



Projekt „RESKILLING – nowe zadania dla firm z sektora MSP z branży usług opiekuńczych” jest współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego.

SKARB KREATYWNOŚCI

Scenariusz integracyjnej gry symulacyjnej wzmacniającej kreatywność

Streszczenie:

W trakcie gry uczestnicy wcielają się w rolę pomocników detektywa Sherlocka Holmesa, których zadaniem jest rozwiązanie zagadki skradzionego skarbu. Rozwiązując liczne zadania zbliżają się do mety (skarbu). Zadania mogą być wykonane dzięki kreatywności uczestników.

Gra kończy się podsumowaniem, w trakcie którego uczestnicy dokonują autodiagnozy swojej kreatywności, wypełniając Skalę Nastawienia Kreatywnego. Ostatnią częścią podsumowania jest dyskusja na temat kreatywnego myślenia. Uczestnicy mogą podzielić się swoimi refleksjami i zastanowić nad rolą kreatywności w ich życiu prywatnym i zawodowym.

Cele gry:

- Doskonalenie umiejętności w zakresie wykorzystywania kreatywności
- Rozwijanie otwartości na doświadczenia i ciekawości poznawczej
- Trening umiejętności zmiany sposobu myślenia i reagowania
- Trening umiejętności tworzenia nowych rozwiązań

Warunki przeprowadzenia gry:

Gra może być realizowana na terenie sali szkoleniowej lub konferencyjnej. Istotne jest, aby wielkość pomieszczenia zapewniała możliwość swobodnego przemieszczania się uczestników, które będzie od nich wymagane pomiędzy okresami pracy indywidualnej i pracy grupowej.

Przydatne mogą okazać się dodatkowe stoliki w różnych częściach sali, przy których będą rozłożone materiały potrzebne do kolejnych zadań (architekt, dekorator, kalambury).

Czas trwania gry:

Okolo 5/6 godzin zegarowych

Liczba uczestników:

Optymalna liczebność grupy to 6-10 osób.

Niezbędne materiały:

1. Kartki A4
2. Markery
3. Czarne i kolorowe długopisy/kredki
4. Nożyczki
5. Tablica typu Flipchart
6. Laptop
7. Plansza („szczegółowy scenariusz gry”)
8. Sejf/skrzynka/kartonowe pudełko
9. Taśma malarska (ok. 3 metrów)
10. Sznurek (ok. 3 metrów)





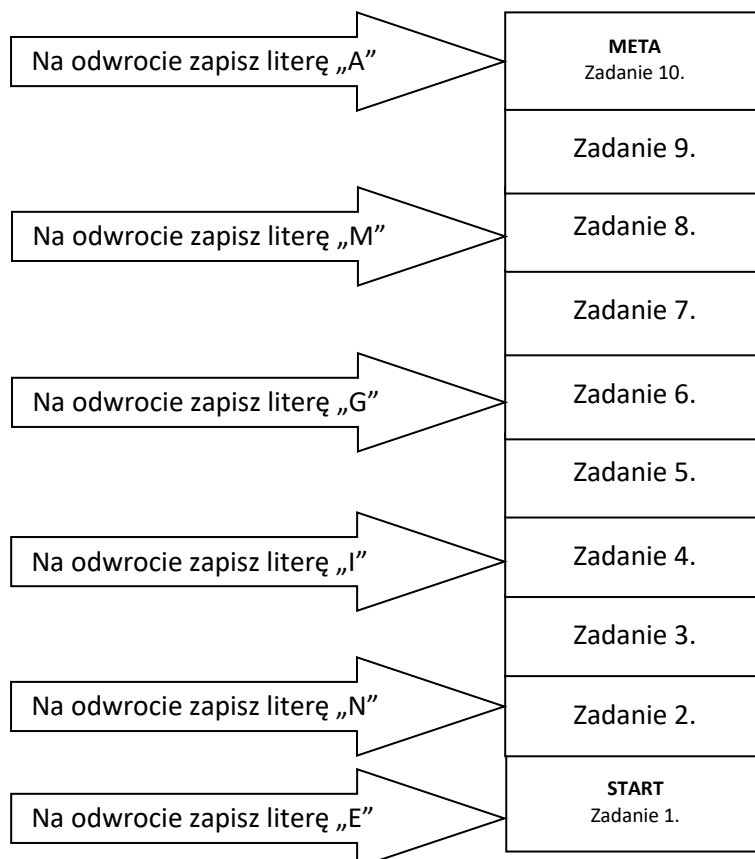
Projekt „RESKILLING – nowe zadania dla firm z sektora MSP z branży usług opiekuńczych” jest współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego.

- | | |
|---------------------------------------|--------------------------------------------|
| 11. Pianki Marshmallow (3) | 22. Zał. 8: Hasła do zad. 5 |
| 12. Nieugotowane nitki spaghetti (60) | 23. Zał. 9: Instrukcja do zad. 6. |
| 13. Koperty (10) | 24. Zał. 10: Instrukcja do zad. 7. |
| 14. Spinacze biurowe (12) | 25. Zał. 11: Kartki do zad. 7. |
| 15. Zał. 1: List startowy | 26. Zał. 12: Instrukcja do zad. 8. |
| 16. Zał. 2: Instrukcja do zad. 1. | 27. Zał. 13: Instrukcja do zad. 9. |
| 17. Zał. 3: Kartki do zad. 1. | 28. Zał. 14: Instrukcja do zad. 10. |
| 18. Zał. 4: Instrukcja do zad. 2. | 29. Zał. 15: List końcowy |
| 19. Zał. 5: Instrukcja do zad. 3. | 30. Zał. 16: Certyfikat kreatywności |
| 20. Zał. 6: Instrukcja do zad. 4. | 31. Zał. 17: Skala Nastawienia Kreatywnego |
| 21. Zał. 7: Instrukcja do zad. 5. | 32. Zał. 18: Karta Interpretacji Wyników |

Załączniki 3, 16, 17, 18 wydrukuj dla wszystkich uczestników. Pozostałe załączniki wydrukuj pojedynczo.

Szczegółowy scenariusz gry:

- I. Przygotowanie gry: Spersonalizuj certyfikaty kreatywności dla uczestników. Zadbaj o przygotowanie i wydruk materiałów wskazanych powyżej („niezbędne materiały”). Zaaranżuj przestrzeń, w której będzie odbywała się gra w taki sposób, aby możliwa była wspólna praca przy poszczególnych zadaniach. Przygotuj planszę z kartek A4 i rozłóż ją na podłodze sali szkoleniowej, tak jak na schemacie poniżej:





Projekt „RESKILLING – nowe zadania dla firm z sektora MSP z branży usług opiekuńczych” jest współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego.

Instrukcje do poszczególnych zadań włoż do osobnych kopert, które umieścisz na odpowiednich polach planszy – tak, jak na schemacie przedstawionym powyżej. Na polu „META” umieść skrzynkę/sejf/kartonowe pudełko. Włóż do niego certyfikaty i list końcowy, a następnie zakoduj (kod: „1932”), jeżeli jest to możliwe. W przypadku braku możliwości zakodowania, przy miejscu przechowywania skarbu umieść kartkę, na której zawodnicy będą mogli zapisać kod. Więcej praktycznych instrukcji, dotyczących poszczególnych zadań znajdziesz w części „gra właściwa”.

