

**Maria Arabasz**



## **BUDŻET PARTYCYPACYJNY - SCENARIUSZ WARSZTATÓW**

Niniejszy dokument stanowi załącznik do opracowania pt. „Budżet partycypacyjny jako metoda wspierania lokalnych inicjatyw kulturalnych”. Zawiera szczegółowe wskazówki i zasady dotyczące procesu realizacji budżetu partycypacyjnego metodą warsztatową w obszarze lokalnych inicjatyw kulturalnych. Scenariusz spotkań warsztatowych stanowi propozycję metody wypracowaną w trakcie realizacji budżetu partycypacyjnego w gminie Ornetka w okresie od czerwca do lipca 2014 roku. Obejmuje on pięć spotkań warsztatowych z udziałem maksymalnie 15 – 20 osób i opiera się na określonej strukturze całego procesu pracy uwzględniającej wskazówki i ćwiczenia, które mogą być na bieżąco modyfikowane w zależności od kontekstu i potrzeb grupy.

Opis uwarunkowań i głównych zasad całego procesu konsultacji społecznych został przedstawiony w wyżej wymienionym opracowaniu. Warto tu jednak przypomnieć, iż realizacja warsztatów według poniższego scenariusza powinna następować po przeprowadzeniu spotkań informacyjnych i ewentualnych seminariów edukacyjnych. Bardzo istotne jest, aby wszyscy uczestnicy procesu mieli ten sam punkt wyjścia do dyskusji – znali cel i przedmiot konsultacji, ramy finansowe i merytoryczne kreowanych inicjatyw oraz mieli dostęp do dodatkowych materiałów informacyjnych. Celem warsztatów jest wypracowanie konkretnych wspólnych lokalnych inicjatyw i planu działania w ramach określonych warunków dofinansowania. W trakcie trwania spotkań warsztatowych, jak i na każdym etapie procesu konsultacji, niezwykle istotne jest zadbanie o sposób pracy i komunikacji w grupie, a szczególnie o wykorzystywanie potencjału różnic w obszarach wiedzy, poglądów, opinii i perspektyw osób w nim uczestniczących. W związku z tym, iż spotkania warsztatowe mają głównie charakter merytoryczny, a przy tym ich

uczestnicy często mają zróżnicowany poziom wiedzy i kompetencji, bardzo ważne jest zintegrowanie grupy i zadbanie o wzajemne zaufanie. Jest to ważne ze względu na utrzymanie aktywnego zaangażowania uczestników w cały proces, a tym samym jego efektywność.

### **Główne zasady realizacji warsztatów**

Aby spotkania warsztatowe przyniosły oczekiwane efekty warto uwzględnić w całym procesie pracy następujące kluczowe zasady wspólnej pracy (na podstawie: Probosz, Sadura, 2013):

1. **Siedzenie w kręgu** – rozmieszczenie ludzi w przestrzeni wobec siebie nawzajem odgrywa szczególną rolę w procesie komunikacji, dlatego też warsztaty odbywają się w kręgu. Sprzyja to otwartej wymianie doświadczeń i utrzymywaniu wzajemnego kontaktu.
2. **Określenie kontraktu** – wspólne ustalenie listy zasad obowiązujących w trakcie wspólnej pracy zapewnia bezpieczeństwo i swobodę komunikacji. Każdy z uczestników powinien przy tym indywidualnie zobowiązać się do przestrzegania ustalonych reguł, na przykład poprzez własnoręczny podpis pod listą.
3. **Jasność celów** – moderatorzy pracy warsztatowej powinni szczególnie dbać o klarowność całego procesu na każdym jego etapie. Każda aktywność uczestników w trakcie spotkań powinna mieć swoje uzasadnienie z punktu widzenia celów procesu oraz być jasna dla samych uczestników.
4. **Brak oceny** – aby różnice zdań i stanowisk uczestników stanowiły siłę, a nie słabość całego procesu pracy, ważne jest, by prowadzący spotkania dbali o utrzymanie wśród uczestników postawy nieoceniania siebie nawzajem, przy zachowaniu prawa do posiadania odmiennych opinii.
5. **Utrzymanie dynamiki spotkań** – aby utrzymać aktywne zaangażowanie uczestników warto zadbać o dynamikę w grupie, modelując sposób pracy (bardziej lub mniej aktywne formy w zależności od potrzeb, przerwy, różnorodność aktywności, stosowanie tzw. energizerów).

6. **Wentylacja emocji** – na różnych etapach spotkań mogą pojawiać się w grupie silne emocje – pozytywne i negatywne. Ważne jest, szczególnie w procesie, w którym pojawiać się będą sprzeczności interesów i opinii, by stworzyć przestrzeń do uwolnienia nagromadzonych emocji na różnych etapach pracy przy jednoczesnym zachowaniu wcześniej ustalonego kontraktu. Dzięki temu łatwiej będzie utrzymać atmosferę konstruktywnej dyskusji.
7. **Podsumowanie efektów pracy** – ze względu na utrzymanie motywacji i zaangażowania uczestników w cały proces niezbędne jest zadbanie o to, by efekty każdego etapu pracy zostały określone i podsumowane. Można to zrobić na przykład poprzez podsumowanie efektów pracy na zakończeniu każdego spotkania oraz opracowanie ich w krótkiej formie tekstowej i udostępnienie uczestnikom przed kolejnym warsztatem.

