rekvizito.
- Paprašykite dalyvių suvaidinti procesus, kuriuos bandote patobulinti, arba situacijas, kurias bandote išspręsti, ir tuo pačiu metu generuoti idėjas, kaip pasiekti šiuos tikslus.
- Išbandymas realybėje padeda dalyviams praktiškai spręsti abstrakčias problemas.

Refleksija

- Kas buvo naudingiausia šiame pratime?
- Koks buvo didžiausias iššūkis?
- Ar buvo sunku išreikšti nuomonę kūno judesiais?
- Ar galėjote įvertinti savo idėjos efektyvumą?
- Ar pavyko nustatyti silpnąsias savo idėjos puses?
- Ar jūsų idėją jau galima realizuoti?

Nuorodos

<https://gamestorming.com/bodystorming/>

<https://www.indeed.com/career-advice/career-development/ideation-techniques>

37

GRUPINIS PIEŠINYS

Pratimo tikslai

- Toliau tyrinėti ir vertinti sąvokas, idėjas ar temas pasitelkiant vizualinį mąstymą.

Naudojama meno forma

- Piešimas, tapymas

Pagrindinė informacija

Reikalingi ištekliai

- Popieriaus lapas,
- piešimo reikmenys.

Vizualinis mąstymas gali padėti kurti ir plėtoti idėjas, kurių nepavyksta sukurti diskusijose ir rašytinėje žiniasklaidoje. Piešdami grupinį piešinį, dalyviai gali tobulinti kitų žmonių idėjas.

Kaip atlikti pratimą

- Apibrėžkite sąvoką, idėją ar temą, kurią norite įvertinti ar išsamiau išnagrinėti.
- Kiekvienas komandos narys nupiešia vaizdą, glaudžiai susijusį su šia koncepcija, idėja ar tema.
- Kiekvienas narys perduoda savo piešinį kitam asmeniui, kuris ant to paties popieriaus lapo nupiešia kitą susijusį vaizdą.
- Šie veiksmai toje pačioje grupėje kartojami kelis kartus.
- Tada galutiniai vaizdai peržiūrimi ir analizuojami, siekiant atrasti ryšius, kurių pavieniai dalyviai patys negalėjo aptikti.

Refleksija

- Kas buvo naudingiausia šiame pratime?
- Koks buvo didžiausias iššūkis?
- Ar vizualus mąstymas pakeitė jūsų požiūrį šiuo klausimu.
- Ar buvo sunku suprasti kitų žmonių požiūrį per jų piešinius ir taip pagerinti idėją?
- Ar galėjote įvertinti savo idėjos efektyvumą?
- Ar pavyko nustatyti silpnąsias savo idėjos puses?
- Ar jūsų idėją jau galima realizuoti?

Nuorodos

<https://blog.wearedrew.co/en/10-creative-exercises-more-efficient-than-brainstorming>



38

6-10-14 PROTOTIPO KŪRIMAS

Pratimo tikslai

- Sukurti prototipą ir išbandyti idėją, siekiant išsiaiškinti, ar ji tinkama problemai spręsti.
- Pagerinti idėją.

Naudojama meno forma

- Priklauso nuo tikslo.

Reikalingi ištekliai

- Priklauso nuo tikslo.

Pagrindinė informacija

Spartusis prototipų kūrimas gali būti naudingas naujoms koncepcijoms pristatyti ir ir grįžtamajai informacijai iš potencialių naudotojų gauti ankstyvajame projektavimo etape. Taip sužinomas pritarimas arba gaunami pasiūlymai kaip patobulinti kuriamą produktą.

Kaip atlikti pratimą

- Suskirstykite dalyvius į mažas grupes po 3–4 žmones.
- Geriausia, jei kiekvienoje grupėje būtų po vieną fasilitatorių, kuris, prireikus, duotų nurodymus, arba bent vienas fasilitatorius, kuris paeiliui padėtų visoms grupėms.
- Prieš pradėdant veiklą reikia įvardinti laukiamą rezultatą, remiantis ankstesniuose užsiėmimuose spęstomis problemomis ir suformuluotomis idėjomis.
- Jei veiklą ketinate vykdyti kaip atskirų komandų varžybas, turėtumėte iš anksto paskelbti laimėtojų atrankos kriterijus.

- Supažindinkite dalyvius su veiklos taisyklėmis:
 - Dalyviai 6, 10 ir 14 minučių kuria nagrinėjamos problemos sprendimo prototipą, o tarp kiekvieno etapo pateikiamas papildomas reikalavimas.
 - Pavyzdžiui, pirmasis reikalavimas gali būti toks: „Sukurkite paukščių narvelio prototipą“ ir leiskite komandoms dirbti 6 minutes. Tada pridėkite papildomą reikalavimą „Paukštis yra strutis“ ir skirkite dar 10 minučių prototipui kurti atsižvelgiant į papildomą informaciją. Tada pridėkite paskutinį reikalavimą „Stručiui lūžusi koja“ ir duokite dar 14 minučių patobulinti narvelio dizainą, kad paukštis galėtų pasveikti.
 - Papildomus reikalavimus pateikite po vieną ir užtikrinkite, kad visos grupės informaciją gautų vienu metu.
 - Priklausomai nuo tikslo, prototipai gali būti įvairių formų: kadruotės pristatymas, popierinis prototipas arba fizinis objektas.
- Skirkite laiko kiekvienai grupei pristatyti savo projekcinį sprendimą. Taip dalyviai sužinos, kaip galimą tą pačią problemą matyti iš skirtingų perspektyvų.

Refleksija

- Kas buvo naudingiausia šiame pratime?
- Koks buvo didžiausias iššūkis?
- Ar pastebėjote panašumų ir skirtumų tarp sukurtų prototipų?
- Ar radote bendrų sąlyčio taškų problemos sprendime?
- Ar galėjote įvertinti savo idėjos efektyvumą?
- Ar pavyko nustatyti silpnąsias savo idėjos puses?
- Ar jūsų idėją jau galima realizuoti?

Nuorodos

<https://uxplanet.org/6-10-14-rapid-prototyping-a-remote-group-activity-recharges-your-ux-team-6bf14c05bb23>

PIEŠIMAS SU MUZIKA

Pratimo tikslai

- Padėti komandoms greičiau ir lengviau priimti sprendimus, net ir sprendžiant sudėtingas problemas.

Naudojama meno forma

- Tapyba

Pagrindinė informacija

Reikalingi ištekliai

- Popieriaus lapas,
- drobė ant porėmio,
- tapymo priemonės.

Tapydamos komandos gali išbandyti įvairias bendravimo priemones ir naudoti problemų sprendimo būdus, kurie gali būti taikomi idėjoms generuoti ir vertinti.

Kaip atlikti pratimą

- Instruktorius ir/arba grupė pasirenka dominančią temą.
- Kiekvienas dalyvis gauna švarią drobę ir sugalvoja kūrinių pasirinkta tema.
- Kiekvienas dalyvis pristato savo idėją grupei.
- Visi pradeda tapyti savo kūrinius.
- Kas 15 minučių paleidžiama muzika, dalyviai pasitraukia nuo savo darbo, vaikšto ir apžiūri kitų darbus, o muzikai nutilus atsisėda prie kito dalyvio darbo ir tapo toliau.