- II. Wprowadzenie (ok. 15 min): Powitaj uczestników. Poinformuj, że spotkanie będzie miało charakter symulacji, w której jako zespół dostaną do wykonania różne zadania. Omów zasady ważne podczas gry, m.in:
- Zaangażowanie wszystkich uczestników
 - Wzajemne słuchanie się
 - Otwartość na propozycje i pomysły innych
 - Unikanie krzywdzących osądów
 - Dzielenie się własnymi przemyśleniami
 - Inne, wynikające ze specyfiki organizacji
- III. Gra właściwa (ok. 335 min): Wprowadź uczestników w symulację (otwórz list - załącznik 1 i przeczytaj):

Dnia 23.02.2021 z mojej skrytki zniknął drogocenny skarb. Zwracam się do Was z prośbą o pomoc w jego odnalezieniu. Niestety sam nie mogę zająć się tą sprawą. W miejscu przechowywania skarbu znalazłem jasne instrukcje od złodzieja: „Zagrajmy w grę. Dostaniesz swój skarb, jeżeli zbierzesz kreatywny zespół, który rozwiąże wszystkie przygotowane przeze mnie zadania. W przeciwnym wypadku, jeżeli zajmiesz się tą sprawą na własną rękę – twój drogocenny skarb zostanie zniszczony.”. Mam związane ręce... Proszę więc o to, abyście przystali na warunki gry stawiane przez złodzieja. Przed Wami znajduje się plansza. Zaczynicie od punktu „START”. Aby przejść na kolejne pole musicie rozwiązać zadanie, które opisane jest w kopercie. Na „MECIE” znajduje się zakodowany sejf z ukrytym skarbem. Nie znam do niego kodu...

A i jeszcze jedno! Złodziej jest obecny wśród Was. To jeden z uczestników. Jesteście pod jego ciągłą obserwacją. Złodziej może utrudniać Wam grę i dojście do skarbu. Czy podejrzewacie kogoś z uczestników? Uważajcie na siebie! Znajdźcie mój skarb, a czeka na Was nagroda!

Sherlock Holmes

Wyjaśnij swoją rolę uczestnikom: „Ja również dostałem/am konkretne instrukcje od złodzieja co do prowadzenia gry. Musicie działać zgodnie z moimi wytycznymi. W przeciwnym wypadku gra zostanie przerwana”.

Wskazówka dla prowadzącego: postać złodzieja jest mistyfikacją. Żaden z uczestników nie został wytypowany do roli „złodzieja”. Jeżeli po ukończeniu gry uczestnicy zapytają, kim był złodziej, odpowiedz: „Sherlock Holmes wymyślił postać złodzieja i wskazał, że jest nim jeden z uczestników, ponieważ chciał abyście pozostali zmotywowani podczas rozwiązywania zagadki i obserwowali każdego, kto nie będzie zaangażowany”.



Projekt „RESKILLING – nowe zadania dla firm z sektora MSP z branży usług opiekuńczych” jest współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego.

Przystąp do realizacji zadania 1.

ZAD. 1. Na imię mam Kreatywność (25 min)

Potrzebne materiały: Zał. 3. – Kartki do zad. 1. (dla każdego uczestnika), długopisy

Zadbaj, aby ktoś z uczestników przeczytał na głos instrukcję umieszczoną na polu „START” (załącznik 2). Po przeczytaniu rozdaj kartki dla każdego uczestnika (załącznik 3). Podczas zadania kontroluj czas i informuj o jego upływie. Po wykonaniu zadania przeprowadź dyskusję.

Instrukcja do zadania:

Holmes to zapatrzony w siebie ignorant. Jeżeli myśli, że uda mu się mnie przechytrzyć, to jest w wielkim błędzie. Żadnemu zespołowi nie udało się do tej pory przejść przez przygotowaną przeze mnie ścieżkę... Waszym pierwszym zadaniem jest przedstawienie się w kreatywny sposób. Niech każdy z Was dokończy zdania, które znajdują się na rozdanych kartkach. Po ukończeniu zadania przedstawcie się nawzajem. Czas: 20 minut.

1. Gdyby ludzie nazwali moim imieniem pewien przedmiot to na pewno służyłby on do...
2. Gdyby moje imię nie było imieniem a słowem w obcym języku, oznaczałoby ono...
3. Lubię, gdy...
4. Mój ulubiony dźwięk to...
5. Mieszkam w miejscu, które...
6. Kiedy wygram w lotto to...

Po wykonaniu zadania podsumuj je. Możesz użyć następujących pytań:

- Czy mieliście jakąś trudność w dokończeniu zdań? Dlaczego?
- Czego nowego dowiedzieliście się o sobie?
- Która informacja była dla Was najbardziej zaskakująca?
- Którą z informacji zapamiętacie najbardziej?

Wskaż, jak istotny dla naszego mózgu jest trening kreatywności. Dzięki systematycznej praktyce „joggingu intelektualnego”, czyli wykonywaniu ćwiczeń umysłowych, w naszym mózgu tworzą się nowe połączenia. Badania wykazały, że ludzie cechujący się dużą kreatywnością mają więcej połączeń nerwowych pomiędzy prawą i lewą półkulą mózgu (Dunson, Durante, 2018). Podkreśl jednocześnie, że im bardziej kreatywny sposób przedstawienia się tym większe prawdopodobieństwo, że inne osoby zapamiętają podaną przez Ciebie informację.

ZAD. 2. Architekt (40 min)

Potrzebne materiały: 3 zestawy składające się z 20 nitok nieugotowanego spaghetti, 4 spinaczy, metra taśmy malarskiej, metra sznurka, 1 pianki Marshmallow

Zadbaj, aby ktoś z uczestników przeczytał na głos instrukcję umieszczoną na kolejnym polu (załącznik 4). Po przeczytaniu zaprosz uczestników do stołu z przygotowanymi wcześniej materiałami (nieugotowane nitki spaghetti, spinacze, taśma malarska, sznurek, żelki Marshmallow). Podczas zadania kontroluj czas i informuj o jego upływie. Po wykonaniu zadania przeprowadź dyskusję.





Projekt „RESKILLING – nowe zadania dla firm z sektora MSP z branży usług opiekuńczych” jest współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego.

Zdjęcie poglądowe:



Instrukcja do zadania:

Czy uważacie, że tak proste zadania umożliwią Wam dojście do skarbu? Zobaczymy jak poradzicie sobie z wyzwaniem architekta... Waszym kolejnym zadaniem jest ułożenie 3 wież z makaronu w ciągu 30 minut. Do każdej z nich możecie użyć 20 nitek surowego spaghetti, 4 spinaczy, jednego metra taśmy, jednego metra sznurka i jednego kawałka pianki, która musi znaleźć się na wierzchu konstrukcji.

Omów pracę zespołu podczas wykonywania zadania. Możesz skorzystać z pytań:

- Jak pracowało wam się podczas tego zadania?
- Jakie mieliście pomysły na konstrukcję? Czy wsłuchiwaliście się w pomysły pozostałych członków zespołu?
- Co pomogło Wam w stworzeniu wizji budowli?
- Jaka technika układania okazała się być najskuteczniejsza?
- Jakie cechy powinna mieć osoba konstruująca budowlę?