W związku z tym, iż warsztaty opierają się głównie na metodach pobudzania twórczego myślenia warto również uwzględnić następujące heurystyki kreatywnego rozwiązywania problemów w grupie (Nęcka, 2005):

1. **Zasada różnorodności** – jest to reguła Alexa Osborna polegająca na tym, że „im więcej różnorodnych pomysłów, tym lepiej”. Uczestników należy nieustannie zachęcać do produktywności i wzmacniać wszelkie behawioralne jej przejawy. Wiele osób początkowo może mieć silne opory przed nieskrępowanym mnożeniem pomysłów. Często stoi za tym przekonanie, że ważniejsza od ilości pomysłów jest ich jakość. W takich sytuacjach warto wykazać na konkretnych przykładach, że jakość bardzo często wywodzi się właśnie z ilości, ponieważ im więcej pomysłów wytworzymy, tym większa szansa, że pojawi się wśród nich coś naprawdę interesującego. Przy tym nie należy lekceważyć indywidualnych stylów myślenia, nawet niezgodnych z proponowaną zasadą różnorodności.
2. **Zasada odroczonego wartościowania** – zasada ta polega na powstrzymaniu się na jakiś czas od krytykowania pomysłów pojawiających się w myśleniu grupowym lub indywidualnym. Jest to zwykle bardzo trudne ze względu na głęboko tkwiące w każdym człowieku nawyki intelektualne. Nie chodzi tu przy tym o brak jakiegokolwiek krytyki, ale o odroczenie jej w czasie, nawet o kilka lub

kilkanaście minut. Ważne jest również, by nie tylko odsuwać w czasie krytykę, ale również wszelkie inne formy wartościowania i oceny pomysłów.

3. **Zasada racjonalnej irracjonalności** – zgodnie z tą zasadą wprowadzamy w proces twórczy elementy myślenia życzeniowego, nierealistycznego, oderwanego od rzeczywistości lub autystycznego. Chodzi tu o racjonalną irracjonalność, czyli o wprzęgnięcie elementów myślenia oderwanego od rzeczywistości w proces zmagania się z problemem.
4. **Zasada kompetentnej niekompetencji** – w grupowym myśleniu twórczym prawie nigdy nie jest tak, by wszyscy znali się jednakowo dobrze na wszystkim, co stanowi przedmiot aktywności grupy. Zawsze znajdą się w jej składzie uczestnicy bardziej lub mniej kompetentni. Paradoks twórczego myślenia w grupie polega między innymi na tym, że właśnie skorzystanie z czyjejś niekompetencji może być zabiegiem wysoce kompetentnym i pożądanym. Osoby mniej znające się na rzeczy mają mniej szkodliwych nawyków intelektualnych i nie zawsze korzystnych przyzwyczajzeń, w mniejszym też stopniu ulegają sztywności myślenia, wynikającej z milczącego przyjmowania niektórych założeń jako oczywistych i nienaruszalnych. Laików należy więc zachęcać do wypowiedzania się na tematy zupełnie im obce, oczekując od nich nie skończonych rozwiązań czy ekspertyz, ale świeżego spojrzenia na sprawę i gotowości do natychmiastowej zmiany tego spojrzenia. Wiedza ekspertów grupowych będzie stanowiła tu również niezwykle ważny element całego procesu myślenia. Połączenie świeżego spojrzenia laika z doświadczeniem eksperta tworzy właśnie istotę zasady kompetentnej niekompetencji.

## **Scenariusz spotkań warsztatowych**

Szczegółowy opis poszczególnych etapów pracy i ich celów znajduje się w opracowaniu pt. „Budżet partycypacyjny jako metoda wspierania lokalnych inicjatyw kulturalnych”.

### **1. Etap definiowania wspólnych interesów**

**Efekt pracy:** wspólne zdefiniowanie **problemów i trudności społeczno-kulturowych**, jakich doświadczają mieszkańcy gminy, wyłonienie spośród nich tych, na które uczestnicy mogą wywierać określony wpływ poprzez inicjatywy zrealizowane w ramach budżetu partycypacyjnego oraz sformułowanie **funkcji społecznych**, jakie będą pełnił podejmowane działania i wstępnie - posiadanych zasobów grupy do ich realizacji.

**Czas trwania: 2 spotkania – 5h i 4h**

**Niezbędne materiały:** flipchart, mazaki, długopisy, czyste kartki, instrukcje do ćwiczeń

**Zagadnienia szczegółowe:**

**Spotkanie 1 (łącznie: 5h)**

1. Wprowadzenie w cele i formę spotkań

- Przedstawienie się osób prowadzących warsztaty
- Omówienie celu i zasad organizacyjnych warsztatu oraz przypomnienie w skrócie najważniejszych informacji podanych na wcześniejszym spotkaniu informacyjnym

2. Integracja grupy

- Przedstawienie się uczestników – w celu uniknięcia sytuacji, w której status społeczny i zawodowy decydowałby o roli w grupie, warto unikać sposobu przedstawiania się uczestników polegającego tylko na podaniu typowych danych personalnych (wiek, zawód itp.). Można w związku z tym zapytać każdego uczestników o to, jak chciałby, aby się do niego zwracano w trakcie warsztatu (niektórzy podają imiona, niektórzy preferują bardziej oficjalne zwroty, jak „Pan/Pani”), skąd jest, czym się zajmuje, co lubi, a czego nie lubi itp. Ważne, by każdy miał możliwość podania tylu informacji o sobie, ile uważa za słuszne na tym etapie pracy.
- Ustalenie zasad kontraktu, czyli reguł obowiązujących wszystkich uczestników warsztatu, a przy tym ułatwiających wspólną twórczą pracę. Osoby prowadzące mogą zaproponować kilka zasad, które następnie uczestnicy mogą uzupełnić

o własne propozycje. Przykładowe zasady kontraktu: wyłączamy telefony, przerwy – wyznaczone przez prowadzących z uwzględnieniem potrzeb grupy, dyskrecja, aktywność, wzajemny szacunek (nie przerywamy sobie, słuchamy się wzajemnie, nie oceniamy się), zajmujemy się sprawami, na które mamy wpływ itp.

