



ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ

TRANSVERSAL MODEL FOR MIGRANTS

2018-1-FR01-KA202-048007

Κεφάλαιο α) ΕΠΙΛΥΣΗ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΩΝ



Transversal Model for Migrants



Le Portage Salarial



Center for Social
Innovation



Business Foundation for Education





ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ

ΕΠΕΞΗΓΗΣΗ ΟΡΩΝ	3
Κεφάλαιο α) ΕΠΙΛΥΣΗ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΩΝ	4
Έννοιες-κλειδιά στην επίλυση προβλημάτων	5
Παιχνίδι ρόλων: Το θορυβώδες δωμάτιο	7
Πρακτική άσκηση: Τα έξι στάδια της δημιουργικότητας	11
Συμβουλές: Αποτελεσματική επίλυση προβλημάτων στο χώρο εργασίας	13





ΕΠΕΞΗΓΗΣΗ ΟΡΩΝ

EQF	Το ευρωπαϊκό πλαίσιο προσόντων (European Qualification Framework - EQF) είναι ένα εργαλείο μετάφρασης που βοηθά στην κατανόηση και τη σύγκριση των τίτλων σπουδών που απονέμονται σε διαφορετικές χώρες και σε διαφορετικά συστήματα εκπαίδευσης και κατάρτισης, το οποίο αποτελείται από οκτώ επίπεδα.
EQF επίπεδο 5	Το EQF επίπεδο 5 έχει σχεδιαστεί για να βελτιώσει τις ικανότητες των ατόμων που ήδη εργάζονται και να τους παρέχει προηγμένες τεχνικές, εγκάρσιες και / ή διαχειριστικές δεξιότητες.
Συμβουλές	Προτάσεις για την πρακτική εφαρμογή του μαθησιακού υλικού.
Γνώσεις (επίπεδο 5)	Πρόκειται για εξειδικευμένες, πραγματικές και θεωρητικές γνώσεις σε ένα πεδίο εργασίας ή μελέτης και συμβουλές για τη συνειδητοποίηση των ορίων αυτής της γνώσης.
Μαθησιακά αποτελέσματα	Τα μαθησιακά αποτελέσματα είναι δηλώσεις που περιγράφουν σημαντικά και ουσιαστικά ορόσημα μάθησης που πρέπει να επιτευχθούν, και μπορούν να αποδειχθούν αξιόπιστα στο τέλος της εκπαίδευσης. Στο ευρωπαϊκό πλαίσιο προσόντων, ως μαθησιακά αποτελέσματα περιγράφονται οι γνώσεις, οι δεξιότητες, η ευθύνη και η αυτονομία.
Ευθύνη και αυτονομία (επίπεδο 5)	Μέσα εξάσκησης της διαχείρισης και εποπτείας στο πλαίσιο δραστηριοτήτων εργασίας ή μελέτης όπου υπάρχει απρόβλεπτη μεταβολή της εξέτασης και ανάπτυξη των επιδόσεων του εαυτού και άλλων.
Δεξιότητες (επίπεδο 5)	Πρόκειται για μια ολοκληρωμένη γκάμα γνωστικών και πρακτικών δεξιοτήτων που απαιτούνται για την ανάπτυξη δημιουργικών λύσεων σε αφηρημένα προβλήματα.