Wskazówka: Jeśli zespołowi nie uda się wykonać jakiegoś zadania w określonym czasie, lub wcale muszą „oddać” jednego lub dwóch członków zespołu na „ławkę rezerwowych”. Wybrane osoby nie biorą udziału w kolejnym zadaniu, a pełnią jedynie rolę obserwatorów. Potem wracają do gry.

ZAD. 3. Dwadzieścia zastosowań (30 min)

Potrzebne materiały: kartka A4, długopisy

Zadbaj, aby ktoś z uczestników przeczytał na głos instrukcję umieszczoną na kolejnym polu (załącznik 5). Po przeczytaniu przekaz uczestnikom jedną czystą kartkę. Podczas zadania kontroluj czas i informuj o jego upływie. Po wykonaniu zadania przeprowadź dyskusję.

Instrukcja do zadania:

Widzę, że poradziliście sobie z wyzwaniem architekta. Czas na zadanie, które wystawi waszą kreatywność na kolejną próbę. Zapiszcie wspólnie na kartce 20 zastosowań dla KARTKI PAPIERU. Macie na to 20 minut. Czas start!

Omówienie:

- Co było dla Was najtrudniejsze podczas wykonywania tego zadania?



Projekt „RESKILLING – nowe zadania dla firm z sektora MSP z branży usług opiekuńczych” jest współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego.

- Jakie zastosowania przychodziły Wam do głowy na początku tworzenia listy, a jakie pod koniec? Które z nich były według Was bardziej kreatywne?
- Przy ilu wymyślonych zastosowaniach było Wam trudniej wypisać kolejne?
- W jakich sytuacjach dnia codziennego przydaje się umiejętność wymyślania nowych zastosowań?

ZAD. 4. Dekorator (40 min)

Potrzebne materiały: kartki A4, długopisy, nożyczki

Zadbaj, aby ktoś z uczestników przeczytał na głos instrukcję umieszczoną na kolejnym polu (załącznik 6). Po przeczytaniu przekaż uczestnikom czyste kartki, kolorowe długopisy i nożyczki. Podczas zadania kontroluj czas i informuj o jego upływie. Po wykonaniu zadania przeprowadź dyskusję.

Instrukcja do zadania:

Rozgrzewka się skończyła. Teraz waszym zadaniem jest stworzenie papierowych dekoracji do mojego domu. Każda osoba z zespołu musi przygotować samodzielnie po 2 dekoracje. Jeżeli uda Wam się zwiększyć sumę wszystkich dekoracji przygotowanych przez zespół o 6, to będziecie mogli przeskoczyć na pole z zadaniem 6. Jeżeli wykonacie tylko obowiązkową liczbę dekoracji (po 2 dekoracje na każdego członka) – przejdźcie do zadania 5. Do tworzenia dekoracji możecie używać kolorowych długopisów/kredek, nożyczek i papieru. Dekoracje muszą różnić się między sobą (kształtem lub kolorem). Na wykonanie zadania macie 30 minut.

Przystąp do omówienia zadania. Możesz wykorzystać następujące pytania:

- Jak pracowało Wam się podczas tego zadania? Co sprawiło Wam szczególną trudność? Jak sobie z tym poradziliście?
- Które pomysły zrobiły na Was największe wrażenie?
- W jaki sposób możecie wykorzystać doświadczenie z tego zadania w swojej pracy zawodowej?

ZAD. 5. Kalambury (20 min)

Potrzebne materiały: Zał. 8. – Hasła do zad. 5.

Zadbaj, aby ktoś z uczestników przeczytał na głos instrukcję umieszczoną na kolejnym polu (załącznik 7). Zaprowadź uczestników do stołu, na którym znajdują się pocięte i złożone na pół hasła do wylosowania (załącznik 8). Podczas prezentacji hasel kontroluj czas zgadywania i informuj o jego upływie. Po wykonaniu zadania przeprowadź dyskusję.

Instrukcja do zadania:

Zaskakująco szybko radzicie sobie z moimi zadaniami. Przyszedł czas na broń specjalną – kalambury. Każdy uczestnik losuje jedną karteczkę z zapisanym hasłem. Następnie, prezentuje je przed grupą za pomocą gestów i bez użycia słów. Zadaniem grupy jest odgadnięcie hasła w czasie 2 minut. W przypadku przekroczenia czasu, osoba prezentująca musi wylosować kolejne hasło. Zadanie zakończy się sukcesem, gdy wszystkie osoby z powodzeniem zaprezentują swoje hasła.



Projekt „RESKILLING – nowe zadania dla firm z sektora MSP z branży usług opiekuńczych” jest współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego.

Hasła: Mona Lisa, kabaret, pierogi ruskie, pięta Achillesa, Adam Małysz, wulkan, szpieg, drewno, żyrafa, naczelnik, tramwaj, kwiat, monitoring, papryczka chili, sumo, pralka, stół, jabłko, Pinokio, kawa, fortepian, kostka mydła, zebra, Forrest Gump, piłkarz.

Omówienie:

- Co sprawiło Wam szczególną trudność? Jak sobie z nią poradziliście?
- Jak oceniacie trudność prezentowania haseł jedynie za pomocą gestów? Dlaczego?
- Które hasła były według Was najtrudniejsze do zaprezentowania? Dlaczego właśnie te?

ZAD. 6. Ciąg skojarzeniowy (20 min)

Potrzebne materiały: tablica typu Flipchart, markery

Zadbaj, aby ktoś z uczestników przeczytał na głos instrukcję umieszczoną na kolejnym polu (załącznik 9). Zaprowadź uczestników do miejsca w którym znajduje się tablica typu Flipchart. Podczas zadania kontroluj czas i informuj o jego upływie. Po wykonaniu zadania przeprowadź dyskusję.

Instrukcja do zadania:

Kalambury były zbyt łatwe? Przejdźmy do kolejnego zadania – tworzenia ciągów skojarzeniowych. Na sali znajduje się flipchart. Wytypujcie jedną osobę do zapisywania Waszych pomysłów. Pracujcie wspólnie nad generowaniem kolejnych skojarzeń. Czas: 15 min. Przykłady: **Skarpeta** → Ubranie → Kombinezon → **Strażak** (ten ciąg skojarzeniowy ma 2 elementy pośredniczące: ubranie i kombinezon); **Wskazówka** → Zegar → Czas → Tablica odjazdów → Dworzec → **Tory** (ten ciąg skojarzeniowy ma 4 elementy pośredniczące: zegar, czas, tablica odjazdów, dworzec).

Odnajdźcie ciąg skojarzeniowy od słowa stoń do słowa matematyka, od słowa włos do słowa lodówka, od słowa świeczka do słowa drzwi i od słowa ananas do słowa delfin. Wasze ciągi skojarzeniowe mają mieć 4 elementy pośredniczące.

Omów pracę zespołu podczas wykonywania zadania. Możesz skorzystać z pytań:

- Który ciąg sprawił Wam największą trudność? Dlaczego?
- Do czego przydają się skojarzenia? Jak mogą usprawniać naszą kreatywność?