- Ćwiczenie „To, co wspólne” służące integracji grupy – według instrukcji podanej w załączniku.

### 3. Poznanie oczekiwań uczestników

- Ćwiczenie „Balon” – dzielimy uczestników na mniejsze zespoły, zadaniem każdego zespołu jest przygotowanie rysunku balonu, którego elementy są metaforą: kosz symbolizuje ich zasoby (wiedzy, doświadczenia w obszarze tematycznym związanym z celem pracy), balast – obawy dotyczące wspólnej pracy i udziału w podobnym przedsięwzięciu, a sam balon – ich potrzeby i oczekiwania co do przedsięwzięcia. Każdy zespół po ok. 20 minutach wspólnej pracy prezentuje swój balon, a osoby prowadzące spisują poszczególne treści na flipcharcie. Następnie osoby prowadzące omawiają poszczególne treści i weryfikują oczekiwania uczestników.

### 4. Określenie problemów/obszarów problemowych doświadczanych przez mieszkańców gminy

- Ćwiczenie „Różne mapy świata” – według instrukcji przedstawione w załączniku. Cel – wzmocnienie otwartości na różnice między ludźmi.
- Jest to etap właściwej pracy grupy, warto więc wprowadzić uczestników w jego cel. Następnie osoby prowadzące proszą uczestników podzielonych na podzespoły o wypisanie głównych problemów i trudności, jakich doświadczają mieszkańcy gminy. Po ok. 20 minutach wspólnej pracy każdy zespół prezentuje wypracowane treści, a osoby prowadzące spisują je na flipcharcie. Zwykle treści są podawane jako fakty, a nie problemy do rozwiązania. Problem do rozwiązania to sformułowanie typu: Co musiałoby się stać, żeby...? Jak to/Co zrobić, żeby...? Używanie takich sformułowań uruchamia zupełnie inny sposób myślenia – nie zadręczanie się trudnymi faktami, ale nastawienie na

szukanie rozwiązań. Ważne jest przy tym, by nie lekceważyć żadnej podanej przez uczestników trudności oraz zadbać o sposób komunikacji. Następnie uczestnicy wspólnie zmieniają formy wcześniej podanych problemów. Po zakończeniu ćwiczenia warto je podsumować – iż jest to obszar do dalszej wspólnej pracy i poszukiwania rozwiązań.

#### 5. Podsumowanie efektów pracy grupy na zakończenie spotkania

### **Spotkanie 2. (łącznie: 4h)**

#### 1. Przypomnienie efektów pracy z poprzedniego spotkania i przedstawienie celu dalszej pracy

#### 2. Określenie funkcji społecznych podejmowanych inicjatyw

- Krótkie wprowadzenie w cel ćwiczenia „Funkcje bez przedmiotów” – ułatwi ono późniejszą wspólną pracę nad określeniem funkcji społecznych planowanych inicjatyw w oparciu o wcześniej określone problemy i trudności w gminie.
- Ćwiczenie „Funkcje bez przedmiotów” – według instrukcji podanej w załączniku.
- Określenie funkcji społecznych inicjatyw – na podstawie wcześniej wypracowanej listy problemów grupa wspólnie określa, jakie funkcje w gminie mogłyby spełnić inicjatywy zrealizowane w ramach budżetu partycypacyjnego.
- Po ustaleniu wspólnej listy funkcji uczestnicy wybierają te spośród nich, które możliwe będą do zrealizowania w ramach budżetu i określonych zasobów – uczestnicy określają wspólne pola wpływu (na niektóre problemy możemy mieć wpływ bezpośredni, na niektóre tylko pośredni, a na niektóre tu i teraz z posiadanymi określonymi zasobami możemy nie mieć wpływu).

#### 3. Wstępne określenie zasobów i narzędzi

- Krótkie wprowadzenie do kolejnego ćwiczenia „Mapa zasobów” – jego celem jest wstępne określenie wspólnych zasobów grupy, jakich mogą użyć m.in. do realizacji inicjatyw. Funkcją tego ćwiczenia jest również integracja grupy

i rozpoznanie w sobie nawzajem potencjalnych sojuszników różnych działań.

- Ćwiczenie „Mapa zasobów” – według instrukcji przedstawionej w załączniku.

4. Podsumowanie efektów pracy grupy na zakończenie spotkania

## 2. Etap generowania i weryfikowania rozwiązań

**Efekt pracy:** wspólne wygenerowanie pomysłów na rozwiązanie określonych wcześniej problemów – czyli takich działań, które będą pełniły zdefiniowane funkcje społeczne, oraz **dookreślenie zasobów i narzędzi**, których można użyć w procesie ich realizacji.