Refleksija

- Kas buvo naudingiausia šiame pratime?
- Koks buvo didžiausias iššūkis?
- Ar vizualus mąstymas pakeitė jūsų požiūrį šiuo klausimu.
- Ar buvo sunku suprasti kitų žmonių požiūrį per jų piešinius ir taip pagerinti idėją?
- Ar muzika padėjo jums atsipalaiduoti ir aiškiau matyti daiktus?
- Ar galėjote įvertinti savo idėjos efektyvumą?
- Ar pavyko nustatyti silpnąsias savo idėjos puses?
- Ar jūsų idėją jau galima realizuoti?

Nuorodos

<https://idealart.com.au/pages/art-team-building-activity-ideas>

40

TEGU KALBA MUZIKA

Pratimo tikslai

- Per muziką išreikšti savo nuomonę apie idėją.

Naudojama meno forma

- Muzika

Pagrindinė informacija

Reikalingi ištekliai

- Grotuvas,
- muzikos instrumentai

Muzika atveria kelius kūrybiniam mąstymui, lavina gebėjimą klausytis ir padeda sujungti įvairias idėjas. Klausantis muzikos veikiamos visos smegenys, stimuliuojamos įvairios su nuotaika ir kūrybiškumu susijusios sritys.

Kaip atlikti pratimą

- Apibrėžkite idėją, kurią reikia įvertinti, patobulinti ar toliau plėtoti.
- Užrašykite visus idėjos aspektus, kuriuos reikia įvertinti.
- Paprašykite dalyvių pagalvoti apie kiekvieną aspektą ir parinkti dainą, kuri atspindėtų jų nuomonę apie tai.
- Perklausę dainą dalyviai dar kartą įvertina nagrinėjamą aspektą.
- Gali kilti naujų minčių ir atsirasti kitų požiūrio taškų, kadangi muzika daro didelę įtaką žmonių požiūriui į problemas.

Refleksija

- Kas buvo naudingiausia šiame pratime?
- Koks buvo didžiausias iššūkis?
- Ar buvo sunku susieti savo idėją su daina ar muzikos kūrinio, kuris atspindėtų jūsų jausmus?
- Ar muzika suteikė jūsų matymui aiškumo?
- Ar galėjote įvertinti savo idėjos efektyvumą?
- Ar pavyko nustatyti silpnąsias savo idėjos puses?
- Ar jūsų idėją jau galima realizuoti?



KŪRYBIŠKUMO UGDYMO PROCESAS: ĮGYVENDINIMO ETAPAS

MUZIKINĖS REKLAMOS KŪRIMAS

Pratimo tikslai

Jau dešimtmečius reklamos pramonė remiasi muzika, ypač muzikiniais tarpais, prekių ženklų ir įmonių žinutėms perteikti ir ryšiui su auditorija užmegzti. Ši priemonė, tradiciškai orientuota į produktų ir paslaugų reklamavimą ir gyrimą, smarkiai evoliucionavo. Tam įtakos turėjo pasikeitę vartotojų įpročiai, socialinių tinklų plitimas ir garso turinio transliavimo platformų konsolidacija.

Tai tik kelios priežastys, kurias kūrybinės agentūros įvardija kaip pastarojo meto reklaminių dainų bumų priežastis, nesvarbu, ar tai būtų specialiai sukurtos kompozicijos reklaminiams tekstams, ar pritaikyta populiarių dainų melodija.

- Reklaminės muzikos kūrimas gali būti labai naudingas siekiant idėją paversti realybe.

Naudojama meno forma

- Muzika

Reikalingi ištekliai

- Tinkama kompiuterinė įranga ir rekomenduojami didaktiniai šaltiniai (užduočių lapai, konferencinis bloknotas, dalijamoji teorinė medžiaga).
- Atliekant pratimą reikės įsivaizduojamo personalo ir įrangos.
- Kūrybinė komanda: Žmonės, kurie vaidina, grimuoja, režisuoja, gamina ir fotografuoja. Be jų, dar reikės redaktoriaus, animuotojo, scenaristo, garso takelio kūrėjo ir miksuotojo, įgarsintojo, šviesų techniko – atitinkamų kūrybinių industrijų specialistų, atsakingų už kiekvieną reklaminio interpo detalę.
- Techninė įranga: visa reikalinga medžiaga, priklausomai nuo reklaminio interpo formos, kameros, šviestuvai, šviesos sklaidytuvai, kranai, mikrofoni, montažo kompiuteriai, montavimo programos ir kt.

Pagrindinė informacija

Reklaminio interpo siekiama įtikinti tikslią auditoriją pirkti prekės ženklo produktus ar paslaugas arba susipažinti su prekės ženklu ir jį sekti. Jame yra išskirtinių garsinių ir (arba) vaizdinių prekės ženklo elementų, jis yra patrauklus, jis siunčia lengvai suprantamą ir įsimenamą žinutę. Daugeliu atvejų veikia paprasta idėja ir galinga žinutė, todėl kūrybiškumas kuriant dizainą yra ypatingai svarbus.

Naudojamas metodas priklauso nuo to, kokio tipo reklaminį interpą norime naudoti: Emocingas / lyginamasis / orientuotas į sprendimus / informacinis / transformuojantis.

Reikia įkvėpimo? Rekomenduojama peržiūrėti įvairaus formato, skirtingus pranešimus siunčiančių ir netgi skirtingo biudžeto reklaminių interpų pavyzdžius ir juos išnagrinėti.



Kaip atlikti pratimą

Muzikiniam reklaminiam intarpui sukurti reikia atlikti šiuos veiksmus:

1. Iširti savo auditoriją.
2. Nustatyti pagrindinį tikslą.
3. Sukurti idėją.
4. Pasirašyti scenarijaus apmatų.
5. Sukurti scenarijų.
6. Sukurti kadruotę.
7. Sukurti arba įrašyti reikiamus vaizdus.
8. Sumontuoti audiovizualinę medžiagą ir ją išleisti.

Nemokamos reklaminių vaizdo įrašų kūrimo programos. Iš geriausių vaizdo įrašų montavimo programų, kurios turi nemokamas versijas, verta paminėti šias:

- *Magisto,*
- *Hyperlapse,*
- *FilmoraGo,*
- *HitFilm Express,*
- *Shotcut,*
- *Lightworks,*
- *Blender.*

Refleksija

Integruojantys bendrakūrybos procesai padeda kurti turtingesnes ir tikslingiau susietas muzikines kompozicijas. Muzika turi įspūdingą galią bendrauti ir perteikti tiek emocijas, tiek racionalius dalykus. Ji taip pat sukuria bendravimo toną.

Jei muzika yra gerai atlikta, kokybiška ir pasakoja įdomius dalykus, ji yra įsimenama. Muzika lengvai pritaikoma, nes ji gali perteikti vienokius ar kitokius dalykus, priklausomai nuo metų laiko, kada vyksta komunikacija, arba nuo naudojamo formato.

Muzika padeda kurti žinutę, pozicionuoti prekės ženklą tam tikroje srityje arba užmegzti ryšius su tam tikra visuomenės dalimi.

Muzika suteikia daugiau galimybių nei tekstas. Muzika yra tokia įvairi, jog tūkstančiais būdų galima labai veiksmingai išreikšti ir perteikti daugybę dalykų. Per muziką žmonės labiau įsimena žinutę ir susieja ją su prekės ženklu.