Κεφάλαιο α) ΕΠΙΛΥΣΗ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΩΝ



ΚΕΦΑΛΑΙΟ α	ΕΠΙΛΥΣΗ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΩΝ				
ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ	Κατανόηση και μετατροπή ενός προβλήματος ή ενός πλαισίου σε ευκαιρία για βελτίωση της εργασιακής διαδικασίας.				
ΩΡΕΣ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ	6 ώρες	ΤΥΠΟΣ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ	Διά ζώσης	ΟΜΑΔΑ-ΣΤΟΧΟΣ	Εκπαιδευτές/ Προπονητές
ΥΠΟΚΕΦΑΛΑΙΟ	Μετά την ολοκλήρωση αυτής της ενότητας, οι εκπαιδευτές και οι προπονητές μεταναστών θα μπορούν ...				
ΑΝΑΛΥΤΙΚΗ ΣΚΕΨΗ	ΓΝΩΣΗ	ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ	ΕΥΘΥΝΗ ΚΑΙ ΑΥΤΟΝΟΜΙΑ		
	<ul style="list-style-type: none"> Να καθορίζουν σωστά ένα πρόβλημα Να περιγράφουν ένα πρόβλημα χωρίζοντάς το σε μικρότερα και πιο διαχειρίσιμα μέρη Να αναγνωρίζουν και να αποσαφηνίζουν πληροφορίες και ιδέες Να συσχετίζουν και να επεξεργάζονται πληροφορίες χρησιμοποιώντας τη λογική και το συλλογισμό Να απαριθμήσουν συμπεράσματα και να σχεδιάσουν μια σειρά ενεργειών 	<ul style="list-style-type: none"> Να δημιουργούν και να αξιολογούν εναλλακτικές λύσεις Να εφαρμόζουν γνώσεις, γεγονότα και δεδομένα για να επιλύσουν προβλήματα αποτελεσματικά Να εφαρμόσουν έναν κάθετο τρόπο σκέψης Να χρησιμοποιήσουν έννοιες όπως η ενεργή ακρόαση, η ομαδική δουλειά, η συνεργασία, το να δίνει κανείς σημασία στη λεπτομέρεια, το να παίρνει πρωτοβουλίες, το να είναι επίμονος 	<ul style="list-style-type: none"> Να αποφασίσουν ποια είναι η καλύτερη εναλλακτική σε ένα πρόβλημα Να είναι υπεύθυνοι για τις αποφάσεις που παίρνουν και για τις συνέπειες αυτών Να εμπλέκουν άλλους αποτελεσματικά στην ανάπτυξη λύσεων για νέα προβλήματα Να ξεπερνούν εμπόδια 		
ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗ ΠΗΓΗ	<i>Βασικές έννοιες στην επίλυση προβλημάτων</i>	<i>Παιχνίδι ρόλων: Το θορυβώδες δωμάτιο</i>	<i>Συμβουλές: Αποτελεσματική επίλυση προβλημάτων στο χώρο εργασίας</i>		
ΧΡΟΝΟΣ	<i>60 λεπτά</i>	<i>90 λεπτά</i>	<i>30 λεπτά</i>		
ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΗ ΣΚΕΨΗ	ΓΝΩΣΗ	ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ	ΥΠΕΥΘΥΝΟΤΗΤΑ ΚΑΙ ΑΥΤΟΝΟΜΙΑ		
	<ul style="list-style-type: none"> Να αναγνωρίσουν προσωπικές ομάδες εννοιών Να προλαμβάνουν την αναζήτηση πιθανοτήτων και να συνδέουν 	<ul style="list-style-type: none"> Να εφαρμόσουν δημιουργική επίλυση προβλημάτων Να εξερευνήσουν έναν πλευρικό και κριτικό τρόπο σκέψης 	<ul style="list-style-type: none"> Να προάγουν τη δημιουργικότητα των άλλων Να προσφέρουν δημιουργικούς τρόπους επίλυσης 		



	<p>έννοιες μεταξύ τους</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Να οργανώνουν εναλλακτικές λύσεις 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Να επαναπροσδιορίσουν τον τρόπο επικοινωνίας για την οργάνωση, την εφαρμογή της τάξης και την πειθαρχία, την περιέργεια, το ανοιχτό μυαλό και τις σχετικές δεξιότητες 	<p>διαφόρων προβλημάτων</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Να αναζητήσουν λύσεις και να θέσουν διάφορες ιδέες σε εφαρμογή ▪ Να αξιολογήσουν διάφορες διαδικασίες και αποτελέσματα
ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗ ΠΗΓΗ	<i>Βασικές έννοιες στην επίλυση προβλημάτων</i>	<i>Πρακτική άσκηση: τα έξι στάδια της δημιουργικότητας</i>	<i>Συμβουλές: αποτελεσματική επίλυση προβλημάτων στο χώρο εργασίας</i>
ΧΡΟΝΟΣ	<i>60 λεπτά</i>	<i>90 λεπτά</i>	<i>30 λεπτά</i>