**Czas trwania:** 1 spotkanie – 5h

**Niezbędne materiały:** flipchart, mazaki, długopisy, czyste kartki, instrukcje do ćwiczeń, ewentualnie materiały i prezentacje uczestników

**Zagadnienia szczegółowe:**

1. Przypomnienie efektów pracy z poprzedniego spotkania i przedstawienie celu dalszej pracy

2. Pobudzenie do twórczego wspólnego myślenia

- Przed przystąpieniem do właściwej pracy nad wspólnymi rozwiązaniami warto zastosować kilka technik twórczego myślenia, które ułatwią pokonanie oporów, a przy tym wprowadzą dobrą atmosferę pracy. Przykłady takich technik do wyboru przedstawiono w załączniku.
- Wprowadzenie w ćwiczenie „Sztafeta” lub, do wyboru, „Wspólne opowiadanie” - celem tego typu ćwiczeń jest nie tylko pobudzenie kreatywnego rozwiązywania problemów, ale przede wszystkim wzmocnienie w uczestnikach postawy nie oceniającej i otwartej na propozycje innych.
- Po zakończeniu ćwiczenia warto omówić wspólnie z uczestnikami „Listę tłamsicieli pomysłów”, zawierającą zwroty, które



blokują innych w swobodnym generowaniu rozwiązań, i na które warto uważać w trakcie wspólnej pracy. Lista przedstawiona została w załączniku.

### 3. Wygenerowanie pomysłów i dookreślenie zasobów

- Jest to etap właściwej pracy grupy i kontynuowania pracy nad inicjatywami. Uczestnicy w podzespołach opracowują techniką „burzy mózgów” konkretne propozycje różnorodnych działań czy przedsięwzięć, które mogłyby stanowić potencjalne rozwiązania dla wcześniej określonych problemów i pełniłyby określone funkcje społeczne. W ramach wspólnej pracy uczestnicy dookreślają również zasoby lokalne, których można by użyć do realizacji pomysłów. Na tym etapie nie wymagamy określenia całego procesu działań, ale skupiamy się na generowaniu różnorodnych pomysłów i rozwiązań. Etap ten można wzbogacić o prezentacje dotyczące lokalnej historii, zasobów ludzkich, atrakcyjnych miejsc itp., które stanowiłyby inspirację do kreowania nowych pomysłów. Po zakończeniu pracy w mniejszych zespołach osoby prowadzące spisują na flipcharcie wszystkie podawane przez uczestników pomysły. Warto również na koniec zwrócić się do uczestników z prośbą o omówienie tych rozwiązań w ich środowiskach lokalnych – mogłoby to wzmocnić zaangażowanie innych w inicjatywę, a przy tym wzbogacić określone pomysły o wiedzę i zasoby innych mieszkańców.

### 4. Podsumowanie efektów pracy grupy na zakończenie spotkania

## 3. Etap planowania działań

**Efekt pracy:** określenie wspólnego **modelu działań** oraz **konkretnego planu działań** wraz z określeniem zakresów odpowiedzialności poszczególnych zaangażowanych osób, terminów realizacji zadań oraz sposobu komunikowania się w trakcie realizacji inicjatyw.

**Czas trwania:** 2 spotkania – każde po 3h

**Niezbędne materiały:** flipchart, mazaki, długopisy, czyste kartki

## **Zagadnienia szczegółowe:**

### **Spotkanie 1. (łącznie: 3h)**

#### 1. Przypomnienie efektów pracy z poprzedniego spotkania i przedstawienie celu dalszej pracy

#### 2. Określenie modelu działań

- Po przypomnieniu wcześniej wypracowanych pomysłów osoby prowadzące proszą uczestników o ich ewentualne uzupełnienie o wiedzę zdobytą w trakcie konsultacji środowiskowych.
- Następnie uczestnicy w podzespołach mają za zadanie wypracowanie całościowego modelu inicjatywy, jako procesu uwzględniającego wcześniej ustalone założenia. Warto na tym etapie szczególnie wspomagać pracę podzespołów. Po opracowaniu modeli każdy zespół dokonuje prezentacji, a osoby prowadzące spisują je na oddzielnych kartkach na flipcharcie.
- Gdy wszystkie wypracowane modele są dobrze widoczne (kartki z ich opisem można rozwiesić na ścianach), przystępujemy do tzw. słomianego głosowania – polegającego na tym, że każdy z uczestników ma trzy głosy, które może dowolnie rozdysponować pomiędzy wyłonione do głosowania modele poprzez przyklejenie karteczek pod danymi rozwiązaniami. Po oddaniu głosów prowadzący głośno je liczy i wypisuje pod każdym pomysłem ich ilość.
- Wybrany przez uczestników model warto jeszcze omówić i ewentualnie uzupełnić o propozycje grupy.

#### 3. Podsumowanie efektów pracy grupy na zakończenie spotkania

### **Spotkanie 2. (łącznie: 3h)**

#### 1. Przypomnienie efektów pracy z poprzedniego spotkania i przedstawienie celu dalszej pracy

#### 2. Ustalenie konkretnego planu działania

- Na podstawie wcześniej wypracowanego i wybranego przez uczestników modelu wspólnej inicjatywy opracowujemy

konkretny plan działania z uwzględnieniem zakresów odpowiedzialności zaangażowanych w realizację osób, terminów realizacji zadań, budżetu oraz sposobu komunikowania się w trakcie realizacji działań. Warto na tym etapie wyłonić przede wszystkim osobę pełniącą rolę koordynatora działań, która byłaby liderem całego przedsięwzięcia.