ZAD. 7. Reporter (30 min)

Potrzebne materiały: Zał. 11. – Kartki do zad. 7., długopisy

Zadbaj, aby ktoś z uczestników przeczytał na głos instrukcję umieszczoną na kolejnym polu (załącznik 10). Podziel uczestników na dwie grupy (za pomocą odliczenia do dwóch, wyliczanki lub losowania) i rozdaj każdej z nich po dwie kartki z tekstem (załącznik 11). Podczas zadania kontroluj czas i informuj o jego upływie. Po wykonaniu zadania przeprowadź dyskusję.

Instrukcja do zadania:

Niewielu śmiałków przeszło zadanie ze skojarzeniami. Teraz czas na wyzwanie reportera. Każda drużyna ma za zadanie uzupełnić luki w dwóch opowiadaniach. Po uzupełnieniu wybierzcie po jednej osobie do każdego opowiadania, która zaprezentuje efekty waszej pracy przeciwnej drużynie. Czas: 25 minut.



Projekt „RESKILLING – nowe zadania dla firm z sektora MSP z branży usług opiekuńczych” jest współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego.

Omów pracę zespołu podczas wykonywania zadania. Możesz skorzystać z pytań:

- Co sprawiło Wam największą trudność w tym zadaniu?
- Jakie słowa przychodziły Wam do głowy jako pierwsze?
- W jaki sposób generowaliście kolejne słowa? Przy ilu wymyślonych zastosowaniach było Wam trudniej wypisać kolejne? Dlaczego?

ZAD. 8. Wycieczka (40 min)

Potrzebne materiały: kartki A4, długopisy/kredki

Zadbaj, aby ktoś z uczestników przeczytał na głos instrukcję umieszczoną na kolejnym polu (załącznik 12). Rozdaj zawodnikom kartki papieru i kolorowe długopisy/kredki. Podczas zadania kontroluj czas i informuj o jego upływie. Po wykonaniu zadania przeprowadź dyskusję.

Instrukcja do zadania:

Nie spodziewałem się, że dojdziecie tak daleko... Pora wyciągnąć asa z rękawa. Każdy z zawodników ma przygotować plakat o swojej wymarzonej podróży, a następnie zaprezentować go pozostałym. Plakat ma zawierać jak najwięcej szczegółów: z kim, kiedy, gdzie, jakim środkiem transportu, jakie miejsca odwiedzicie, gdzie będziecie nocować, jakie będą atrakcje. Wykorzystajcie kartki i kolorowe długopisy/kredki. Na wykonanie zadania macie 30 minut (15 minut na wykonanie prac i 15 minut na ich prezentację).

Omów pracę zespołu podczas wykonywania zadania. Możesz skorzystać z pytań:

- Co sprawiło Wam największą trudność? Dlaczego?
- Które pomysły zrobiły na Was największe wrażenie?
- W jaki sposób generowaliście pomysły na wymarzoną podróż? Czym się kierowaliście?
- Jakie cechy powinna posiadać osoba planująca wakacje?
- W jaki sposób możecie wykorzystać doświadczenie z tego zadania w swojej pracy zawodowej?

ZAD. 9. Gwiazda filmowa (70 min)

Potrzebne materiały: laptop

Zadbaj, aby ktoś z uczestników przeczytał na głos instrukcję umieszczoną na kolejnym polu (załącznik 13). Podziel uczestników na dwie grupy (za pomocą odliczenia do dwóch, wyliczanki lub losowania). Podczas zadania kontroluj czas i informuj o jego upływie. Udostępnij uczestnikom laptopa. Po wykonaniu zadania przeprowadź dyskusję.

Instrukcja do zadania:

Zbliżamy się wspólnie do wielkiego finału! Ale najpierw chciałbym zobaczyć Was na wielkim ekranie. Zadaniem każdej z grup jest wyreżyserowanie i nagranie 5 minutowego filmu krótkometrażowego, a następnie zaprezentowanie go pozostałym uczestnikom na laptopie. Do produkcji możecie użyć swoich telefonów. Temat przewodni: „Sherlock Holmes”. Niech ten ignorant dowie się, że ma sporą konkurencję! Na wykonanie całego zadania macie 60 minut (produkcja + prezentacja). Czas start!



Projekt „RESKILLING – nowe zadania dla firm z sektora MSP z branży usług opiekuńczych” jest współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego.

Omów pracę zespołu podczas wykonywania zadania. Możesz skorzystać z pytań:

- Co sprawiło Wam największą trudność? Dlaczego?
- W jaki sposób generowaliście pomysły na scenariusz? Czym się kierowaliście?
- W czym może pomóc nam kreatywność?

ZAD. 10. Wielki finał (15 min)

Zadbaj, aby ktoś z uczestników przeczytał na głos instrukcję umieszczoną na kolejnym polu (załącznik 14). Podczas zadania kontroluj czas i informuj o jego upływie.

Instrukcja do zadania:

Kiedy dotrzecie do skarbu – odkryjecie moją tożsamość.

Przed nami wielki finał! Wielu już próbowało, ale nikomu nie udało się rozwiązać zagadki. Jeżeli rozszyfrujecie moją odpowiedź, droga do skarbu otworzy się przed Wami. Musicie tylko odnaleźć kod.

Oto moja odpowiedź: Yrg melop dop ęis ejudjanz ołsah

Zadaniem uczestników jest rozwiązać zagadkę. Odpowiedź przeczytana od tyłu brzmi: „Hasło znajduje się pod polem gry”.

Uczestnicy powinni odwrócić pola planszy na drugą stronę. Na każdej kartce będzie zapisana jedna litera. Od pola start odsłoni się hasło: ENIGMA. Kod do skarbu: 1932 (data rozszyfrowania pierwszych szyfrogramów Enigmy przez polskich kryptologów). Podczas tego etapu, zawodnicy mogą korzystać z laptopa lub smartfonu w celu znalezienia informacji o Enigmie.

Jeżeli uczestnikom nie uda się odgadnąć kodu, przekaz im wskazówkę: „Podążajcie za Marianem Rejewskim”.

Otwarcie sejfów i odnalezienie skarbu (5 min)

Uczestnicy wpisują kod do sejfów/skrzynki. W przypadku papierowego pudełka zapisują kod na kartce znajdującej się obok niego. W środku znajdują się spersonalizowane certyfikaty kreatywności dla każdego z uczestników (załącznik 16). Oprócz tego uczestnicy znajdą w środku list od Sherlocka Holmesa (załącznik 15).

List:

Moje wielkie gratulacje! Odnależliście największy skarb jakim dysponuje – kreatywność. Cała gra była mistyfikacją, której celem było odnalezienie zespołu pełnego kreatywnych osób. W końcu mi się udało. Teraz mam pewność, co do Waszych umiejętności. Chciałbym zaproponować całemu zespołowi współpracę i stanowiska detektywów w moim biurze. Jesteście mi potrzebni, a Wasza pomoc będzie dla mnie nieoceniona. Liczę na Was. Nie mogę doczekać się naszej współpracy!

Sherlock Holmes





Projekt „RESKILLING – nowe zadania dla firm z sektora MSP z branży usług opiekuńczych” jest współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego.

