

# TRENING TWÓRCZOŚCI I EWALUACJA // 16 maja 2015

Dla uczestników projektu „Dźwięczność”

Ok. 15-20 uczestników, trener+kotrener/animator

## Cele:

- Rozwijanie płynności, giętkości i oryginalności myślenia
- Stworzenie własnej definicji twórczości i twórcy
- Rozwijanie wyobraźni: jak może wyglądać przestrzeń przyjazna twórcom?
- Wzmocnienie kompetencji interpersonalnych
- Integracja wewnątrzgrupowa

## Czas trwania:

- 3 h (z przerwami 10 minutowymi po każdym ćwiczeniu) – 14:00- 17:00

## Materiały:

- 4 duże płachty szarego papieru
- Pisaki/kredki
- Stare gazety/klej/nożyczki (kolaż)
- Kolorowe i białe karty papieru
- Małe kartki papieru
- Stare plakaty
- Taśma dwustronna

## Przebieg:

1. **Wprowadzenie: „Co to twórczość?” /10 minut**
  - a. Luźna burza mózgów. Każdy z uczestników przez minutę wypisuje luźne skojarzenia na kartce.
  - b. Chętni opowiadają o swoich skojarzeniach
2. **Portret twórcy – ćwiczenie. /ok. 40 minut**
  - a. **Grupa dzieli się na 4 podgrupy. Każda z nich opracowuje odpowiedzi na 4 poniższe pytania, i zapisuje je na 4 osobnych kartkach.**
    - i. **JAK WYGLĄDA TWÓRCA (kartka żółta)**
    - ii. **JAKIE MA CECHY CHARAKTERU? (kartka niebieska)**
    - iii. **DLACZEGO FAJNIE JEST BYĆ TWÓRCĄ (kartka zielona)**
    - iv. **DLACZEGO NIEFAJNIE JEST BYĆ TWÓRCĄ – jakie ma wady bycie twórcą (karta czerwona)**
  - b. **Na podstawie wypisanych cech charakteru, każda z grup tworzy postać - awatara, jak w grze komputerowej. Odrysowujemy kształt człowieka na dużej karcie papieru. Wymyślamy naszemu twórcy cechy i próbujemy nanieść je na postać w formie graficznej – rysując, klejąc, etc.**
    - i. Imię i nazwisko
    - ii. Skąd pochodzi? Jaka jest jego historia, ile ma lat? Czy jest kobietą, czy mężczyzną?
    - iii. Czym się zajmuje?
    - iv. Jakie ma zalety i wady?
    - v. Co jest dla niego najważniejsze w życiu?

- c. Każda z grup przedstawia swojego awatara. Próbuje wspólnie odpowiedzieć na pytanie: na ile nasz obraz twórcy zbudowany jest z naszych cech, na ile z cech stereotypowych. Jakie są stereotypy nt. twórców?

// przerwa 10-15 minut//

### 3. Ćwiczenie: zalety wad.

- a. W ćwiczeniu z tworzeniem awatara wypisywaliśmy wady naszego wymyślnego twórcy. Teraz czas przyjrzeć się naszym własnym wadom, ale z zupełnie innej strony
- b. Uczestnicy wypisują na kartkach trzy swoje wady. Mogą to być pojedyncze słowa, ale też bardziej rozbudowane narracje.
- c. Każdy losuje kartkę – cudzą, następnie przez kilka minut zastanawia się w jaki sposób można wylosowane wady przekuć w zalety. W jakich okolicznościach stają się one cechami pozytywnymi? Staramy się przedstawić je w jak najlepszym, najbardziej ciekawym świetle.
- d. Rundka: jak się czujesz, kiedy słyszałeś o swoich wadach przekutych w zalety? Wypowiedź dla chętnych.