Έννοιες-κλειδιά στην επίλυση προβλημάτων

Αναλυτική σκέψη	<p>Η αναλυτική σκέψη είναι η ικανότητα εντοπισμού και οριοθέτησης προβλημάτων, η εξαγωγή βασικών πληροφοριών από τα δεδομένα και η ανάπτυξη λειτουργικών λύσεων για τα προβλήματα.</p> <p>Οι άνθρωποι με αναλυτική σκέψη έχουν την ικανότητα να ελέγχουν και να αναλύουν τα γεγονότα και τις σκέψεις στις δυνάμεις και τις αδυναμίες τους και να αναπτύξουν την ικανότητα να σκέφτονται προσεκτικά, με διακριτικό τρόπο, να λύνουν προβλήματα, να αναλύουν δεδομένα και να ανακαλούν και να χρησιμοποιούν πληροφορίες.</p>
Βασικά βήματα της διαδικασίας επίλυσης προβλημάτων	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ορισμός του προβλήματος 2. Δημιουργία εναλλακτικών λύσεων 3. Αξιολόγηση και επιλογή μιας εναλλακτικής 4. Εφαρμογή της λύσης
Καταιγισμός ιδεών	Μέθοδος κατά την οποία μια ομάδα ανθρώπων συναντάται για να προτείνει πολλές νέες ιδέες για πιθανή ανάπτυξη.
Δημιουργική σκέψη	<p>Δυνατότητα να δει κανείς κάτι με νέο τρόπο. Είναι ο ορισμός του "σκέψης έξω από το κουτί". Δυνατότητα να αντιληφθεί κανείς τα μοτίβα που δεν είναι προφανή.</p> <p>Δυνατότητα να εξετάσει κανείς κάτι - μια σύγκρουση μεταξύ των εργαζομένων, ένα σύνολο δεδομένων, ένα ομαδικό πρόγραμμα, για παράδειγμα - με νέο τρόπο.</p>
Κριτική σκέψη	Κριτική σκέψη είναι η ικανότητα ενεργητικής και επιδέξιας σύλληψης, εφαρμογής, ανάλυσης, συνθέσεως και/ ή αξιολόγησης πληροφοριών και καθορισμού τρόπων ερμηνείας προκειμένου να γίνει μια ορθή κρίση χρησιμοποιώντας διάφορες πηγές πληροφοριών που περιλαμβάνουν τις υπάρχουσες γνώσεις ενός ατόμου.
Πλευρική σκέψη	Η πλευρική σκέψη είναι η ικανότητα χρήσης της φαντασίας για να εξετάσουμε ένα πρόβλημα με έναν νέο τρόπο και να βρούμε μια δημιουργική λύση. Περιλαμβάνει ιδέες που μπορεί να μην μπορούν να αποκτηθούν χρησιμοποιώντας μόνο την παραδοσιακή λογική βήμα προς βήμα, αλλά χρησιμοποιώντας τεχνικές όπως καταιγισμό ιδεών, τυχαία συσχέτιση (σκεφτείτε μια λέξη και προσπαθήστε να την χρησιμοποιήσετε ως ιδέα ενός προβλήματος), προκαλώντας ιδέες κ.λπ.
Πρόβλημα	Ένα πρόβλημα είναι μια κατάσταση που δεν είναι ικανοποιητική και προκαλεί δυσκολίες στους ανθρώπους. Είναι ένα ζήτημα που τίθεται για έρευνα, εξέταση ή λύση.
Επίλυση προβλημάτων	Η επίλυση προβλημάτων είναι η πράξη καθορισμού ενός προβλήματος, προσδιορισμού της αιτίας του προβλήματος, ιεράρχησης και επιλογής εναλλακτικών λύσεων για την επίλυση και την εφαρμογή μιας λύσης.
Κάθετη σκέψη	Η κάθετη σκέψη είναι μια μέθοδος επίλυσης προβλημάτων που αναφέρεται σε έναν τρόπο ανάλυσης, επεξεργασίας και χρήσης πληροφοριών με έναν λογικό, άμεσο τρόπο, σε στυλ μοτίβου. Περιλαμβάνει επίσης την ανάλυση των παρελθουσών πληροφοριών για να καταλάβει πώς μπορεί να προκληθεί μια τρέχουσα κατάσταση. Ένα παράδειγμα είναι η χρήση ακολουθιών.