3. Podsumowanie efektów całego procesu pracy grupy i podziękowanie za wspólne spotkania.

## ZAŁĄCZNIKI

### Ćwiczenie: To, co wspólne

Cele: wzajemne poznawanie się uczestników poprzez odkrywanie cech wspólnych, szybkie zapewnienie spójności grupy.

Wielkość grupy: do 20 osób

Czas trwania ćwiczenia: 20-30 min. (w zależności od liczby uczestników)

Materiały: brak

Opis ćwiczenia:

1. Dobierz uczestników w pary. Jeżeli jeden z uczestników nie ma partnera, zastąp go.
2. Poproś każdą parę o znalezienie jak największej liczby cech wspólnych dla obu osób. Niech postarają się odnaleźć takie cechy, które nie wynikają jedynie z wyglądu zewnętrznego. Na początku sporządź listę kategorii na arkuszu papieru:

- powiązania rodzinne (na przykład: obydwoje jesteśmy najstarszymi z rodzeństwa),
  - hobby i zainteresowania (na przykład: lubimy czytać powieści historyczne)
  - preferencje (na przykład: lubimy kawę bezkofeinową),
  - doświadczenia życiowe (na przykład: odwiedziliśmy Chiny).
3. Po upływie 10 minut poproś pary o to, aby przestały zbierać cechy wspólne i wybrały te dwie, które mogą wydawać się pozostałym uczestnikom najbardziej „intrygujące”. Następnie poproś o wybranie cechy wspólnej, która w rzeczywistości nie jest prawdziwa. Zasugeruj im, aby zastosowali sztuczki przy wyborze cech.
  4. Zbierz ponownie całą grupę. Niech każda para przedstawi się pozostałym członkom grupy oraz wskaże trzy wybrane cechy wspólne (dwie prawdziwe i jedną fałszywą). Po wykonaniu tego zadania poproś pozostałych uczestników, aby ustalili, która cecha jest fałszywa. Następnie poproś pary o ujawnienie prawdy.
  5. Podsumuj ćwiczenie, prosząc uczestników o informacje zwrotne oraz podzielenie się emocjami wywołanymi tym doświadczeniem.

### **Ćwiczenie: Różne mapy świata**

Cele: uświadomienie różnic w perspektywach i sposobie postrzegania rzeczywistości oraz wzmocnienie postawy otwartości na potencjał wynikający z różnic między ludźmi.

Wielkość grupy: dowolna

Czas trwania ćwiczenia: 10 min.

Materiały: czyste kartki i długopisy

Opis ćwiczenia:

1. Każdy z uczestników pracuje indywidualnie, zapisując swoje odpowiedzi na czytane przez prowadzącego następujące pytania:
  - a.) Ile kosztuje drogie auto?
  - b.) Ile trwa chwila?
  - c.) Ile lat ma młoda kobieta?
  - d.) Ile waży małe dziecko?
  - e.) Ile mierzy wysokie drzewo?
  - f.) Ile godzin dziennie to jest dużo pracować?

Ważne, by grupa pracowała w całkowitej ciszy i nikt nie ujawniał innym swoich odpowiedzi.

2. Następnie prowadzący czyta ponownie każde z pytań, a uczestnicy czytają po kolei swoje odpowiedzi. Rzadko zdarzają się takie same odpowiedzi.
3. Prowadzący podsumowuje ćwiczenie wnioskiem, że każdy z nas inaczej postrzega rzeczywistość i inaczej ją rozumie, nie ma jednej prawdy i jednej mapy świata – ale to w tym tkwi potencjał zmiany i poszerzania własnej wiedzy o świecie – z różnic między ludźmi.

**Ćwiczenie: Funkcje bez przedmiotów**

Cele: ćwiczenie zdolności abstrahowania.

Wielkość grupy: dowolna

Czas trwania ćwiczenia: 20 min.

Materiały: brak

### **Opis ćwiczenia:**

Przedmioty zwykle gromadzimy dlatego, że pełnią jakieś funkcje. Przy okazji jednak sprawiają nam mnóstwo kłopotów i narażają nas na wydatki, psują się, wymagają przechowywania. Dlatego z praktycznego i technicznego punktu widzenia idealna byłaby taka sytuacja, w której byłyby pełnione wszystkie funkcje, a nie byłoby przedmiotów. Ćwiczenie niniejsze wymaga właśnie wyabstrahowania z pewnego wycinka rzeczywistości samych tylko funkcji, z pominięciem rzeczy jako fizycznych nośników tych funkcji.

Ćwiczenie polega na ułożeniu przez uczestników historyjki funkcjonalnej. Polega ono na wymyślaniu historyjki, która w jak najmniejszym stopniu wymagałaby użycia rzeczowników, natomiast zawierałaby przede wszystkim czasowniki. Powstały w ten sposób utwór podkreśla właśnie, że coś zostało zrobione lub coś się stało, a ignoruje to, dzięki czemu coś zostało zrobione lub się stało. Inaczej mówiąc, historyjka taka przedstawia funkcje, a abstrahuje od przedmiotów. Może się na przykład zaczynać w ten sposób:

*Wstałem o ósmej. Uchroniwszy swe stopy od zimna, przemieściłem się w przestrzeni w celu uchronienia swoich zębów od próchnicy. Ponieważ łazienka nie była oświetlona, sprawiłem, że moje ciało uniosło się pół metra ponad poziom podłogi i ....*

Uczestnicy zajęć wymyślają dalszy ciąg tej historyjki funkcjonalnej, albo – zrozumiawszy, o co chodzi – zaczynają samodzielnie od zupełnie nowej scenki.