Skala Nastawienia Kreatywnego i podsumowanie gry (30 min)

Potrzebne materiały: Zał. 17. – Skala Nastawienia Kreatywnego, Zał.18. – Karta Interpretacji Wyników

Omów całą grę pod kątem umiejętności wykorzystywania kreatywności w życiu prywatnym i zawodowym. Możesz posłużyć się poniższymi pytaniami:

- Jak oceniacie jakość Waszej współpracy podczas całej gry? Jak zmieniała się ona na poszczególnych etapach?
- Które zadanie było dla Was najtrudniejsze, a które najłatwiejsze?
- Jakie wzorce myślenia i funkcjonowania przyjmowały osoby, które potrafiły z łatwością dokonać zmian?

Wprowadź uczestników w pojęcie elastyczności i sztywności oraz odnieś ten wymiar do pracy zawodowej:

Elastyczność przejawia się w zdolności do sprawnego i szybkiego dostosowania się do okoliczności. Dzięki niej możemy skutecznie reagować na nowe, złożone i problematyczne sytuacje. Umożliwia nam myślenie o wielu opcjach jednocześnie. Sztywność jest przeciwieństwem elastyczności. Przejawia się w podtrzymywaniu postawy lub sposobu działania. Może skutkować trudnością w znajdowaniu alternatywnych rozwiązań i w konsekwencji generować problemy adaptacyjne do nowych sytuacji.

- W jaki sposób elastyczność i sztywność może wpływać na zadowolenie z pracy oraz jakość wykonywanych zadań?

Autodiagnoza (ok. 15 min.)

- Rozdaj każdemu z uczestników gry arkusz ze Skalą Nastawienia Kreatywnego oraz Kartę Interpretacji Wyników (załącznik 17 i załącznik 18).
- Poinformuj, że jest to narzędzie służące do diagnozy własnego nastawienia kreatywnego.
- Powiedz uczestnikom gry, aby przeznaczyli 10 minut na wypełnienie Skali. Następnie omów instrukcję dotyczącą sposobu liczenia i interpretacji wyników (zgodnie z treścią znajdującą się w Karcie Interpretacji Wyników).
- Zapytaj uczestników o ich wyniki i zachęć do podzielenia się swoimi spostrzeżeniami. Omów uzyskane wyniki i przeprowadź dyskusję dotyczącą nastawienia kreatywnego. Możesz rozpocząć od pytań: „W jaki sposób nastawienie kreatywne wiązało się z tematem gry?”, „Jak można je wykorzystać w życiu prywatnym i zawodowym?”.
- Podkreśl, że żaden kwestionariusz psychologiczny nie jest „wyrocznią”. Wyniki otrzymane w kwestionariuszu to jedynie wskazówka, która może wskazywać na pewne predyspozycje i indywidualne właściwości. Nie należy traktować ich jako pewnego i niezmiennego wskaźnika.



Projekt „RESKILLING – nowe zadania dla firm z sektora MSP z branży usług opiekuńczych” jest współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego.

Dnia 23.02.2021 z mojej skrytki zniknął drogocenny skarb. Zwracam się do Was z prośbą o pomoc w jego odnalezieniu. Niestety sam nie mogę zająć się tą sprawą. W miejscu przechowywania skarbu znalazłem jasne instrukcje od złodzieja: „Zagrajmy w grę. Dostaniesz swój skarb, jeżeli zbierzesz kreatywny zespół, który rozwiąże wszystkie przygotowane przeze mnie zadania. W przeciwnym wypadku, jeżeli zajmiesz się tą sprawą na własną rękę – twój drogocenny skarb zostanie zniszczony.”. Mam związane ręce... Proszę więc o to, abyście przystali na warunki gry stawiane przez złodzieja. Przed Wami znajduje się plansza. Zaczniście od punktu „START”. Aby przejść na kolejne pole musicie rozwiązać zadanie, które opisane jest w kopercie. Na „MECIE” znajduje się zakodowany sejf z ukrytym skarbem. Nie znam do niego kodu... A i jeszcze jedno! Złodziej jest obecny wśród Was. To jeden z uczestników. Jesteście pod jego ciągłą obserwacją. Złodziej może utrudniać Wam grę i dojście do skarbu. Czy podejrzewacie któregoś z uczestników? Uważajcie na siebie! Znajdźcie mój skarb, a czeka na Was nagroda!

Sherlock Holmes





Fundusze Europejskie
Wiedza Edukacja Rozwój

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



Projekt „RESKILLING – nowe zadania dla firm z sektora MSP z branży usług opiekuńczych” jest współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego.

Holmes to zapatrzony w siebie ignorant. Jeżeli myśli, że uda mu się mnie przechytryć, to jest w wielkim błędzie. Żadnemu zespołowi nie udało się do tej pory przejść przez przygotowaną przeze mnie ścieżkę... Waszym pierwszym zadaniem jest przedstawienie się w kreatywny sposób. Niech każdy z Was dokończy zdania, które znajdują się na rozdanych kartkach. Po ukończeniu zadania przedstawcie się nawzajem. Czas: 20 minut.



Polskie Towarzystwo Ekonomiczne
Oddział w Bydgoszczy

Biuro projektu:

Polskie Towarzystwo Ekonomiczne - Oddział w Bydgoszczy
ul. Długa 34, 85-034 Bydgoszcz / tel. 52 322 90 62
www.pte.bydgoszcz.pl / mail: reskilling@pte.bydgoszcz.pl



Projekt „RESKILLING – nowe zadania dla firm z sektora MSP z branży usług opiekuńczych” jest współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego.

1. Gdyby ludzie nazwali moim imieniem pewien przedmiot to na pewno służyłby on do...
2. Gdyby moje imię nie było imieniem a słowem w obcym języku, oznaczałoby ono...
3. Lubię, gdy...
4. Mój ulubiony dźwięk to...
5. Mieszkam w miejscu, które...
6. Kiedy wygram w lotto to...





Fundusze Europejskie
Wiedza Edukacja Rozwój

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



Projekt „RESKILLING – nowe zadania dla firm z sektora MSP z branży usług opiekuńczych” jest współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego.

Czy uważacie, że tak proste zadania umożliwią Wam dojście do skarbu?
Zobaczmy jak poradzicie sobie z wyzwaniem architekta... Waszym kolejnym zadaniem jest ułożenie 3 wież z makaronu w ciągu 30 minut. Do każdej z nich możecie użyć 20 nitek surowego spaghetti, 4 spinaczy, jednego metra taśmy, jednego metra sznurka i jednego kawałka pianki, która musi znaleźć się na wierzchu konstrukcji.



Polskie Towarzystwo Ekonomiczne
Oddział w Bydgoszczy

Biuro projektu:

Polskie Towarzystwo Ekonomiczne - Oddział w Bydgoszczy
ul. Długa 34, 85-034 Bydgoszcz / tel. 52 322 90 62
www.pte.bydgoszcz.pl / mail: reskilling@pte.bydgoszcz.pl



Fundusze Europejskie
Wiedza Edukacja Rozwój

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



Projekt „RESKILLING – nowe zadania dla firm z sektora MSP z branży usług opiekuńczych” jest współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego.

Widzę, że poradziliście sobie z wyzwaniem architekta. Czas na zadanie, które wystawi waszą kreatywność na kolejną próbę. Zapiszcie wspólnie na kartce 20 zastosowań dla KARTKI PAPIERU. Macie na to 20 minut. Czas start!