Παιχνίδι ρόλων: Το θορυβώδες δωμάτιο

<p>Εισαγωγή</p>	<p>Ένας πελάτης φτάνει στη ρεσεψιόν του ξενοδοχείου και παραπονιέται για την θορυβώδη παμπ ακριβώς κάτω από το δωμάτιό του που τον έκανε να μην μπορεί να κοιμηθεί την προηγούμενη νύχτα. Το άτομο είναι πολύ θυμωμένο και πιέζει τον ρεσεψιονίστ για να του δώσει μια γρήγορη λύση επειδή έχει κάνει κράτηση για δύο ακόμη νύχτες. Το ξενοδοχείο είναι πλήρως κρατημένο και υπάρχουν άλλοι που περιμένουν στη ρεσεψιόν για check-in.</p>
<p>Σενάριο</p>	<p><u>Βήματα</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Εισαγωγή στην κατάσταση. 2. Προετοιμασία των συμμετεχόντων και του σκηνοκώ. <ul style="list-style-type: none"> Ο εκπαιδευτής θα παράσχει μια περιγραφή των διαφορετικών χαρακτήρων και των ρόλων τους. Το φύλο κάθε χαρακτήρα είναι τυχαίο και ανεξάρτητο από το ρόλο που του έχει ανατεθεί. Ο εκπαιδευτής θα παρέχει επίσης αρκετές πληροφορίες σχετικά με τις στάσεις, τα κίνητρα, τους στόχους και οτιδήποτε θεωρείται σχετικό με την κατάσταση. Όσον αφορά την προετοιμασία της σκηνής, αν είναι δυνατόν, με τους διαθέσιμους πόρους, ο εκπαιδευτής θα ενθαρρύνει τους συμμετέχοντες να χρησιμοποιήσουν κάποιο τραπέζι ή καρέκλα για να προσομοιώσουν την υποδοχή του ξενοδοχείου και να καθορίσουν το πού θα τοποθετηθούν ο φανταστικός χαρακτήρας 1 (ρεσεψιονίστ) και ο φανταστικός χαρακτήρας 2 (πελάτης). Οι συμμετέχοντες που ενεργούν ως άλλοι πελάτες θα τοποθετηθούν πίσω από το χαρακτήρα 2 (μπορεί επίσης να προσομοιωθεί μια γραμμή αναμονής). Μπορούν να πάρουν τις τσάντες τους ως αποσκευές για να το κάνουν πιο πραγματικό. Κάθε συμμετέχων θα χρησιμοποιήσει τις δεξιότητές του για την επεξεργασία των εξαρτημάτων, της σκηνογραφίας κλπ. Οι παρατηρητές θα τοποθετηθούν μπροστά στη σκηνή ή θα την περιβάλλουν σε ημικύκλιο ώστε να έχουν διαφορετικές οπτικές γωνίες και να κρατούν σημειώσεις με χαρτί και στυλό. 3. Ανάπτυξη του ρόλου: Με τις πληροφορίες που έχουν, οι συμμετέχοντες θα εκτελέσουν την προτεινόμενη σκηνή, ενώ οι παρατηρητές θα συλλέγουν πληροφορίες. 4. Για να παρακινήσει τους συμμετέχοντες να δημιουργήσουν περισσότερες εναλλακτικές λύσεις για να ξεπεράσουν την κατάσταση, είναι δυνατόν να εισαγάγει την «τεχνική κατάψυξης» που συνίσταται στη διακοπή της σκηνής («πάγωμα») σε μια στιγμή και ζητά από τους ανθρώπους που δεν συμμετέχουν στη σκηνή (παρατηρητές) να την αναλύσουν προτείνει διαφορετικές εναλλακτικές λύσεις. Μερικοί από αυτούς μπορούν επίσης να πάρουν τη θέση των χαρακτήρων και να παίξουν μια νέα σκηνή. 5. Συμπληρωματική φάση: Στο τέλος, ο εκπαιδευτής θα κάνει αναστοχαστικές ερωτήσεις για να αναλύσει τη σκηνή, το πρόβλημα και τις διαφορετικές λύσεις. Η ανταλλαγή ιδεών μπορεί να χρησιμοποιηθεί για τη δημιουργία ιδεών και εναλλακτικών λύσεων. 6. Μετα-γνωστική φάση: Οι συμμετέχοντες θα κληθούν να αντλήσουν τα βασικά συμπεράσματα ή / και να κάνουν μια περίληψη για το τι έχουν μάθει από αυτή την άσκηση.