### **Ćwiczenie: Mapa zasobów**

Cele: budowanie sieci kontaktów między uczestnikami, określenie zasobów grupy.

Wielkość grupy: dowolna

Czas trwania ćwiczenia: 10 minut dla grupy na przygotowanie i kolejnych 5 minut na przedstawienie wyników

Materiały: arkusz papieru i mazaki

Opis ćwiczenia:

1. Podziel uczestników na podgrupy liczące od 3 do 6 osób.
2. Zasugeruj członkom grupy, że jednym ze sposobów na określenie i przedstawienie potencjału grupy jest opracowanie jej mapy zasobów.
3. Rozdaj arkusze papieru i mazaki, aby podgrupy mogły przygotować swoje mapy (forma dowolna). Mapy powinny zawierać informacje, które wypromują grupę, takie na przykład jak: wykształcenie, całkowita liczba lat doświadczenia zawodowego, obszary pełnionych

funkcji zawodowych i społecznych, umiejętności, główne osiągnięcia lub doświadczenia życiowe, hobby, talenty, podróże, rodzina, zwykli i niezwykli znajomi itp.

4. Zaprosz każdą grupę do przedstawienia swojej mapy zasobów. Następnie podkreśl potencjał reprezentowany przez całą grupę.

### **Ćwiczenie: Sztafeta**

Cele: wzmacnianie zdolności twórczego myślenia grupowego.

Wielkość grupy: do 20 osób

Czas trwania ćwiczenia: 20 – 30 minut.

Materiały: brak

Opis ćwiczenia:

Warunkiem wspólnego myślenia jest podejmowanie i rozwijanie pomysłów zgłoszonych przez współpartnerów. W niniejszym ćwiczeniu wymaga się od uczestnika, aby koniecznie – nawet na siłę, jeśli nie może spontanicznie – podchwytował, uzupełniał, przekształcał i ulepszał pomysły innych członków grupy. Wybieramy jeden z problemów:



1. W jaki sposób pozbyć się śmieci z łodzi podwodnej, nie pozostawiając śladów (aby nieprzyjaciel nie wykrył kursu łodzi)?
2. Pies prosi, by go wyprowadzić. Podejrzewamy, że oszukuje, bo chodzi mu tylko o spacer. W jaki sposób sprawdzić, czy gotów zniszczyć nam dywan, czy rzeczywiście oszukuje?
3. Jak postępować z paranoikiem, który uroił sobie, że chcą go wyrzucić z pracy, ale poza tym jest całkiem „normalny”?

i ustalamy sztywną kolejność, w jakiej uczestnicy zajęć mają podejmować próby rozwiązania tego problemu. Po zgłoszeniu pierwszej idei przez osobę zaczynającą ćwiczenie, włącza się następna osoba. Jej zadaniem jest dodanie do pierwszej koncepcji jakichś nowych elementów, ale przy zachowaniu „starych” jej fragmentów. Chodzi o to, że nie wolno ani powtórzyć poprzedniego pomysłu (np. w innej formie językowej), ani też proponować czegoś zupełnie nowego. Ćwiczymy współdziałanie, więc trzeba dbać o przestrzeganie tej normy, chociaż wielu uczestnikom może wydawać się sztywna i narzucona. Sens tego ćwiczenia polega jednak na tym, że po pewnym czasie dobrze funkcjonująca grupa zaczyna przestrzegać tej normy nie zawsze zdając sobie z tego sprawę. Wprowadzona norma staje się nawykiem, korzystnym z punktu widzenia trenowania twórczości i grupowego rozwiązywania problemów. Gdy skończy drugi uczestnik, sztafetę podejmuje trzeci i tak dalej. Sztafetę kończymy, gdy kolejne pomysły wykazują cechy degeneracji, stają się np. nadmiernie uduchowione lub przeciwnie – mało oryginalne. Oznacza to, że grupa wyeksplatawała już problem.

### **Ćwiczenie: Wspólne opowiadanie**

Cele: wzmacnianie zdolności twórczego myślenia grupowego.

Wielkość grupy: do 20 osób

Czas trwania ćwiczenia: 20 – 30 minut.

Materiały: czyste kartki, długopisy

Opis ćwiczenia:

Każdy uczestnik zajęć zapisuje na kartce rzeczownik, który przychodzi mu na myśl w danym momencie. Kartki wrzuca się do kapelusza, a następnie losuje. Jeśli ktoś wylosuje swoją kartkę, to wymienia się z kimś z grupy. Następnie pierwsza osoba rozpoczyna opowiadanie, które jest zapisywane przez prowadzącego na flipcharcie. Osoba rozpoczynająca opowiadanie układa kilka zdań. Z których co najmniej jedno musi zawierać wyraz z karteczki. Dodatkowo zadaniem grupy jest odgadnięcie, jakie to słowo. Kolejny uczestnik kontynuuje opowiadanie, dodając następny element historii. Jego zadaniem jest trzymanie się wątku (następni opowiadający będą musieli kontynuować wiele wątków dodawanych przez kolejnych uczestników), aby zachować spójność wewnętrzną historyjki, a przy tym musi on wykorzystywać wyraz z wylosowanej przez siebie karteczki. Na końcu opowiadanie jest odczytywane na głos, a analizie podlega spójność historii, zwłaszcza wprowadzone lub pominięte w jakimś momencie wątki. Na tak wypracowanym materiale doskonale widać wszelkie przewinienia przeciwko współpracy grupowej. Na koniec należy nadać opowiadaniu zabawny, ale trafny tytuł – to oczywiście zadanie dla całej grupy.