Nuorodos

<https://www.reasonwhy.es/actualidad/unisono-recuerdo-trabajar-proceso-creativo-musica-publicidad>
<https://blog.hubspot.es/marketing/crear-spots-publicitarios>
<https://www.brandreportblog.com/musica-y-publicidad-marketing-para-los-oidos/>

MUZIKA VERSLE

Pratimo tikslai

Kai pradėjote naują verslą, įveikėte daugybę kliūčių ir sunkumų, gavote patalpas, turite reikiamą finansavimą, jau parengtos visos iškabos ir reklama, netgi sukurtas profilis visuose socialiniuose tinkluose. Tačiau ką tik atsidarėte ir pastebėjote, kad kažko trūksta. Muzikos!

Nors tai gali atrodyti nereikšminga, muzika yra esminė daugelio verslų dalis, o rasti tinkamą muziką yra taip pat svarbu, kaip ir sukurti savo prekės ženklo įvaizdį.

Čia pasireiškia jūsų muzikinis kūrybiškumas.

Naudojama meno forma

- Muzika

Reikalingi ištekliai

- Tinkama kompiuterinė įranga ir rekomenduojami didaktiniai šaltiniai (užduočių lapai, konferencinis bloknotas, dalijamoji teorinė medžiaga).

Pagrindinė informacija

Muzika labai svarbi verslui, ypač svetingumo verslui, kur ji prisideda prie bendros klientų ir darbuotojų patirties. Muzika yra paveikus šaltinis įmonėms, kurios nori išsiskirti iš konkurentų, užmegzti ryšį su svečiais, palaikyti savo reputaciją ir sukurti norimą nuotaiką, kuri galiausiai pailgins toje vietoje praleistą laiką.

Akivaizdu, kad foninė muzika yra būtina. Tačiau išlieka svarbesnis klausimas: koks yra geriausias būdas jūsų verslui naudoti muziką? Ar tai „pasidaryk pats“ sprendimas, pavyzdžiui, *iPhone* ar *Spotify*, ar specialus muzikos tiekėjas?

Geriausia išanalizuoti keletą svarbių dalykų, į kuriuos įmonės turėtų atsižvelgti galvodamos apie savo muziką:

1. Kokia pagrindinė problema, su kuria susiduriu dėl savo muzikos?
2. Kiek kontrolės ir matomumo noriu?
3. Keliose skirtingose srityse / zonose naudosiu muziką?
4. Kokiai auditorijai turėtų būti pritaikyta mano muzika?
5. Kokius leidimus noriu suteikti savo komandai?
6. Kokius išteklius turiu savo muzikai tvarkyti?
7. Ar man reikia muzikos planavimo funkcijos?
8. Kaip dažnai atnaujinsiu grojaraščius?
9. Kaip lengva naudotis mano sistema?
10. Koks turėtų būti mano muzikos valdymo mastas?



Kaip atlikti pratimą

Kokią muziką turėtumėte pasirinkti savo verslui?

Pasirinkite muziką, kuri geriausiai tinka jūsų auditorijai ir jūsų verslo tipui.

Išanalizuokite šiuos patarimus, kaip įtraukti muziką į savo verslą:

- Žinokite, kokią muziką leisite ir kodėl.
- Niekada neleiskite bet kokios muzikos. Nenaudokite kitų žmonių grojaraščių.
- Žinokite savo klientų lūkesčius. Leiskite muziką, kuri geriausiai atitinka jūsų prekės ženklo įvaizdį.
- Nuolat atsinaujinkite. Neužtenka turėti grojaraštį, turite atnaujinti savo muzikinę aplinką, kad išlaikytumėte gyvą savo prekės ženklo įvaizdį.

Refleksija

Muzika labai įtakingai geba kurti, formuoti ir keisti emocijas bei pirkėjų elgseną. Ignoruojant šį būtiną elementą, prarandamas didžiulis neišnaudotas potencialas.

Muzika suaktyvina vartotoją ir paskatina pirkti, todėl apsilankymas parduotuvėje tampa geresne patirtimi nei pirkimas internetu. Be to, ji didina darbuotojų lojalumą: įrodyta, kad muzika sukuria daug malonesnę ir draugiškesnę aplinką žmonėms, kurie kasdien dirba toje įmonėje.

Yra daugybė puikių būdų leisti muziką, tačiau vieni jų gali būti geriau pritaikyti jūsų verslo aplinkai nei kiti. Vertindami, kuris muzikos sprendimas tinka jūsų verslui, atidžiai pasverkite, koks kuravimas, kontrolė ir lankstumas padės jūsų verslui pasiekti geriausių rezultatų.

Nuorodos

<https://blog.retif.es/importancia-musica-negocio/>

<https://www.ambie.fm/blog/music/a-guide-to-choosing-the-right-music-solution-for-your-business/>

PARTIZANINIS MARKETINGAS

Pratimo tikslai

- Reklamuoti idėją ar naują produktą.

Partizaninis marketingas – tai kūrybiškų ir netradicinių taktikų naudojimas produktui ar prekės ženklui reklamuoti. Prekės ženklai gali rengti partizaninio marketingo kampanijas internete, neprisijungę prie interneto arba derindami abu būdus.

Partizaninio marketingo taktika stebina auditoriją, kviečia sąveikauti su jūsų prekės ženklu ir provokuoja emocijas, kartais net iki skandalo.

Naudojama meno forma

- Literatūra

Reikalingi ištekliai

- Tinkama kompiuterinė įranga ir rekomenduojami didaktiniai šaltiniai (užduočių lapai, konferencinis bloknotas, dalijamoji teorinė medžiaga).

Pagrindinė informacija

Partizaninį marketingą sunku apibrėžti dėl jo sudėtingumo. Vis dėlto, pamatę partizaninio marketingo kampaniją, nesunkiai ją atpažinsite. Tereikia atkreipti dėmesį į tam tikrus bruožus:

- Staigmenos elementas;
- Ekonominis efektyvumas;
- Interaktyvumas;
- Taikomas verslas vartotojui modelis;
- Provokacija.

Partizaninis marketingas gali būti įvairių formų. Panagrinėkime populiariausias ir išsiaiškinkime jų skirtumus.

Partizaninio marketingo rūšys:

- Savo prekės ženklo rodymas remiant populiarius renginius arba bendradarbiaujant su garsiais prekių ženklais;
- Paslėpta reklama, pvz. per nuomonės formuotojus;
- Reklama neįprastoje aplinkoje;
- Eksperimentinis marketingas.



Kaip atlikti pratimą

Partizaninis marketingas reikalauja ne tik kūrybiškumo, bet ir veiksmų plano. Norint į savo rinkodaros strategiją įtraukti partizaninį marketingą, reikia atlikti šešis svarbiausius veiksmus.

Kaip sukurti partizaninio marketingo kampaniją:

1. Susipažinkite su savo auditorija.
2. Nustatykite tikslus.
3. Analizuokite aplinką.
4. Sugalvokite metodą.
5. Vykdykite savo planą.
6. Matuokite rezultatus.

Partizaninio marketingo metodus gali būti sunku apgalvoti. Štai kelios strategijos ir patarimai, kurie palengvins jūsų kūrybinį procesą:

- Atidarykite laikiną parduotuvę.
- Naudokite plakatus ir lipdukus.
- Dalinkite pavyzdžius ar mėginius.
- Kalbėkite trumpai ir aiškiai.
- Sutelkite dėmesį į mažesnes grupes.