Polskie Towarzystwo Ekonomiczne
Oddział w Bydgoszczy

Biuro projektu:

Polskie Towarzystwo Ekonomiczne - Oddział w Bydgoszczy
ul. Długa 34, 85-034 Bydgoszcz / tel. 52 322 90 62
www.pte.bydgoszcz.pl / mail: reskilling@pte.bydgoszcz.pl



Projekt „RESKILLING – nowe zadania dla firm z sektora MSP z branży usług opiekuńczych” jest współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego.

Rozgrzewka się skończyła. Teraz waszym zadaniem jest stworzenie papierowych dekoracji do mojego domu. Każda osoba z zespołu musi przygotować samodzielnie po 2 dekoracje. Jeżeli uda Wam się zwiększyć sumę wszystkich dekoracji przygotowanych przez zespół o 6, to będziecie mogli przeskoczyć na pole z zadaniem 6. Jeżeli wykonacie tylko obowiązkową liczbę dekoracji (po 2 dekoracje na każdego członka) – przejdźcie do zadania 5. Do tworzenia dekoracji możecie używać kolorowych długopisów/kredek, nożyczek i papieru. Dekoracje muszą różnić się między sobą (kształtem lub kolorem). Na wykonanie zadania macie 30 minut.





Projekt „RESKILLING – nowe zadania dla firm z sektora MSP z branży usług opiekuńczych” jest współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego.

Zaskakująco szybko radzicie sobie z moimi zadaniami. Przyszedł czas na broń specjalną – kalambury. Każdy uczestnik losuje jedną karteczkę z zapisanym hasłem. Następnie, prezentuje je przed grupą za pomocą gestów i bez użycia słów. Zadaniem grupy jest odgadnięcie hasła w czasie 2 minut. W przypadku przekroczenia czasu, osoba prezentująca musi wylosować kolejne hasło. Zadanie zakończy się sukcesem, gdy wszystkie osoby z powodzeniem zaprezentują swoje hasła.





Projekt „RESKILLING – nowe zadania dla firm z sektora MSP z branży usług opiekuńczych” jest współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego.

MONA LISA	KABARET	PIEROGI RUSKIE	PIĘTA ACHILLESA
DREWNO	SZPIEG	WULKAN	ADAM MAŁYSZ
ŻYRAFA	NACZELNIK	TRAMWAJ	KWIAT
PRALKA	SUMO	PAPRYCZKA CHILI	MONITORING
STÓŁ	JABŁKO	PINOKIO	KAWA
FORREST GUMP	ZEBRA	KOSTKA MYDŁA	FORTEPIAN
PIŁKARZ			



Projekt „RESKILLING – nowe zadania dla firm z sektora MSP z branży usług opiekuńczych” jest współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego.

CIĄG SKOJARZEŃ

Kalambury były zbyt łatwe? Przejdźmy do kolejnego zadania – odnajdywania ciągów skojarzeniowych od słowa A do słowa B.

Przykłady:

1. Ciąg skojarzeniowy od słowa skarpeta do słowa strażak:

Skarpeta → Ubranie → Kombinezon → Strażak

Powyższy ciąg skojarzeniowy ma 2 elementy pośredniczące: ubranie i kombinezon.

2. Ciąg skojarzeniowy od słowa wskazówka do słowa tory:

Wskazówka → Zegar → Czas → Tablica odjazdów → Dworzec → Tory

Powyższy ciąg skojarzeniowy ma 4 elementy pośredniczące: zegar, czas, tablica odjazdów, dworzec.

Zadanie: Odnajdźcie ciąg skojarzeniowy od słowa słoń do słowa matematyka, od słowa włos do słowa lodówka, od słowa świeczka do słowa drzwi i od słowa ananas do słowa delfin. Wasze ciągi skojarzeniowe mają mieć 4 elementy pośredniczące.

Na sali znajduje się flipchart. Wytypujcie jedną osobę do zapisywania Waszych pomysłów. Pracujcie wspólnie nad generowaniem kolejnych skojarzeń. Czas: 15 min.



Fundusze Europejskie
Wiedza Edukacja Rozwój

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



Projekt „RESKILLING – nowe zadania dla firm z sektora MSP z branży usług opiekuńczych” jest współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego.

Niewielu śmiazków przeszło zadanie ze skojarzeniami. Teraz czas na wyzwanie reportera. Każda drużyna ma za zadanie uzupełnić luki w dwóch opowiadaniach. Po uzupełnieniu wybierzcie po jednej osobie do każdego opowiadania, która zaprezentuje efekty waszej pracy przeciwnej drużynie.

Czas: 25 minut.



Polskie Towarzystwo Ekonomiczne
Oddział w Bydgoszczy

Biuro projektu:

Polskie Towarzystwo Ekonomiczne - Oddział w Bydgoszczy
ul. Długa 34, 85-034 Bydgoszcz / tel. 52 322 90 62
www.pte.bydgoszcz.pl / mail: reskilling@pte.bydgoszcz.pl



Projekt „RESKILLING – nowe zadania dla firm z sektora MSP z branży usług opiekuńczych” jest współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego.

Tekst nr 1:

Witam Was na ogólnodostępnym k... . Oto co dziś w naszym k... programie. Już za moment bieg po puchar k... . Tegoroczna edycja zorganizowana jest w k... . Uczestnicy zawodów po raz drugi w historii będą mogli używać k... w drodze o zwycięstwo. O godzinie 11:00 k... serial o nazwie „K... jak k...”. W najnowszym odcinku Marysia zmierzy się z k... Grażyną w szachy. Ten pojedynek zdecyduje o tym, kto wygra k... . Odcinek zakończy się niespodziewanym powrotem K..., który obieca Marysi k... . Tuż po serialu zapraszamy na mecz k... w którym zmierzą się k... . To wydarzenie zapowiadane jest jako pojedynek k... kontra k... . Zobaczymy kto wyjdzie z tego starcia zwycięsko. K... zawodnicy zaprezentują się w nowych strojach z k... . O godzinie 15:00 k... wywiad z k... . Opowie nam o k... i słabości do k... . Pokaże również swoje k... mieszkanie i kolekcję k... . Chwilę po 16:00 powtórka serialu „Czas na k...”. Życzę Państwu k... dnia i niezapomnianych emocji z naszą k... telewizją.



Projekt „RESKILLING – nowe zadania dla firm z sektora MSP z branży usług opiekuńczych” jest współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego.

Tekst nr 2:

Dzień dobry, witam wszystkich s... widzów. Nie mogłem się z Państwem połączyć ze względu na s... techniczny. Na szczęście te s... problemy udało się nam rozwiązać i już jesteśmy na wizji. S... jest trochę brudny, ale mam nadzieję, że to nie przeszkodzi mi w przekazaniu tych s... informacji. Za chwilę program „S... na s...”, w którym porozmawiamy o s... . Gośćmi będą S... S... i S... S... . Chwilę później zapraszamy na koncert z okazji s... . Na scenie wystąpią gwiazdy s... estrady, które przyjechały do nas prosto z s... . Wśród nich między innymi S... w ekstrawaganckiej kreacji z s... . Po koncercie przeniesiemy się do naszego s... w s... . Transmisję z tego wydarzenia poprowadzą nasi s... dziennikarze. Opowiedzą między innymi o s... warunkach z jakimi muszą się zmagać nasi s... narciarscy. To będzie niezapomniany wieczór, pełen s... oraz s... . Mamy nadzieję, że zostaną Państwo z nami na s... . Życzę s... emocji.