## **SPOSOBY „TLAMSZENIA (MORDOWANIA)” POMYSŁÓW**

Autor: Edward Nęcka

Każde użycie jednego z poniższych zwrotów lub podobnego może doprowadzić do „stłamszenia” pożytecznej idei, a przy okazji tego, kto ją zgłosił. Nie musi jednak tak być, ponieważ słowom i zwrotom sens nadaje dopiero kontekst i spostrzegane przez odbiorcę intencje nadawcy. Dlatego, tropiąc „tłamsicieli”, nie dopuszczajmy się nadużycia polegającego na automatycznym interpretowaniu poniższych wyrażen jako czegoś niszczącego twórczość grupową.

Oto prowizoryczna lista „tłamsicieli”:

Tak, ale...

Hmmm, no tak...

Nigdy dotąd tego nie robiliśmy.

To nie będzie działać!

Nie jesteśmy jeszcze do tego przygotowani.

W teorii to się zgadza, ale czy będzie działać w praktyce?

Zbyt teoretyczne.

Nie dość podbudowane teoretycznie.

Co pomyśli „góra”? (Zarząd? Rodzice? Rada Pedagogiczna?)

Gdyby to było dobre, ktoś musiałby wpaść na to wcześniej.

Zbyt nowoczesne (awangardowe, oryginalne).

Zbyt przestarzałe.

Trzeba się będzie nad tym zastanowić przy innej okazji.

Pan nie rozumie, w jakiej jesteśmy sytuacji!

Jesteśmy na to za mali.

Jesteśmy na to za duzi.

Jesteśmy początkujący, nie możemy się na to porwać.

Mamy w tej chwili dużo różnych programów (projektów, planów).

To się sprawdzało przez dwadzieścia lat, więc musi być dobre.

A któż to wymyślił?

Po prostu wiem, że to nie będzie działać!

Powołajmy specjalną komisję.

Zlećmy komuś napisanie raportu na ten temat.

Nigdy nie przekonamy go tego rady (dyrekcji itp.).

Nie walczmy z wiatrakami!

Bądźmy realistami!

Bądźmy praktyczni!

Poczekamy, zobaczymy...

Nie widzę żadnego związku...

To nie będzie działać w naszym otoczeniu (szkole, firmie).

Nie mamy na to przepisów.

Szef chyba zemdleje!

My za to nie odpowiadamy.  
To nie nasz wydział.  
To nie nasza sprawa.  
Nie po to tu jesteśmy.  
Z tym będzie tylko kłopot.  
Założę się, że to wymyślił jakiś jajogłowy profesor!  
Tego nie ma w planie.  
Radziliśmy sobie zawsze doskonale bez tego.  
To oznacza dla nas więcej pracy.  
Za wcześnie na to!  
Za późno na to!  
Musimy uważać, żeby tym nie dotknąć pana/pani X.  
Co sobie pomyśli pan/pani X?  
Nasi ludzie tego nie przyjmą.  
Sprawdziliście to z wydziałem Y?  
Pan po prostu nie rozumie, na czym polega problem!  
Nie można nauczyć starego psa nowych sztuczek.  
Żaden młokos nie będzie mnie uczył, co mam robić!  
No nie, ja nie mogę!

## **TECHNIKI POBUDZANIA TWÓRCZEGO MYŚLENIA**

W przypadku ćwiczenia kolejnych technik ważne jest, by wykonywać je w miarę szybkim tempie. Uczestnicy mogą wykonywać techniki indywidualnie lub w parach.

1. Przyszedłeś na parking, ale twój samochód zniknął. Jesteś jednak z tego bardzo zadowolony. Wymyśl 5 powodów wyjaśniających twoją radość.

2. W ciągu półtorej minuty zapisz jak najwięcej wyrazów na literę „F”. Nie wolno używać liczby mnogiej, ale nie trzeba zwracać uwagi na ortografię.
3. Dokończ zdanie na 20 różnych sposobów: *Większość dzieci jest...*
4. Wybierz polityka, którego nie znosisz. Wypisz co najmniej 10 jego pozytywnych cech.
5. W ciągu 90 sekund podaj jak najwięcej synonimów słowa „cienki”.
6. Wymień:
  - 10 białych rzeczy
  - A teraz 10 rzecz białych i miękkich
  - Teraz – kilka rzeczy białych, miękkich i jadalnych.
7. Podaj jak najwięcej wyjaśnień do skrótu USA (lub PKP, BMW, PKO, SLD)
8. Podaj jak najwięcej wyrazów, które kończą się na „- at.”
9. Wymyśl jak najwięcej przykładów nietypowego wykorzystania: szklanki, guzika, sznurowadła.
10. Każdy w zespole (5-6 osobowym) indywidualnie pisze 4 pomysły na rozwiązanie podanego problemu na kartce papieru (wyraźnie). Każdy kładzie swoją kartkę na środku stołu. Każdy losuje inną kartkę i dodaje 4 pomysły zainspirowane tym, co przeczytał. Wszyscy odkładają kartki z pomysłami na środek stołu. Każdy losuje kolejną kartkę z pomysłami i dodaje kolejne 4 pomysły. Każdy członek zespołu powinien dopisać swoje pomysły do każdej kartki (kartek jest tyle, ile osób w zespole). Pomysły na danej kartce nie mogą się powtarzać. Na koniec prowadzący spisuje wszystkie pomysły.  
Problem do rozwiązania: Jak uniknąć łez podczas obierania cebuli?