Refleksija

Partizaninis marketingas – tai netradicinis rinkodaros metodas, paremtas kūrybiškumu ir naudojamas miesto bei kasdienėje aplinkoje konkrečiai auditorijai pasiekti ir kitaip atkreipti jos dėmesį, neinvestuojant didelių lėšų. Partizaninis marketingas daugeliu atvejų sugeba paveikti ir pritraukti žmonių dėmesį netikėtu, nelauktu ir nauju būdu, kitaip nei tradicinė rinkodara, kurią įmonės paprastai naudoja savo pranešimams perduoti.

Bet kuris verslo idėją turintis verslininkas, naudodamas į trumpalaikę galimybę orientuotą partizaninį marketingą, gali unikaliai ir ryžtingai perduoti savo žinią ir daryti poveikį. Be to, tai leidžia maksimaliai padidinti reklaminės kampanijos grąžą su palyginti nedidelėmis investicijomis.

Dar neseniai didelis skaičius žmonių, kuriuos galima pasiekti ir paveikti, buvo vienas iš pagrindinių kriterijų partizaninio marketingo kampanijai organizuoti.

Pastaruoju metu naujosios technologijos gerokai palengvino ir paskatino tokio pobūdžio iniciatyvas, nes socialiniai tinklai yra priemonės, leidžiančios išsakyti savo nuomonę ir padedančios sustiprinti bet kokią turinį.

Nuorodos

<https://bienpensado.com/formas-creativas-de-lanzar-un-producto-o-servicio/>

<https://bienpensado.com/que-es-el-marketing-de-guerrilla/>

<https://sendpulse.com/support/glossary/guerrilla-marketing>

MEDITACIJA

Pratimo tikslai

Gyvenime labai svarbu mokėti priimti informaciją ir pertvarkyti savo požiūrį į pasaulį, savo tikslus ir elgesį. Supratęs egzistencinį gyvenimo būdą, lengviau jo laikytis, kai reikalai klostosi ne taip, kaip norime.

Tačiau tam reikia būdingąją reakciją pakeisti veiksmu.

- Šio pratimo tikslas – išmokti imtis veiksmų, kad savo idėją paverstumėte realybe ir ją įgyvendintumėte.

Naudojama meno forma

- Teatras

Reikalingi ištekliai

- Kambarys su malonia aplinka

Pagrindinė informacija

Tai neturi jokios prasmės, tiesa? Sėdėti ir nieko neveikti – tai nėra veiksmas...

Tiesą sakant, meditacija yra nepaprastai galinga priemonė padedanti imtis veiksmų, nes ji leidžia suvokti, kad nesiimate veiksmų, ir ugdo kūrybiškumą.

Mūsų neveiklumas dažniausiai kyla iš mūsų hiperaktyvaus proto, kuris racionaliai paaiškina, kaip nedaryti svarbių dalykų.

Kaip atlikti pratimą

Kaip pradėti medituoti?

Lengviausia pradėti nuo anapanos meditacijos.

1. Atsisėskite. Galite sėdėti ant kėdės, pagalvės arba ant grindų. Sėdėkite tiesiai ir neįtempkite pilvo.
2. Nustatykite laikmatį 5 minutėms (kasdien pridėkite po minutę iki 20+ minučių).
3. Užsimerkite.
4. Sutelkite dėmesį į pojūčius, kuriuos jaučiate nosies šnervėse ir ant viršutinės lūpos.
5. Atpalaiduokite veidą. Stenkitės nežiūrėti į tą vietą, į kurią krypta jūsų dėmesys.
6. Atpalaiduokite kūną.
7. Kvėpuokite pilvu per nosį (kvėpavimas turi būti švelnus).
8. Kiekvieną kartą, kai pradėsite ką nors galvoti, vėl atkreipkite dėmesį į pojūčius viršutinėje lūpoje ir šnervėse.
9. Būkite malonūs sau. Tikslas nėra apie nieką negalvoti, tik padidinti savo sąmoningumą, kai apie ką nors galvojate. Jei sėdite ir medituojate, vadinasi, jums sekasi.

Štai ir viskas. Tai paprasta. Tiesiog sėdėkite, kvėpuokite ir stebėkite.



Refleksija

Pagrindiniai nurodymai yra tikslingai nekonkretūs, nes svarbiausia – per daug galvoti.

Šis pratimas yra sunkiausias iš visų pratimų, nes jis nėra produktyvus.

Jame neįmanoma išmatuoti pažangos ar pamatyti, kas padaryta.

Tačiau meditacija teikia emocinę ir fizinę naudą:

- Naujas požiūris į stresines situacijas.
- Įgūdžių, kaip valdyti stresą, ugdymas.
- Geresnis savęs pažinimas.
- Susitelkimas į dabartį.
- Mažiau neigiamų emocijų.
- Vaizduotės ir kūrybiškumo didinimas.
- Auganti kantrybė ir tolerancija.

Meditacija stiprina tris esminius įgūdžius, būtinus kūrybiškam problemų sprendimui. Pirma, ji įjungia skirtingą mąstymą. Antra, ji pagerina dėmesingumą ir padeda lengviau pastebėti idėjų naujumą ir naudingumą. Ir galiausiai, ji ugdo drąsą ir atsparumą skepticizmui ir nesėkmėms, o tai svarbu, nes inovacijų procese neišvengiamai bus nesėkmių ir kliūčių.

Nuorodos

The Overthinker's Guide for Taking Action: A Complete Guide

Avatar (autorius Kyle Eschenroeder)

<https://startupbros.com/overthinkers-guide-taking-action-complete-guide/>

45

MEMENTO MORI

Pratimo tikslai

Gyvenime labai svarbu mokėti priimti informaciją ir pertvarkyti savo požiūrį į pasaulį, savo tikslus ir elgesį. Supratus egzistencinį gyvenimo būdą, lengviau jo laikytis, kai reikalai klostosi ne taip, kaip norime.

Tačiau tam reikia būdingąją reakciją pakeisti veiksmu.

Šio pratimo tikslas – išmokti imtis veiksmų, kad savo idėją paverstumėte realybe ir ją įgyvendintumėte.

Naudojama meno forma

- Teatras

Reikalingi ištekliai

- Kambarys su malonia aplinka

Pagrindinė informacija

Memento Mori lotyniškai reiškia Atmink mirtį.

Tai priminimas, kad visas šis mūsų gyvenimas netruks amžinai, tiesą sakant, jis greitai baigiasi. Taigi šok į jį! Lengviau imtis veiksmų ir būti kūrybingesniems, kai jaučiate, kad mirtis lipa ant kulnų.

Kaip atlikti pratimą

Pagrindinis šio principo įgyvendinimo tikslas – mąstymą kreipiantis priminimas.

Yra daugybė būdų, kaip nepamiršti mirties. Štai keletas pavyzdžių.

- Prisiminti, kad kitą minutę galite mirti. Čia yra esmė. Kelias sekundes pagalvojus, jog rytojaus gali ir nebūti... darbai įgauna kitokį svorį.
- Amžinas pasikartojimas. Kas būtų, jei šį gyvenimą tektų gyventi vėl ir vėl visą amžinybę?
- Atgimimas. Įsivaizduokite, kad mirėte ir vėl atgimėte šiame pasaulyje. Ką darytumėte kitaip?

Galite naudoti įvairius šališkumo mažinimo ar atsikratymo būdus. Pavyzdžiui, galite naudoti atsitraukimą. Apie savo tikslus galvokite lyg atsakydami į kito žmogaus klausimą, pavyzdžiui „Kaip tai atsilieps jūsų (ne mano) tikslams?“



Refleksija

Kitas, dar svarbesnis meditavimo apie savo mirtį dalykas yra tai, kad pasikeičia galvojimas ne tik apie tai KĄ darote, bet ir tai, kaip tai KAIP darote.