Ρόλοι	<p><u>Φανταστικός χαρακτήρας 1: Ρεσεψιονίστ</u> Έπιασε δουλειά στο ξενοδοχείο αφότου ολοκλήρωσε ένα εκπαιδευτικό πρόγραμμα, κατά το οποίο κατέβαλλε μεγάλη προσπάθεια, και τώρα είναι σε δοκιμαστική περίοδο. Έχει μια πολύτεκνη οικογένεια, και η δουλειά αυτή είναι το μόνο εισόδημα που έχει, άρα προσπαθεί να κάνει ό,τι καλύτερο μπορεί για να την κρατήσει. Έχει μεταναστευτικό υπόβαθρο και γνωρίζει αρκετά καλά, αλλά όχι άπταιστα, τη γλώσσα της χώρας υποδοχής.</p> <p><u>Φανταστικός χαρακτήρας 2: Πολύ θυμωμένος πελάτης- τισσα</u> Βρίσκεται σε ταξίδι για δουλειά και χρειάζεται αρκετό ύπνο, προκειμένου να συγκεντρωθεί στη δουλειά.</p> <p><u>Φανταστικός χαρακτήρας 3: Κάποιος που περιμένει στη σειρά αμέσως μετά από τον θυμωμένο πελάτη και θέλει να κάνει check-in.</u> Μιλά μια ξένη γλώσσα και δυσκολεύεται να εκφραστεί.</p> <p><u>Φανταστικός χαρακτήρας 4: Περιμένει επίσης στη σειρά και θέλει να κάνει check-in.</u> Πρέπει να αφήσει τις αποσκευές του/ της πριν επισκεφτεί την πόλη. Εκνευρίζεται καθώς περνά η ώρα και περιμένει να εξυπηρετηθεί.</p> <p><u>Φανταστικός χαρακτήρας 5: Άλλοι χαρακτήρες πιθανόν να προταθούν από τους συμμετέχοντες, προκειμένου να βρεθεί μια εναλλακτική στο πρόβλημα.</u> <u>Για παράδειγμα, ο διευθυντής/ υπεύθυνος του ξενοδοχείου. Σε αυτή την περίπτωση, οι συμμετέχοντες αποφασίζουν για τα χαρακτηριστικά του.</u> <u>Οι υπόλοιποι συμμετέχοντες:</u> Θα λειτουργήσουν σαν παρατηρητές και θα κρατούν σημειώσεις σχετικά με:</p> <ul style="list-style-type: none">- Την εξέλιξη της σκηνής- Τις διαστάσεις του προβλήματος- Τα συναισθήματα, τις στάσεις και τη συμπεριφορά των χαρακτήρων- Τη λεκτική και μη-λεκτική επικοινωνία των χαρακτήρων- Την επίλυση των προβλημάτων- Τα εμπόδια στην επίλυση των προβλημάτων- Τις λύσεις και τις εναλλακτικές που προτείνονται κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού ρόλων- Τις συνέπειες των επιλεγμένων λύσεων, αν υπάρχουν- Τις δικές τους σκέψεις σχετικά με το περιστατικό
Αναστοχαστικές ερωτήσεις	<p>Στο τέλος του παιχνιδιού ρόλων ο εκπαιδευτής θα θέσει κάποιες ερωτήσεις αναστοχασμού προκειμένου να αναλυθεί η σκηνή, το πρόβλημα και οι διάφορες λύσεις που έχουν προταθεί.</p> <p>Οι συμμετέχοντες καλούνται να απαντήσουν πρώτα στις ερωτήσεις ατομικά και στη συνέχεια ομαδικά.</p> <ul style="list-style-type: none">- Ποια είναι τα προβλήματα που προέκυψαν κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού ρόλων;- Ποιες είναι οι διαστάσεις του προβλήματος;- Ποιες απόψεις και στάσεις εκφράστηκαν;- Υπήρξαν κάποιοι χαρακτήρες που υπέστησαν κάποιας μορφής διάκριση;- Οι απόψεις και στάσεις που εκφράστηκαν, επηρέασαν το πρόβλημα; Πώς;- Ποια εμπόδια πρέπει να καταρριφθούν;- Ποιες είναι οι προτεραιότητες για τον κύριο χαρακτήρα;- Ποιες ήταν οι διάφορες εναλλακτικές που προέκυψαν κατά το παιχνίδι ρόλων προκειμένου να επιλυθεί η κατάσταση;- Μπορείς να σκεφτείς κάποιες άλλες εναλλακτικές λύσεις για το πρόβλημα;- Ποια είναι τα δυνατά σημεία και ποιες οι αδυναμίες των συμμετεχόντων κατά τη διάρκεια της σκηνής;