### 4. Miasto twórców.

*Wyobraźcie sobie, że wasi bohaterowie z pierwszego ćwiczenia (awatary muszą być widoczne, grupy odpowiedzialne za poszczególne postaci siedzą w ich pobliżu) mieszkają w bardzo sympatycznym, niedużym mieście. W ostatnich wyborach samorządowych wygrała w nich partia- uwaga! – która bardzo, ale to bardzo chce ułatwić życie twórcom, mieszkającym w tej miejscowości. Nasi bohaterowie zostali powołani na ekspertów, których zadaniem jest wymyślenie ułatwień i innowacji, tak by rzeczona miasto stało się prawdziwym Miastem Twórców...*

*Każdy z bohaterów/grup losuje jeden obszar, w którym ma dokonać się rzeczona innowacja lub ułatwienie. Żeby zastanowić się w jaki sposób przestrzeń miasta ma przekształcić się, by twórcom żyło się lepiej, do każdego z tych sektorów dodaliśmy pytania pomocnicze. Odpowiedzcie sobie w grupach na te pytania, a następnie spróbujcie stworzyć jakiś wynalazek, ułatwienie społeczne, projekt, który wpłynie na to, że wasze miasto stanie się Miastem Twórców.*

- **OBSZAR 1: PRACA:**
  - *Co ułatwia pracę twórczą?*
  - *W jaki sposób można ją wspierać?*
  - *Konkretne rozwiązania i pomysły: (istniejące formy: stypendia, ogólnodostępne pracownie, bezpłatne materiały, gitara na każdym rogu, wypożyczalnia instrumentów muzycznych...etc)*
- **OBSZAR 2: CZAS WOLNY**
  - *W jaki sposób twórca spędza wolny czas? Czy woli spędzać go w samotności, czy wśród przyjaciół? A co jeśli i tak, i tak?*
  - *Z kim spotyka się Wasz bohater?*
  - *Czy robi coś twórczego, czy wręcz przeciwnie: odpoczywa, ogląda mecz, filmy, kontaktuje się z kulturą?*

- *Jakie konkretne rozwiązania w mieście mogą mu to ułatwić?*
- **OBSZAR 3: MIESZKANIE//przestrzeń prywatna**
  - *W ramach specjalnie wydzielonego budżetu, w mieście ma powstać specjalne osiedle, w którym artyści i twórcy będą mogli wynająć mieszkanie w konkurencyjnej cenie. W jaki sposób ma być zaprojektowane takie mieszkanie? Na jakich terenach powinno się znajdować?*
  - *Czy nasz twórca mieszka, tam, gdzie i pracuje?*
  - *Naszkiecujcie plan takiego mieszkania. Jakie niecodzienne wynalazki się w nim znajdują. Co może naszemu ekspertowi –awatarowi ułatwić życie?*
- **OBSZAR 4: PRZESTRZEŃ WSPÓLNA**
  - *W jaki sposób możemy ułatwić twórcze życie w przestrzeni publicznej?*
    - *Jakie sklepy, jakie usługi powinny być dobrze dostępne w Mieście Twórców?*
    - *Jak może wyglądać park/las/plac miejski, w którym nasz twórca będzie czuł się dobrze?*

*Składamy nasze projekty w całość – możemy je przedstawić na najbliższym zebraniu rady miasta. Tylko czekać, aż zostaną zrealizowane 😊 W podsumowaniu ćwiczenia możemy porozmawiać o realnych, istniejących ułatwieniach dla twórczości. Jakie chciałbyś, by znajdowały się w Twoim domu, niedaleko Twojego domu, w okolicy?*

#### **5. Podsmowanie – ewaluacja warsztatów. Pytania, które zadajemy grupie:**

(trener pyta, kotrener notuje – na dużej kartce, widocznej dla wszystkich)

- a. *Co było dla Was najciekawsze?*
  - b. *Co było najmniej ciekawe- w perspektywie?*
  - c. *Jak myślicie : do czego mogą przydać się Wam takie warsztaty?*
  - d. *W jakich zawodach, zainteresowaniach mogą przydać się takie umiejętności?*
  - e. *Gdybyście sami organizowali podobne wydarzenie – w jaki sposób rozwinęlibyście taki program?*
6. **Uwagi uczestników, podziękowania, rozdanie certyfikatów i gadżetów pamiątkowych.**