Tai nėra vien tik nuolatinis galvojimas, kad gyvename tik kartą. Nereikia pirkti bilieto į Afriką, Paryžių ar pan. Galbūt nereikia mesti darbo ir iškelti pamatyti pasaulio (nors tai būtų šaunu).

Galbūt pokytis labiau susijęs su tuo, kokį dėmesį skirate tam, ką dabar darote. Tai, ką dabar skaitote, gali būti paskutinis dalykas, kurį darote. Gali būti, kad šiandieną paskutinį kartą prausėtės po dušu. Viskas, ką darote, gali būti paskutinis kartas.

Kai tai prisiminsite, jūsų patirtis pasikeis. Jūs labiau būsite čia ir dabar. Sprendimai nebebus tokie sunkūs.

Menininkai nuo seno kūrė *Memento Mori* kūrinius, kuriuose paprastai buvo vaizduojama kaukolė arba smėlio laikrodis, kad primintų žiūrovams apie mirtį.

Memento Mori kaip priminimas gali būti naudingas įvairiais būdais, pavyzdžiui, padėti išsiaiškinti, kokių tikslų norite siekti, paskatinti laiku imtis veiksmų ir padėti pažvelgti į savo problemas iš perspektyvos.

Memento Mori priminimas turi daug privalumų:

- gali padėti išsiaiškinti, į kokius tikslus norite sutelkti dėmesį ir ką norite daryti.
- gali paskatinti jus imtis veiksmų ir be reikalo nešvaistyti turimo brangaus laiko.
- gali padėti jums pažvelgti į savo problemas iš perspektyvos.
- gali padėti branginti kiekvieną gyvenimo akimirką ir jausti dėkingumą už tai, ką turite.
- gali padėti jums išvengti išdidumo, perdėto pasitikėjimo savimi ir puikybės.

Nuorodos

The Overthinker's Guide for Taking Action: A Complete Guide

Avatar (autorius Kyle Eschenroeder)

<https://startupbros.com/overthinkers-guide-taking-action-complete-guide/>

46

PAŽADAI KURIUOS REIKIA TESĖTI

Pratimo tikslai

Svarbiausias žingsnis – surasti vieną ar kelis „klientus“, pažadėti jiems ir įvykdyti pažadą. Taip galėsite įvertinti bent du pagrindinius kiekvienam verslininkui svarbius dalykus: ar mano pasiūlymas kuria vertę, ar esu pakankamai pasirengęs, o jei ne, ko dar reikia? Ko man trūksta? Infrastruktūros, įrangos, partnerių?

Naudojama meno forma

- Literatūra

Reikalingi ištekliai

- Tinkama kompiuterinė įranga ir rekomenduojami didaktiniai šaltiniai (užduočių lapai, konferencinis bloknotas, dalijamoji teorinė medžiaga).

Pagrindinė informacija

Šis pratimas padeda sukurti sau šioį tokį spaudimą, ko mums visiems reikia, kad nustotumėte klaidžioti, galvoti ir stengtis viską paruošti ir išspręsti (to niekada nebūna), o pagaliau pradėtumėte daryti. Kaip tą padaryti? Tikėkite tuo ką darote, darykite tai su noru ir įsitikinimu, pajunkite visą savo protą ir discipliną idėjoms įgyvendinti, suimkite save į rankas, nustatykite prioritetus, labai stenkitės, nebijokite aukotis, ir atsiras jūsų kūrybiškumas.

Sėkmingo verslo pagrindas visada yra įgyvendintas rinkodaros pažadas.

Kaip atlikti pratimą

Rinkodaros pažadas, kurio turėtumėte laikytis ir kurį turėtų suprasti jūsų klientai...

Pagalvokite, kokius rinkodaros pažadus duodate savo gaminio ar paslaugos vartotojams:

- Ar tai aiškūs, ar numanomi pažadai?
- Ar jie taikosi į emocijas, dvasinius dalykus, ar intelektą?
- Ar jums reikia duoti didelius, ar mažus pažadus?
- Bendro pobūdžio ar konkrečius?
- Ar tai vienas pažadas, ar keli? Neprašyta rekomendacija: neskubėkite, greitas atsakymas gali būti netinkamas.

Apibrėžkite rinkodaros pažadą:

- Koks yra rinkodaros pažadas, jei esate strateginių konsultacijų įmonė?
- Ką daryti, jei esate verslininkas?
- Grafikos dizaineris?
- Architektūros įmonė?
- Jeigu jūs esate „Nike“ arba „Gucci“?

Šis pažadas retai kada būna žodinis ar pagrįstas produkto savybėmis.

Neduokite pažadų didesnių už pasitikėjimą jūsų verslu ir suvokiamą riziką, nes žmonės jus ignoruos.



Refleksija

Savo idėjas įgyvendinantys žmonės išsiskiria tuo, kad jie turi ambicijų, orientuojasi į realius klientus, ieško tinklų ir moka atpažinti, ką daro gerai, o ko nemoka daryti. Šiame procese būtina profesionalizuoti idėją: kartais tai nėra lengva, tam reikia išteklių ir laiko, tačiau tai vienintelis būdas augti ir pasiekti daugiau žmonių.

Rinkodara grindžiama pažadu, vadinamuoju rinkodaros pažadu. Žadama, kad jūsų darbo rezultatas bus vertingas ir naudingas jūsų auditorijai. Ir žinokit, kad dar prieš sužinodami, ar jūsų produktas arba paslauga yra tai, ko jiems reikia arba ko jie nori, jūsų klientai dažnai atsilygins jums savo dėmesiu, pasitikėjimu arba pinigais.

Kartais šis rinkodaros pažadas pateikiamas klientui aiškiai, o kitais atvejais jis yra labiau numanomas. Netiesioginis rinkodaros pažadas yra galingesnis, nes tai daugiau nei paprastas sandoris. Tai nėra paprasti mainai ir jį nelengva išmatuoti. Jis galingesnis, nes peržengia tai, ką daro visi kiti. Tai poveikio rinkodara, žadanti tuos teigiamus pokyčius, kuriuos siekiame sukurti. Toks pažadas glaudžiai susijęs su to poveikio, to pokyčio norinčių žmonių charakteristikomis.

Nuorodos

<https://eldefinido.cl/actualidad/pais/6226/5-consejos-de-expertos-para-hacer-tus-ideas-realidad/>

<https://es.linkedin.com/pulse/la-promesa-de-marketing-que-deber%C3%ADas-cumplir-y-tus-clientes-garc%C3%ADa>

RIZIKAVIMAS

Pratimo tikslai

Sėkmingi verslininkai kuria verslą ir vysto naujas kūrybines idėjas naudodami įvairius gebėjimus. Sunkus darbas, kapitalo prieinamumas ir sėkmė – viskas yra svarbu. Taip pat ir priimti riziką. Imdamiesi didelių darbų, verslininkai visada rizikuoja, todėl verta išsiugdyti pasitikėjimą savimi ir strateginį mąstymą, reikalingą tokiai rizikai priimti.