## **ENERGIZERY**

## Ćwiczenie „Odliczanka- wyliczanka”

Wielkość grupy: do 10 osób (mogą to być ochotnicy)

Czas trwania ćwiczenia: 20 minut.

Materiały: opaski na oczy, karteczki z numerami (1-10)

Opis ćwiczenia:

Każdy z uczestników zadania pojedynczo wchodzi do sali. Jest mu zakładana opaska na oczy, a osoba prowadząca czyta każdemu uczestnikowi poniższą instrukcję:

Proszę wylosować kartkę z numerem, następnie zapoznać się z nim i schować kartkę. Następnie zostanie założona Państwu opaska na oczy i od tej chwili nie możecie Państwo porozumiewać się między sobą za pomocą słów przez cały czas trwania zadania. Każdy z Państwa ma swój numer. Państwa zadaniem jest ustawienie się w kolejności od najmniejszego numeru do największego. Na wykonanie zadania macie Państwo 15 min. Przypominamy, że do komunikowania się między sobą nie używacie Państwo słów i nie wolno Wam zdjąć opaski z oczu!!! Kiedy zdecydujecie, że już jesteście ustawieni, każdy w odpowiednim miejscu, możecie Państwo zdjąć opaski, wyciągnąć karteczki z numerami i odliczyć kolejno od najniższej cyfry do najwyższej.

Po wykonaniu zadania przez grupę, uczestnicy zdejmują opaski i sprawdzają, czy ustawili się w odpowiedniej kolejności. Warto na koniec zapytać uczestników, co decydowało o wykonaniu zadania.

## Ćwiczenie: Chińska encyklopedia

Wielkość grupy: dowolna

Czas trwania ćwiczenia: 20 minut.

Materiały: czyste kartki, długopisy

Opis ćwiczenia:

Uczestnicy dzielą się na mniejsze podgrupy. Prowadzący czyta im instrukcję do ćwiczenia:

Podobno starożytna chińska encyklopedia dzieliła zwierzęta na:

- stanowiące własność cesarza
- zabalsamowane
- oswojone
- prosięta
- syreny
- bajeczne
- dzikie psy
- zachowujące się jak szalone
- nieprzeliczone
- te, które stłukły dzban
- te, które z daleka wyglądają jak muchy

Zadaniem uczestników jest utworzenie w podgrupach nietypowej i zabawnej klasyfikacji „po chińsku”: dzieci, szefów, sprzedawców, kierowców itp.

## Ćwiczenie: Kot ministra

Wielkość grupy: dowolna

Czas trwania ćwiczenia: 20 minut.

Materiały: czyste kartki, długopisy

Opis ćwiczenia:

To zabawne i mobilizujące ćwiczenie warto wykonać na samym początku ćwiczeń służących rozwijaniu twórczego abstrahowania. Jeden z uczestników bezgłośnie wymienia kolejne litery alfabetu, a drugi w pewnym momencie mu przerywa. Litera, przy której był pierwszy uczestnik w momencie przerywania, na przykład C, staje się pierwszą literą długiego ciągu wyrazów (przymiotników), którymi możemy określić tytułowego kota ministra. Na przykład:

*Kot ministra jest ciapowaty.*

*Kot ministra jest cerowany.*

*Kot ministra jest czupurny.*

*Kot ministra jest centralnie położony.*

*Kot ministra jest całkiem miły.*

*Kot ministra jest cenzurowany.*

Nie wszystkie powyższe określenia są przymiotnikami, co w zasadzie oznacza złamanie reguły. Jeśli jednak podane określenia są interesujące, to możemy je zaakceptować, ponieważ w ćwiczeniu nie chodzi o ścisłe przestrzeganie zasady, lecz o pobudzenie wyobraźni i uaktywnienie licznych pól semantycznych, oddalonych znaczeniowo od wyjściowego obiektu (kota).



Ćwiczenie przeprowadzamy w formie gry. Zaczyna ten uczestnik, któremu przerwano recytowanie alfabetu na przypadkowej literze. Uzupełniwszy zdanie wybranym określeniem kota ministra, wskazuje swojego następcę. Ten musi natychmiast znaleźć inne uzupełnienie, a jeśli tego nie zrobi, to odpada z gry. Tak, czy inaczej, wskazuje kolejną osobę, która musi natychmiast podać właściwe określenie, aby nie wypaść z gry i tak dalej. W końcu w grze pozostaną dwie lub trzy osoby, wykazujące się najlepszą płynnością słowną i skojarzeniową. Moment, w którym któraś z nich wygrywa, daje początek wymienianiu liter alfabetu przez jednego z uczestników i nowej serii określeń kota ministra, zaczynających się na inną literę.