Κατά την εργασία σε ομάδες, οι τεχνικές δημιουργικής επίλυσης προβλημάτων, όπως ο καταϊγισμός ιδεών, μπορούν να χρησιμοποιηθούν για τη δημιουργία ιδεών και εναλλακτικών.

Οι ιδέες και οι εναλλακτικές θα καταγραφούν σε πίνακα και αργότερα θα αναλυθεί και θα αξιολογηθεί κάθε μία από αυτές και θα γίνει μια ομαδική συζήτηση σχετικά με τις πιο κατάλληλες, με αφορμή τις παρακάτω ερωτήσεις:

- Ποιες πιστεύεις ότι είναι οι θετικές και ποιες οι αρνητικές συνέπειες της εφαρμογής της συγκεκριμένης εναλλακτικής λύσης στο πρόβλημα;
- Ποια είναι τα πλεονεκτήματα και ποια τα ρίσκα;
- Ποιες ικανότητες πιστεύεις ότι είναι απαραίτητες για την εξεύρεση μιας αποτελεσματικής λύσης;

Στη συνέχεια, οι συμμετέχοντες θα κληθούν να αναφέρουν τα κύρια συμπεράσματα ή αυτά που έμαθαν από αυτή την άσκηση.





Πρακτική άσκηση: Τα έξι στάδια της δημιουργικότητας

<p>Εισαγωγή</p>	<p>Η επίλυση προβλημάτων στο χώρο εργασίας απαιτεί συνήθως δημιουργικότητα, εξεύρεση νέων τρόπων για την ανάπτυξη μιας διαδικασίας ή τη δημιουργία μιας επιχειρηματικής ιδέας. Η δημιουργική σκέψη είναι ένας τρόπος αντίληψης των προβλημάτων ή των καταστάσεων με μια φρέσκια προοπτική, βλέποντας κάποιες πτυχές που δεν είναι εμφανείς. Για το λόγο αυτό, είναι σημαντικό να ακολουθούμε έναν δημιουργικό τρόπο σκέψης.</p>
<p>Εργασία</p>	<p>Οι συμμετέχοντες καλούνται να παραστήσουν τους επιχειρηματίες στον εμπορικό τομέα. Θα κληθούν να δώσουν μια λύση σε ένα πρόβλημα, όπως για παράδειγμα η έλλειψη πόρων, οι ανεπαρκής παροχή υπηρεσιών ή εγκαταστάσεων, η έλλειψη γνώσεις σχετικά με τις ανάγκες των καταναλωτών, κλπ., αλλά δεν θα ξέρουν από πού να αρχίσουν. Αυτά τα έξι στάδια δημιουργικότητας θα τους βοηθήσουν να ακολουθήσουν επιτυχώς τη διαδικασία επίλυσης του προβλήματος:</p> <p><u>1-Αναγνώριση του προβλήματος</u></p> <p>Οι συμμετέχοντες θα συνοψίσουν το πρόβλημα με μια λέξη ή φράση. Στη συνέχεια, θα πρέπει να αποφασίσουν τι θέλουν να πετύχουν, και να σκεφτούν το χρονικό περιθώριο που έχουν. Αυτό θα εξαρτηθεί από το πόσο μακροπρόθεσμα ή βραχυπρόθεσμα είναι τα σχέδιά τους.