Sėkmingi žmonės rizikuoja, kad įveiktų kliūtis. Rizika gali kelti fizinį, finansinį ar emocinį pavojų, tačiau naujos galimybės dažniausiai neatsiejamos nuo rizikos. Apskaičiuota rizika gali duoti naudos, pavyzdžiui:

1. Didesnis pasitikėjimas savimi.
2. Nauji įgūdžiai.
3. Finansinis atlygis.

Būti kūrybišku nėra lengva. Gali būti ir baisu. O kūrybiškai rizikuoti įgyvendinant idėją yra dar baisiau. Tačiau būtent ši rizika gali padėti išsivaduoti iš baimės, gyventi laimingiau, ir turėti kūrybiškesnį verslą.

Naudojama meno forma

- Teatras

Reikalingi ištekliai

- Tinkama kompiuterinė įranga ir rekomenduojami didaktiniai šaltiniai (užduočių lapai, konferencinis bloknatas, dalijamoji teorinė medžiaga).

Pagrindinė informacija

Prieš pradėdami įgyvendinti verslo planą, pravartu atlikti rizikos vertinimą ir tuo būdu daugiau sužinoti apie kliūtis, su kuriomis teks susidurti. Labai svarbu surinkti visą įmanomą informaciją.

Jei žinote, kad jums būtų naudinga daugiau protingai rizikuoti, bet jus paralyžiuoja apatija ar neigiamos mintys, yra keletas patarimų, kurie padės jums priimti tokią riziką, kuri gali iš tiesų pagerinti jūsų verslo idėją:

1. Sukurkite rizikos vertinimo sistemą.
2. Negalvokite apie nesėkmės baimę.
3. Galvokite ką gero atneš pokyčiai.
4. Ieškokite būdų, kaip priimti papildomą riziką.
5. Kreipkitės patarimo į apskaičiuotą riziką priimančius asmenis.



Kaip atlikti pratimą

Kūrybinė rizika dažniausiai yra tiesiogiai susijusi su dalykais, kurių bijote. Išsiaiškinkite savo baimes ir pagalvokite, kokios rizikos galėtumėte imtis, kad jas įveiktumėte.

Išanalizuokite šiuos kūrybinės rizikos pavyzdžius, ir pagalvokite, kokios rizikos galėtumėte imtis:

- Dalyvauti ryšių mezgimo renginyje.
- Įkelti kelis savo darbus savo socialinių tinklų paskyrose.
- Kreiptis dėl išsvajoto darbo.
- Sukurti ką nors tik sau.
- Pasitelkti kūrybiškumą ir sukurti ką nors draugui.
- Kai su kuo nors nesutinkate, pasakyti tai, netylėti.
- Papasakoti apie savo idėjas (tinkamu metu), net jei nesate tikri, kaip jos bus priimtos.
- Parodyti kolegai savo darbo juodrašį ir paprašyti nuoširdaus atsiliepimo.
- Išbandyti naują kūrybinį hobbį, kurį visada norėjote išbandyti.
- Pasisiūlyti pristatyti savo idėją kitame komandos susirinkime.
- Pakeisti dienotvarkę, kad pirmenybė būtų kūrybiniam darbui.

Užduokite sau šiuos klausimus ir apmąstykite savo atsakymus:

- Ką daryčiau, jei nebijočiau?
- Kokia yra mano didžiausia svajonė?
- Ko dar nesu išbandęs?

Refleksija

Baimė veikia jūsų elgesį ir mintis.

Baimė stabdo jūsų kūrybiškumą, skatina neveiklumą ir viskam uždeda neigiamą filtrą.

Prisiėmę kūrybinę riziką įrodysite sau, kad jūsų baimės gali būti nerealios.

Prisiimta kūrybinė rizika padeda pasitikėti savo gebėjimu įveikti baimes.

Kūrybinė rizika verčia susidurti su nežinomybe.

Kūrybiškai rizikuojant įveikti baimes yra baisu, tačiau verta pasistengti. Laikas pasitikėti savo kūrybine puse, atsisakyti baimių ir leisti, kad rizika, kurios imsitės, atvertų jums naujų galimybių duris.

Kūrybingi žmonės, kaip ir bet kuri kita žmonių grupė, nori sėkmės. Dauguma kūrybingų specialistų yra išbandę daug įvairių dalykų, kad pagerintų savo kūrybiškumą, darbo procesus, tikslų siekimą ir pan. Lengva nusivilti, kai išbandote kažką, kas nepasiteisina, bet galbūt nesiėmėte rizikos, vertos atlygio. Išbandykite metodą, kurio anksčiau nebandėte (tai, kas jus gąsdina), ir pažiūrėkite, kas nutiks.

Nuorodos

<https://www.masterclass.com/articles/how-to-take-risks>

<https://design.org/overcoming-fears-through-creative-risk-taking/>

DARBAS SU KITAIS (KOMANDINIS DARBAS)

Pratimo tikslai

Nė vienam genijui nepavyko pasiekti sėkmės be kitų pagalbos, todėl bet kuris verslininkas patikins, kad pagalba, bendradarbiavimas ir partnerystė su kitais buvo svarbiausi jo projekto sėkmės veiksniai.

Kalbama ne apie protingumą, bet apie mokėjimą derinti veiksmus su kitais, o didžiausias įgūdis – mokėti suvilioti tuos kitus tapti jūsų partneriais, investuotojais, kolegomis ar klientais.

Kai norite įgyvendinti savo idėją, įkvėpimas svarbiau už įtikinėjimą.

Pagrindinė informacija

Mums reikia daugiau maišytis. Turime išeiti iš savo komforto zonos ir dalytis patirtimi su skirtingų sričių, skirtingų profesijų ir skirtingų požiūrių žmonėmis. Taip kuriamas žmogiškasis kapitalas – pagrindinis vertės kūrimo ir verslumo elementas.

Komandinis darbas – tai savybės, gebėjimai ir procesai, padedantys gerai dirbti su vienu ar daugiau žmonių siekiant bendro tikslo. Komandinis darbas darbovietėje – tai grupės gebėjimas veiksmingai dirbti kartu, gerai bendrauti, apibrėžti vaidmenis ir vadovavimą, dalytis ištekliais ir aktyviai klausytis vienas kito.

Bendradarbiavimas komandoje gali paskatinti inovacijas, padidinti pasitenkinimą darbu, rasti kūrybiškus problemų sprendimo būdus ir išugdyti puikius tarpasmeninius įgūdžius, kurie labai svarbūs idėjoms įgyvendinti. Grupinis problemų sprendimas – tai specialistų, siekiančių išspręsti konkrečią problemą, susirinkimas. Komandose dirbantiems žmonėms reikia išmokyti rengti problemų sprendimo susirinkimus.

Kaip atlikti pratimą

Ar kada nors bandėte priversti grupę žmonių susitarti dėl vieno problemos sprendimo? Tai beveik neįmanoma. Tačiau yra gerų būdų, kuriuos išnagrinėjus ir išmokus galima pritaikyti.

Grupinio problemų sprendimo proceso metmenys:

1. APIBRĖŽTI PROBLEMĄ

Pateikite su problema susijusią istoriją. Palyginkite: kaip yra dabar ir kaip norėtumėte, kad būtų? Kiek laiko egzistuoja problema? Kaip dažnai ji pasireiškia? Kam problema turi įtakos?

Naudojama meno forma

- Teatras

Reikalingi ištekliai

- Įvairūs šaltiniai, kuriuose galima rasti tinkamų konkrečios problemos sprendimo būdų, pavyzdžiui, interneto šaltiniai, knygos, straipsniai, tinklaraščiai.
- Veiksmų planavimo pratybų lapas.

