

יצירתיות – זה שם המשחק

פעילות זו נועדה לאתגר את המשתתפים ולהכין אותם לקראת שלב היוזמה והתכנון של הפרויקט שהם עצמם יפעלו ליישמו בקהילה. המתודה המוצעת בפעילות זו היא שימוש בחשיבה יצירתית. הפעילות נועדה להראות שכשיש בעיה, אין להתייחס מפתרון לה. באמצעות השקעת זמן ובאמצעות חשיבה חיובית אפשר להגיע לפתרונות שעד כה לא חשבו עליהם בכלל. חשוב שהמשתתפים ירגישו מאתגרים. לשם כך, יש לקיים דיון לאחר ההתנסות החווייתית.

מטרה

עידוד המשתתפים לחשיבה יצירתית לקראת תכנון פרויקט מעורבות ביוזמת בני הנוער ובביצועם.

מהלך הפעילות

שלב א' – במליאה

המנחה יציג בפני המשתתפים שלוש חידות (זו אחר פתרונה של זו) ויבקש מהם לפתור אותן. בין חידה אחת לאחרת יעשה ניתוח של הפתרון.

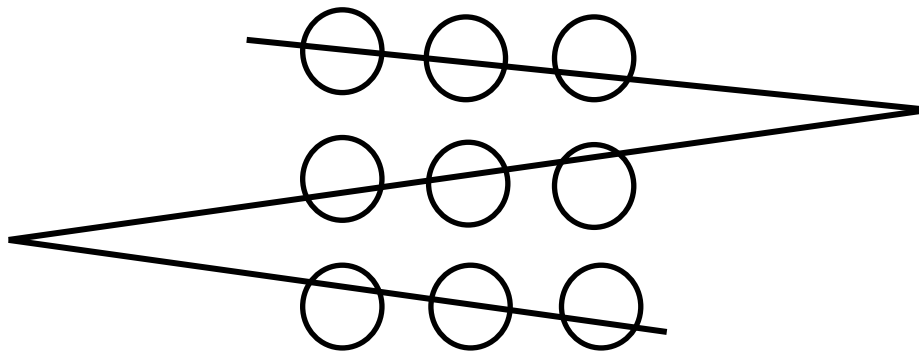
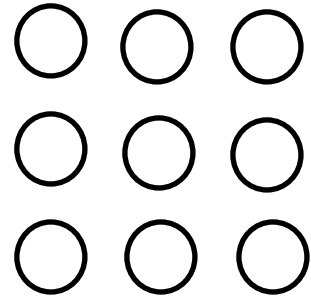
חידה 1

1. המנחה ירשום על הלוח את המספרים שלהלן ויבקש מהמשתתפים להשלים את המספר החסר.

2,3,6,7,8,12,13,16,17,18,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39, _____
(למנחה – התשובה הנכונה היא 60. שכן זהו רצף המספרים המתחילים באות שי"ן.)
לאחר שהמשתתפים יפתרו את החידה, המנחה ישאל כיצד הגיעו לפתרון. סביר שהמשתתפים, בטבעיות, חיפשו סדרה חשבונית העומדת מאחורי רצף המספרים, אך הפתרון כלל אינו נוגע לתחום החשיבה המתמטית. כדי להגיע אליו היה עליהם לחרוג מדרך החשיבה הטבעית. זו דוגמה ל"יציאה מהקופסה").

חידה 2

1. המנחה יצייר על הלוח עיגולים לפי השרטוט שלהלן ויבקש מהמשתתפים לשרטט שלושה קווים כך שהם יחצו את העיגולים, זאת מבלי להרים את היד מהדף (קו רציף).

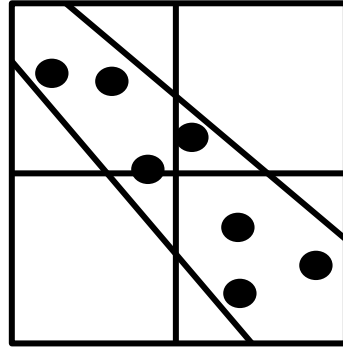


הפתרון:

לאחר שהמשתתפים יפתרו את המשימה, ישאל המנחה איך הגיעו לפתרון. גם במקרה זה, כדי להגיע לפתרון, יש "לצאת מהקופסה" – לראות את המרחב שמעבר לתשעת העיגולים.

חידה 3

המנחה יציג למשתתפים תמונה זו וישאל מה הם רואים בה (חשוב לרשום על הלוח את התשובות על-פי הסדר שבו הן ניתנות).



המנחה ישאל איזו תשובה מבין התשובות שניתנו נראית להם נכונה ולאחר מכן יאמר שלמעשה אין תשובה מוגדרת, כל התשובות נכונות. המנחה יסב את תשומת לבם לכך שהתשובות היו שונות זו מזו וישאל אם התשובות שניתנו אחרונות היו יצירתיות יותר מהתשובות הראשונות שניתנו, ואם כן, על מה זה מעיד.

ככל שניתן יותר זמן לחשיבה, כך התשובות יהיו מעניינות יותר, אסוציאטיביות מאוד ומפתיעות יותר (לדוגמה: רואים בתמונה צוואר של ג'ירפה מבעד לחלון). זו הדגמה של חשיבה יצירתית.

שלב ב' – במליאה, דיון מסכם

1. יצירתיות מתגלה כאשר מנסים להעלות רעיונות רבים במידת האפשר בצורה אינטואיטיבית, ורק לאחר מכן מחפשים את הקשרים ביניהם. כדי להגיע לחשיבה יצירתית, חשוב להימנע מפסילה של מחשבות ושל רעיונות. עד כמה זו הדרך שבה ניסיתם למצוא פתרון לחידות?
2. בחיי היומיום, כמה מוטיבציה יש לכם לחפש פתרונות יצירתיים לבעיות שאתם נתקלים בהן?
3. האם יש לכם דוגמות למצבים, שנתקלתם בהם או ששמעתם עליהם, שהפתרון להם היה יצירתי ולא-צפוי?
4. לאילו תנאים וכלים אתם זקוקים על מנת לחשוב "מחוץ לקופסה"?

5. מה הקשר בין הפעילות שהתנסיתם בה לבין פרויקט המעורבות החברתית שאתם צריכים לעשות?
- (למנחה – זו שאלה שיש לתת לה מקום חשוב בדיון. הפתרונות בהתנסות המחישו את העובדה ש"יציאה מהקופסה" יכולה לייצר פתרון למצב שבתחילה נראה כבלתי אפשרי. על מנת לבצע את פרויקט המעורבות החברתית, חייבים לגלות יזמה יצירתית).
6. אילו לקחים הפקתם מההתנסות?

למנחה

חמש המיומנויות המרכזיות לקידום תהליכי חדשנות:

1. לחבר את הנקודות
חשיבה אסוציאטיבית המאפשרת יצירת קשרים חדשים. קריאת תיגר על סכמות מוכרות.
2. התבוננות
יכולת להתבונן במציאות בפתיחות ובאינטנסיביות.
3. התנסות
זיהוי הצלחות וכישלונות ושיפור הביצועים.
4. שאילת שאלות
מציאת תשובות חדשות שאינן שגרתיות וצפויות.
5. התחברות
יצירת קשרים עם אנשים שונים, אימוץ דרכי חשיבה שונות מאלו שרגילים בהן, בחינה מחדש של התפיסות ויישום החשיבה והידע בדרך יצירתית.

Clayton Christensen ,Hal Gregersen, Jeffrey Dyer,