</p> <p><u>2-Προετοιμασία</u></p> <p>Σε αυτό το στάδιο οι συμμετέχοντες θα αρχίσουν να βρίσκουν πληροφορίες σχετικά με το πρόβλημα, κάνοντας έρευνα σχετικά με το τι έχει γίνει προηγουμένως σχετικά με το θέμα, με σκοπό να συγκεντρώσουν όσο περισσότερα στοιχεία γίνεται. Αυτό είναι πολύ σχετικό, καθώς οι πληροφορίες θα μείνουν στο υποσυνείδητο. Για το λόγο αυτό, είναι πολύ σημαντική η κατανομή του χρόνου σε διάφορες προσεγγίσεις. Είναι σημαντικό να αφιερωθεί χρόνος τόσο για ατομική όσο και για ομαδική σκέψη σχετικά με το πρόβλημα. Παρακάτω ακολουθούν κάποιες ιδέες για ομαδικά εργαστήρια, με στόχο τη βελτίωση της δημιουργικής διαδικασίας:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Νοητικοί χάρτες: καταγιγισμός ιδεών ή διαγράμματα-αράχνες - Λίστες ελέγχου: γιατί, πού, πότε, ποιος, τι, πώς. - Χρήση πλευρικής σκέψης: μετακίνηση από μια γνωστή ιδέα που έχει ήδη εφαρμοστεί για την επίλυση ενός προβλήματος στη δημιουργία νέων ιδεών, όχι τόσο εμφανών. - Τυχαίοι συνδυασμοί Λέξεων και Εικόνων: αύξηση της φαντασίας - Αλλαγή Προοπτικής: μπαίνοντας στη θέση του άλλου <p>Είναι σημαντικό το ότι η πρώτη ιδέα δεν είναι σχεδόν ποτέ η καλύτερη.</p> <p><u>3-Εκκόλαψη</u></p> <p>Σε αυτό το στάδιο, οι συμμετέχοντες αρχίζουν να επεξεργάζονται -ατομικά- τις ιδέες τους, αρχίζοντας να τις συνθέτουν χρησιμοποιώντας τη φαντασία τους, και αρχίζουν να κατασκευάζουν μια δημιουργία. Είναι σημαντικό να αφήσουμε το μυαλό να περιπλανηθεί: οι συμμετέχοντες δεν προσπαθούν να βρουν μια λύση άμεσα, αλλά συνεχίζουν να αντιμετωπίζουν την ιδέα που έχουν στο πίσω μέρος του μυαλού τους. Κατά τη διάρκεια αυτής της περιόδου, μερικές από τις ιδέες που θα μπορούσαν να αποτελέσουν λύση θα τείνουν να ξεθωριάζουν.</p> <p><u>4-Διαίσθηση/ Έκλαμψη</u></p> <p>Μετά την περίοδο της εκκόλαψης, οι δημιουργικές ιδέες εμφανίζονται ξαφνικά. Αυτή η ξαφνική λάμψη της λύσης είναι γνωστή ως εμπειρία έκλαμψης, και αυτό συμβαίνει απροσδόκητα. Για παράδειγμα, ένα άτομο με το καθήκον να βρει μια</p>