2. NUSTATYTI PRIEŽASTIS

Ieškokite atotrūkio tarp dabartinės (esamos) ir norimos (būsimos) būsenos ar sprendimo priežasties.

3. KURTI ALTERNATYVIUS SPRENDIMO BŪDUS

Minčių lietus. Užrašykite visas išsakytas mintis. Konkretūs žodžiai gali būti labai svarbūs ir veiksmingi. Sudarykite kuo ilgesnį galimų sprendimų sąrašą. Dabar nevertinkite, ar tie sprendimai geri arba įgyvendinami. Tiesiog viską išvardinkite.

4. ĮVERTINTI PASEKMES

Užduokite klausimą, kokie galimi kiekvienos alternatyvos rezultatai. Kam tai turės įtakos? Kas apmokės? Ar yra nekontroliuojamų iššūkių?

5. PARENGTI VEIKSMŲ PLANUS

Apibrėžkite kaip turi atrodyti jūsų sėkmė. Veiksmų planavimo pratybų lape pasirinkite visai grupei priimtinas realias alternatyvas. Pastaba: Čia atliekama didžioji dalis darbo!

Refleksija

Patarimai kaip spręsti problemas grupėje. Šie patarimai ir strategijos padės organizuoti sėkmingą grupės susirinkimą problemai spręsti:

- Išrinkite vadovą, kuris bus atsakingas už grupės subūrimą, narių skatinimą dalyvauti ir darbotvarkės sudarymą.
- Įtraukite tinkamus žmones, įskaitant visus susijusius darbuotojus.
- Skatinkite dalyvavimą, reikalaudami, kad būtų privaloma dalyvauti minčių lietaus susirinkime, ir užtikrindami, kad visi jaustųsi patogiai dalydamiesi savo idėjomis.
- Skirkite laiko, kad grupės nariai galėtų atvykti į susitikimą gerai pasiruošę.
- Sukurkite darbotvarkę, kuri padės nariams sutelkti dėmesį ir padės vadovui vadovauti komandai sprendžiant problemas.
- Išklausykite visus narius ir suteikite kiekvienam galimybę pasidalyti savo mintimis.

Rezultatai yra ypač veiksmingi, kai pasitelkiamas neutralus, profesionalus fasilitatorius. Fasilitatorius gali būti iš grupės narių, tačiau jis rizikuoja daryti įtaką ir savo pasiūlymais. Geriausias variantas rasti fasilitatorių, kuris supranta grupę, išmano problemą ir nėra tiesiogiai susijęs su sprendimu. Fasilitatoriaus vaidmuo – padėti grupei efektyviau dirbti.

Sprendžiant bet kokią problemą, svarbiausią yra ją apibrėžti, tačiau tuo pačiu tai gali būti sunkiausia padaryti. Tai priverčia grupę kolektyviai pripažinti problemos mastą ir poreikį rasti sprendimą. Visgi, jei su fasilitatoriaus pagalba grupė randa sprendimą ir parengia veiksmų planą, bet jo neįgyvendina, visos pastangos nueis perniek.

Nuorodos

<https://www.indeed.com/career-advice/career-development/teamwork-and-collaboration>

<https://www.indeed.com/career-advice/career-development/group-problem-solving>

<https://ohioline.osu.edu/factsheet/CDFS-1572>

PRISITAIKYMAS PRIE POKYČIŲ

Pratimo tikslai

Kartais reikia priimti svarbų sprendimą – keisti produktą ar paslaugą. Tą reikia daryti kūrybiškai.

Realizuodami idėją turite būti kuklūs, o svarbiausia – lankstūs. Nepamirškite, kad kalbama apie problemos sprendimą, todėl žinokite, kaip atsisakyti pradinio produkto ir jį pakeisti, jei jis neleidžia pasiekti tikslo.

Kartais idėja ar produktas mums taip patinka, kad imamės neproduktyvios veiklos tik tam, kad patenkintume savo ego.

Keitimas yra neišvengiamas, tačiau jis atneša vaisių. Ne visos idėjos turi baigtis įmonės įsteigimu. Kartais jas galima įgyvendinti viešojoje politikoje, socialiniuose judėjimuose ar diegiant inovacijas įmonėje.

Naudojama meno forma

- Literatūra

Reikalingi ištekliai

- Tinkama kompiuterinė įranga ir rekomenduojami didaktiniai šaltiniai (užduočių lapai, konferencinis bloknatas, dalijamoji teorinė medžiaga).

Pagrindinė informacija

Paslaugos ar produkto pritaikymas – tai procesas, kurio metu paslauga ar produktas modifikuojami taip, kad būtų priimtini skirtingiems klientams ar rinkoms.

Gera pritaikymo strategijai parengti reikia išanalizuoti 4 didžiausią įtaką darančius veiksniai: kultūrinius veiksniai, rinkos plėtrą, konkurenciją ir teisės aktus.

- Vartotojų tyrimai: Patartina paslaugos ar produkto pritaikymo strategiją grįsti vartotojų poreikiais.
- Rinkos tyrimai: norint, kad veikla būtų sėkminga, reikia atlikti mus dominančių rinkų ir jų galimo poveikio mūsų veiklai tyrimus laiko ir produkto pritaikymo sąnaudų požiūriu.
- Konkurencija: analizuodami savo konkurentų paslaugų ar produktų specifikacijas, galime nustatyti tobulintinus dalykus.
- Prioritetai: prieš nustatant paslaugos ar produkto pritaikymo prioritetus, būtina ištirti kliento ir tikslinės rinkos poreikius, atsižvelgiant į pritaikymo sąnaudas, ir prognozuoti investicijų grąžą.



Kaip atlikti pratimą

Sprendžiant, ar keisti esamą verslo idėją, niekada nereikėtų improvizuoti. Vis dėlto, kūrybiškumas yra svarbus veiksnys. Tam reikia gerai apgalvoti produkto ar paslaugos modifikavimo strategiją. Strategija kuriama atsižvelgiant į šiuos dalykus:

1. Visų pirma, produkto ar paslaugos modifikavimo galimybę.
2. Turėkite aiškų pritaikymo tikslą. Pritaikymas neturėtų būti vienintelis tikslas.
3. Reikia atsižvelgti į visus vartotojus liečiančius dalykus, nes būtent vartotojai spręs, ar pakeitimas geras, ar blogas.
4. Pagrindiniai aspektai yra vartotojų poreikiai ir vartojimo įpročiai.
5. Žinoma, reikia atsižvelgti į tai, kaip vartotojas suvokia pakeitimą ir kiek jis jam bus naudingas.
6. Atlikus pakeitimą, reikėtų stebėti jo poveikį vartotojams.

Refleksija

Nors visi mėgstame likti komforto zonoje, paslaugų ar produktų modifikavimas yra neišvengiama blogybė. Paslaugos ar produkto modifikavimo strategijos tikslas yra padaryti jį tinkamesniu vartotojams ir (arba) pelningesniu. Šie pakeitimai gali būti susiję su patogumu naudoti, išvaizda, kokybe, įvaizdžiu ar savybėmis. Vartotojai nuolat tobulėja, kasdien keičiasi jų pasirinkimai ir pirkimo įpročiai. Jei neturite geros modifikavimo strategijos, anksčiau ar vėliau jūsų paslauga ar produktas pasens.