Projekt „RESKILLING – nowe zadania dla firm z sektora MSP z branży usług opiekuńczych” jest współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego.

Tekst nr 3:

Witam wszystkich m... widzów w ten m... wieczór. Zaraz po m... wiadomościach, coś dla widzów, którzy interesują się m..., czyli „Wilk z m...” – film produkcji M... M... . Jego fabuła nawiązuje do m... historii, która przydarzyła się biznesmenowi znanemu z miłości do m... . Po tej emisji zapraszamy serdecznie do obejrzenia „M... rewolucji”. Czekajcie Państwa odcinek specjalny prosto z m... . Prowadząca pojedzie do m... restauracji, w której będą same m... . W menu znajdzie między innymi „kotlet z m...” oraz „zupę m...”. O godzinie 22:30, w nocnym programie „M... bełkot” – pokażemy Państwu m... . Z uwagi na sceny m..., program nie jest odpowiedni dla m... . Dziękuję Państwu za ten wspólnie spędzony m... czas. Widzimy się jutro o godzinie 19:00 w programie „Czas na m...”.



Projekt „RESKILLING – nowe zadania dla firm z sektora MSP z branży usług opiekuńczych” jest współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego.

Tekst nr 4:

Szanowni Państwo, jestem dzisiaj w t... dyspozycji. Od rana boli mnie t... . Mimo to przyjechałem do studia, ponieważ czekają nas t... emocje. Za chwilę transmisja prosto z t... . Czekają nas t... spektakl w wykonaniu zawodników z t... . Prosto ze studia połączymy się z naszym reporterem T... T..., który opowie nam nieco o t... i kulisach tego wydarzenia. Ludzie z całego świata zjechali się do t... tylko po to, aby być świadkami tych t... chwil. Ale to nie wszystko co nasza t... telewizja przygotowała dla Państwa. Po zakończeniu naszej transmisji zapraszamy na film „Skok przez t...”. Następnie o godzinie 19:30 program „T... kolacja”. Nasi znakomici goście będą debatować nad takimi tematami jak: t... , t... i t... . Dodatkowo zajmą się sprawą Pana Adama z t..., który zasnął podczas jazdy t... . Zostańcie Państwo z nami. Za chwilę połączymy się ze studiem i rozpoczniemy t... transmisję.



Fundusze Europejskie
Wiedza Edukacja Rozwój

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



Projekt „RESKILLING – nowe zadania dla firm z sektora MSP z branży usług opiekuńczych” jest współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego.

Nie spodziewałem się, że dojdziecie tak daleko... Pora wyciągnąć asa z rękawa.

Każdy z zawodników ma przygotować plakat o swojej wymarzonej podróży, a następnie zaprezentować go pozostałym. Plakat ma zawierać jak najwięcej szczegółów: z kim, kiedy, gdzie, jakim środkiem transportu, jakie miejsca odwiedzić, gdzie będziecie nocować, jakie będą atrakcje. Wykorzystajcie kartki i kolorowe długopisy/kredki. Na wykonanie zadania macie 30 minut (15 minut na wykonanie plakatów i 15 minut na ich prezentację).



Polskie Towarzystwo Ekonomiczne
Oddział w Bydgoszczy

Biuro projektu:

Polskie Towarzystwo Ekonomiczne - Oddział w Bydgoszczy
ul. Długa 34, 85-034 Bydgoszcz / tel. 52 322 90 62
www.pte.bydgoszcz.pl / mail: reskilling@pte.bydgoszcz.pl



Fundusze Europejskie
Wiedza Edukacja Rozwój

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



Projekt „RESKILLING – nowe zadania dla firm z sektora MSP z branży usług opiekuńczych” jest współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego.

Zbliżamy się wspólnie do wielkiego finału! Ale najpierw chciałbym zobaczyć Was na wielkim ekranie. Zadaniem każdej z grup jest wyreżyserowanie i nagranie 5 minutowego filmu krótkometrażowego, a następnie zaprezentowanie go pozostałym uczestnikom na laptopie. Do produkcji możecie użyć swoich telefonów. Temat przewodni: „Sherlock Holmes”. Niech ten ignorant dowie się, że ma sporą konkurencję! Na wykonanie całego zadania macie 60 minut (produkcja + prezentacja). Czas start!



Polskie Towarzystwo Ekonomiczne
Oddział w Bydgoszczy

Biuro projektu:

Polskie Towarzystwo Ekonomiczne - Oddział w Bydgoszczy
ul. Długa 34, 85-034 Bydgoszcz / tel. 52 322 90 62
www.pte.bydgoszcz.pl / mail: reskilling@pte.bydgoszcz.pl



Fundusze Europejskie
Wiedza Edukacja Rozwój

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



Projekt „RESKILLING – nowe zadania dla firm z sektora MSP z branży usług opiekuńczych” jest współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego.

Kiedy dotrzecie do skarbu – odkryjecie moją tożsamość.

Przed nami wielki finał! Wielu już próbowało, ale nikomu nie udało się rozwiązać zagadki. Jeżeli rozszyfrujecie moją podpowiedź, droga do skarbu otworzy się przed Wami. Musicie tylko odnaleźć kod.

Oto moja podpowiedź: Yrg melop dop ęis ejudjanz ołsah



Polskie Towarzystwo Ekonomiczne
Oddział w Bydgoszczy

Biuro projektu:

Polskie Towarzystwo Ekonomiczne - Oddział w Bydgoszczy
ul. Długa 34, 85-034 Bydgoszcz / tel. 52 322 90 62
www.pte.bydgoszcz.pl / mail: reskilling@pte.bydgoszcz.pl



Fundusze Europejskie
Wiedza Edukacja Rozwój

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



Projekt „RESKILLING – nowe zadania dla firm z sektora MSP z branży usług opiekuńczych” jest współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego.

Moje wielkie gratulacje! Odnaleźliście największy skarb jakim dysponuje – kreatywność. Cała gra była mistyfikacją, której celem było odnalezienie zespołu pełnego kreatywnych osób. W końcu mi się to udało. Teraz mam pewność, co do Waszych umiejętności. Chciałbym zaproponować całemu zespołowi współpracę i stanowiska detektywów w moim biurze. Jesteście mi potrzebni, a Wasza pomoc będzie dla mnie nieoceniona. Liczę na Was. Nie mogę doczekać się naszej współpracy!

Sherlock Holmes



Polskie Towarzystwo Ekonomiczne
Oddział w Bydgoszczy

Biuro projektu:

Polskie Towarzystwo Ekonomiczne - Oddział w Bydgoszczy
ul. Długa 34, 85-034 Bydgoszcz / tel. 52 322 90 62
www.pte.bydgoszcz.pl / mail: reskilling@pte.bydgoszcz.pl



Fundusze
Europejskie
Wiedza Edukacja Rozwój

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



Projekt „RESKILLING – nowe zadania dla firm z sektora MSP z branży usług opiekuńczych” jest współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego.