Nuorodos

<https://pymesworld.com/modificacion-productos-estrategia/>

<http://emprendedorglobal.info/adaptacion-de-producto-a-nuevos-mercados/>

DALIJIMASIS IDĖJA

Pratimo tikslai

Nepaisant visų prietarų, geros idėjos ir viską pakeisiančios idėjos nereikėtų laikyti paslapyje ar pasidalinti ja tik nedideliame draugų rate. Ją turi sužinoti daug žmonių. Tai pirmas žingsnis norint patikrinti jos įgyvendinamumą, ypač jei kalbėsitės su išmanančiais žmonėmis, kurie gali duoti protingų patarimų.

Papasakodami ką norite daryti, nesibaiminkite, kad jūsų idėją kas pavogs. Žmonės jums padės, o paviešinę savo idėją įsipareigosite ją įgyvendinti. Turite puoselėti ilgalaikius santykius, o ne pasiduoti greito pardavimo pagundai.

Norėdami idėją paversti realiu projektu, turite pradėti dalytis ja, aptarti ją ir analizuoti su kitais šios srities ekspertais.

Naudojama meno forma

- Literatūra

Reikalingi ištekliai

- Tinkama kompiuterinė įranga ir rekomenduojami tinklaraščio kūrimo ištekliai (platforma, priegloba, grafinio dizaino, elektroninio pašto rinkodaros, socialinės žiniasklaidos valdymo, produktyvumo ir komandos valdymo įrankiai).

Pagrindinė informacija

Savo idėja galite pasidalinti rašydami tinklaraštį. Tinklaraštyje temą galite nagrinėti plačiai, arba sutelkti dėmesį į svarbiausią idėją.

Tinklaraštis yra puiki priemonė dalytis savo idėjomis su kitais. Rašydami susipažįstate su jūsų tinklaraščio skaitytojais, taip pat galima pasiekti platesnę auditoriją.

Tinklaraščio įrašas – tai straipsnis, naujiena ar instrukcija, paskelbta svetainės tinklaraščio skiltyje.

Tinklaraščio įrašas, kurio apimtis svyruoja nuo 600 iki 2 000 žodžių, paprastai aptariama konkreči tema arba užklausa, iliustruojama paveikslėliais, vaizdo įrašais, infografika ir interaktyviomis diagramomis.

Kaip atlikti pratimą

Toliau pateikiami pagrindiniai veiksmai, nuo kurių pradedamas rašyti tinklaraštis:

1. Supraskite savo auditoriją.
2. Patikrinkite savo konkurentus.
3. Nustatykite, kokias temas aptarsite.
4. Nustatykite savo unikalų žiūros tašką.
5. Pavadinkite savo tinklaraštį.
6. Sukurkite tinklaraščio domeną.
7. Pasirinkite turinio valdymo sistemą ir sukurkite tinklaraštį.
8. Apipavidalinkite tinklaraščio šabloną.
9. Parašykite pirmąjį tinklaraščio įrašą.

Kaip rašyti tinklaraščio įrašą:

1. Remkitės pirkėjų asmenybėmis ir tuo, ką žinote apie savo auditoriją.
2. Vadovaukitės savo turinio strategija ir (arba) jau išgrynintomis temomis.
3. Nustatykite, ko trūksta dabartiniame diskurse.
4. Pasirinkite, kokio tipo tinklaraščio įrašą rašote.
5. Sukurkite kelis skirtingus pavadinimus ir pasirinkite geriausią.
6. Sukurkite planą ir pasirinkite 2 ir 3 lygmens antraštes su raktiniais žodžiais.
7. Parašykite tinklaraščio įrašą!
8. Perskaitykite ką parašėte ir ištaisykite klaidas.
9. Pridėkite vaizdų ir kitų medijų elementų savo idėjoms paremti.
10. Įkelkite pranešimą į savo turinio valdymo sistemą.
11. Nustatykite ko norite, kad auditorija darytų toliau (apsisprendimas veikti).
12. Pridėkite raginimų auditorijai imtis veiksmų.
13. Turinyje pateikite nuorodas į kitus susijusius tinklaraščio įrašus.
14. Pasirūpinkite tinklaraščio matomumu paieškos sistemose (SEO).
15. Paskelbkite ir reklamuokite tinklaraščio įrašą.
16. Laikui bėgant stebėkite tinklaraščio įrašo efektyvumą.

Refleksija

Sėkmingas tinklaraštininkas turi būti visiškai atsidavęs savo temai ar idėjai.

Klaidinga galvoti, kad norint sėkmingai rašyti tinklaraštį, reikia būti puikiu rašytoju. Tai visiška netiesa. Žmonės skaito tinklaraščius, kad sužinotų asmeninį požiūrį į dalykus, todėl dauguma tinklaraštininkų rašo labai neformaliu pokalbio stiliumi.

Tinklaraščių rašymas iš esmės yra dalijimasis žiniomis su pasauliu. Rašydami apie dalykus, kurie jus domina, galite daug lengviau sukurti sėkmingą tinklaraštį. Jei rašote apie jus tikrai dominančius dalykus, savo aistra uždegsite ir skaitytojus.

Tinklaraščių rašymo privalumai:

- Galimybė pasidalinti savo idėja. Tinklaraštyje galite išsakyti savo nuomonę ir būti išgirsti. Jei norite, savo idėja galite pasidalyti su visu pasauliu. Tinklaraščiai labai dažnai rašomi kaip dienoraštis, kad rašančiojo draugai, šeima ir kiti galėtų būti jo gyvenimo dalimi.
- Sulaukti savo arba savo verslo pripažinimo. Greičiausiai dėl naujausio įrašo netapsite žiniasklaidos įžymybe. Vis dėlto, sėkmingas tinklaraštis paverčia jūsų idėją realybe ir gali pelnyti pripažinimą atitinkamoje srityje. Daugelis tinklaraštininkų vien dėl savo tinklaraščių yra žinomi kaip ekspertai, o kai kurie net gavo užsakymų rašyti knygą ar filmo scenarijų.
- Susiraskite bendruomenę. Tinklaraščių rašymas iš esmės yra interaktyvus. Jūs paskelbiate įrašą, o žmonės jį komentuoja. Tai geras būdas užmegzti ryšius su žmonėmis, kurie domisi tais pačiais dalykais kaip ir jūs. Tinklaraštis leidžia jums mokytis šiuos žmones remiantis savo patirtimi, o jums suteikia galimybę mokytis ir iš savo skaitytojų.

Taip pat galite išbandyti kitų rūšių socialinius tinklus, pavyzdžiui, socialinius tinklalapius, mikrotinklaraščių svetaines arba vaizdo įrašų svetaines.

Nuorodos

<https://eldefinido.cl/actualidad/pais/6226/5-consejos-de-expertos-para-hacer-tus-ideas-realidad/>

<https://blog.hubspot.com/marketing/how-to-start-a-blog>

<https://www.theblogstarter.com/>

PROJEKTO PARTNERIAI



www.sih.lt



www.smashingtimes.ie



www.ifescoop.eu



www.euroed.eu



www.kutu-bg.eu



Leidinio viršelyje panaudotas Australijos menininko Ashvino Harrisono meno kūrinio „Music Me“ atvaizdas.
Grafiniai elementai iš www.vecteezy.com



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



Šis leidinys finansuojamas Europos Komisijos lėšomis. Tačiau išreiškiamas požiūris ar nuomonė yra tik autoriaus (-ių) ir nebūtinai atspindi Europos Komisijos požiūrį ar nuomonę, ir Komisija negali būti laikoma atsakinga už bet kokią jame esančios informacijos naudojimą.