C E R T Y F I K A T

Pan/Pani **Imię Nazwisko**

ukończył/a

GRĘ SYMULACYJNĄ „SKARB KREATYWNOŚCI”

Niniejszy certyfikat poświadcza aktywne uczestnictwo
w grze oraz daje pełne prawo do nazywania się

Osobą Kreatywną!



Przewodniczący Komisji

*Sherlock
Holmes*



Polskie Towarzystwo Ekonomiczne
Oddział w Bydgoszczy

Biuro projektu:

Polskie Towarzystwo Ekonomiczne - Oddział w Bydgoszczy
ul. Długa 34, 85-034 Bydgoszcz / tel. 52 322 90 62
www.pte.bydgoszcz.pl / mail: reskilling@pte.bydgoszcz.pl



Projekt „RESKILLING – nowe zadania dla firm z sektora MSP z branży usług opiekuńczych” jest współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego.

Kwestionariusz autodiagnozy Skala Nastawienia Kreatywnego

Poniżej przedstawiono twierdzenia dotyczące różnego podejścia do różnych codziennych sytuacji. Prosimy o przeczytanie każdego ze zdań i zaznaczenie jednej z trzech odpowiedzi, która najbardziej do Ciebie pasuje (proszę zaznaczyć kółkiem wybraną odpowiedź). **Nie ma tutaj dobrych ani złych odpowiedzi**, gdyż każdy z nas różni się w podejściu do spraw zawodowych.

1. Gdy oczekuje się ode mnie stworzenia czegoś nowego (np. projektu, rozwiązania):

- Od razu mam pełno pomysłów.
- Zanim się za to zabiorę, szukam inspiracji, przeglądając inne projekty, czytając w Internecie itp.
- Przede wszystkim pytam doświadczone osoby o ich sugestie.

2. W moim otoczeniu:

- Często coś przestawiam, robię przemeblowanie, ponieważ lubię zmiany.
- Lubię porządek, dlatego wolę, gdy wszystko jest na swoim miejscu.
- Czasami myślę o tym, aby coś zmienić, ale potem skupiam się na ważniejszych rzeczach.

3. Gdybym niespodziewanie dostał(a) awans, który związany byłby ze zmianą miejsca zamieszkania, a także z nowymi obowiązkami:

- Potraktował(a)bym to jak życiową szansę, z pewnością niesie to ze sobą nowe wyzwania i możliwości.
- Czuł(a)bym, że taka zmiana może pociągać za sobą zbyt duże ryzyko i nie warto się narażać.
- Trudno byłoby mi zmienić już poukładane życie, jednak chyba dopuszczał(a)bym taką możliwość.

4. Wobec nowości:

- Czuję niepewność, wolę być ostrożny, zapoznając się z nimi.
- Czuję zainteresowanie i satysfakcję, poznając nowe zjawiska.
- Czuję lęk, dlatego raczej staram się ich unikać.

5. Podczas wykonywania różnych zadań:

- Staram się działać w sposób możliwie jak najbardziej kreatywny.
- Jeśli tylko mam więcej czasu, to staram się wymyślić coś ciekawego.
- Zadania wykonuję raczej w sposób rutynowy, niezmienny – wolę przewidywalność.

6. W wolnym czasie:

- Lubię eksperymentować, próbować nowych rzeczy.
- Zazwyczaj wolny czas spędzam w podobny sposób, wykonując ulubione czynności.
- Zazwyczaj odpoczywam, ponieważ nie mam czasu na rozrywki.

7. W pracy chciał(a)bym wykonywać:

- Te same, znane i sprawdzone zadania.
- Nowe i różnorodne zadania.
- Każde zadanie wykonywał(a)bym chętnie, jeśli tylko wiedział(a)bym jak je realizować.

8. Myśląc o swojej przyszłości zawodowej zależy mi na pracy:

- Dającą możliwość tworzenia nowych rozwiązań, projektów itp.
- Przewidywalnej, w której będę mógł / mogła działać według sprawdzonych reguł.
- W której będę mógł / mogła rozwijać swoje kompetencje.

9. Zmiany:

- Zmian nie da się uniknąć, dlatego staram się do nich dostosować.
- Cenię sobie stabilność, zmiany często wprowadzają niepotrzebne zamieszanie.
- Lubię od czasu do czasu coś zmienić, bez tego życie byłoby nudne.





Projekt „RESKILLING – nowe zadania dla firm z sektora MSP z branży usług opiekuńczych” jest współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego.

Karta Interpretacji Wyników
Skala Nastawienia Kreatywnego

Przenieś zaznaczone w kwestionariuszu odpowiedzi do poniższej tabeli. Podlicz otrzymane punkty i sprawdź wyniki.

Nr pytania	Odpowiedzi		
	A	B	C
1.	3	2	1
2.	3	1	2
3.	3	1	2
4.	2	3	1
5.	3	2	1
6.	3	2	1
7.	1	3	2
8.	3	1	2
9.	2	1	3

Razem: pkt

Wynik niski: 9-17 pkt

Wynik wskazuje na niski poziom nastawienia kreatywnego. Oznacza to, że jesteś raczej zamknięty/a na zmiany, czy nowości. Częściej opierasz się na sprawdzonych metodach pracy i pomysłach innych osób, zamiast wypróbować własne sposoby działania. Wolisz pracować według ścisłych wytycznych, nie przeszkadza Ci brak swobody działania. Prawdopodobnie cechujesz się niską tolerancją odmiennych stanowisk, postaw, wyznawanych wartości. Trudno Ci zaakceptować czyjeś opinie, skrajnie różniące się od własnych. Biorąc pod uwagę powyższe, warto abyś poszukiwał/a takich stanowisk pracy, które będą przewidywalne i ściśle określą Twoje zadania i wytyczne wg których powinieneś/aś działać.

Wynik średni: 18-22 pkt

Wynik wskazuje na przeciętny poziom nastawienia kreatywnego. Oznacza to, że potrafisz działać w sytuacjach zmiany, czy nowości, jednak nie jest to u Ciebie regułą. Możesz mieć problemy w dostosowaniu się do nowych wytycznych, preferując sprawdzone sposoby działania. W zależności od sytuacji i rodzaju zadań preferujesz swobodę działania bądź pracę wg ścisłych wytycznych. Cechuje Cię przeciętna elastyczność – raczej nie unikasz za wszelką cenę zmian w swoim życiu, ale jednocześnie też czasem wywołują one w Tobie niepokój i niechęć.

Wynik wysoki: 23-27 pkt

Wynik wskazuje na wysoki poziom nastawienia kreatywnego. Oznacza to, że jesteś osobą otwartą na zmiany, nowości. Cechuje Cię nastawienie na generowanie własnych rozwiązań, wyprobowywanie i ulepszanie metod działania zamiast stosowania schematycznych metod pracy. Preferujesz swobodę działania, nie lubisz pracować według ścisłych wytycznych. Cechujesz się wysoką tolerancją odmiennych stanowisk, postaw, poglądów, wyznawanych wartości. Jesteś otwarty/a na odmienne punkty widzenia, nawet te skrajnie różne od własnych. Nastawienie kreatywne sprzyja innowacyjności, a wręcz ją stymuluje – możesz to wykorzystać w pracach związanych z myśleniem kreatywnym, wprowadzaniem nowych rozwiązań, szybko zmieniającymi się warunkami pracy.