	<p>νέα διαδρομή χρηματοδότησης μπορεί να έχει μια ιδέα για ένα θέμα ενώ οδηγεί στο σπίτι από την εργασία ή τον ελεύθερο χρόνο.</p> <p><u>5-Αξιολόγηση / Επαλήθευση</u> Η λύση πρέπει να επαληθευτεί από τους συμμετέχοντες, μέσα από την ανατροφοδότηση των άλλων συμμετεχόντων και των εκπαιδευτών. Κατά τη διάρκεια αυτού του βήματος, η ιδέα αξιολογείται και επαληθεύεται ως λύση. Αυτό το στάδιο απαιτεί αυτοκριτική και προβληματισμό. Η λύση μπορεί να τροποποιηθεί μετά από αυτό το στάδιο και πριν από την επεξεργασία της.</p> <p><u>6-Επεξεργασία</u> Η εφαρμογή μιας ιδέας ή μιας λύσης στη δημιουργική διαδικασία είναι η στιγμή που οι σκέψεις μετατρέπονται σε τελικό προϊόν.</p> <p>Υπάρχουν τρεις τρόποι για την καθοδήγηση της Δημιουργικής Διαδικασίας Σκέψης:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Μέσα-στο-κουτί: Αυτό ισχύει για τη συσσώρευση γνώσεων και την κριτική σκέψη στο πρόβλημα. Με βάση την εμπειρία τους, οι πρωτοπόροι μπορούν να δημιουργήσουν πολλές σχετικές ιδέες και να κάνουν συνδέσεις αργότερα. - Έξω-από-το-κουτί: Πρόκειται για μια ευρεία και μη εστιασμένη διαδικασία σκέψης. Επιτρέπει στους πρωτοπόρους να φανταστούν ένα ολόκληρο σύμπαν δυνατοτήτων. - Νέο κουτί: Μόλις αξιολογηθούν οι ιδέες, πρέπει να συντεθούν με αναδιάταξη και ανακατασκευή μέσω της μεθόδου 'ένωσε τις τελείες', και στη συνέχεια να πάρουν την τελική τους μορφή και να τοποθετηθούν σε ένα νέο πλαίσιο.
<p>Αναστοχαστικές ερωτήσεις</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Θεωρείτε χρήσιμο να χρησιμοποιήσετε έναν δομημένο τρόπο για τη δημιουργία καινοτόμων λύσεων για μια επιχείρηση; - Η ιδέα που βρήκατε: είναι μια νέα ιδέα ή έχει εφαρμοστεί πιο πριν; - Θα μπορούσατε να μας δώσετε ένα παράδειγμα πλευρικής σκέψης; - Ποιες άλλες μεθόδους θα χρησιμοποιούσατε για να ενισχύσετε τη διαδικασία δημιουργικότητας; - Ποιες δυνατότητες χρησιμοποιείτε (ή νομίζετε ότι χρειάζονται) για τη δημιουργία δημιουργικών λύσεων στο πρόβλημα;
<p>Πλάνο δράσης</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Πώς εφαρμόζετε τη μέθοδο "Τα έξι στάδια της δημιουργικότητας" για τις επιχειρηματικές σας ιδέες; - Μπορείτε να δώσετε ένα παράδειγμα διαδικασίας σκέψης μέσα και έξω από το κουτί στην καθημερινή σας ζωή;





Συμβουλές: Αποτελεσματική επίλυση προβλημάτων στο χώρο εργασίας

Δοκίμασέ το	Απόφυγέ το
<input checked="" type="checkbox"/> Κατά τον προσδιορισμό του προβλήματος / ων, εστιάστε στις συμπεριφορές Παράδειγμα: "Το πρόβλημα είναι ότι έκανα τα πράγματα πολύ γρήγορα και απρόσεκτα"	<input checked="" type="checkbox"/> Όταν εντοπίζετε το πρόβλημα, αποφύγετε να εστιάσετε στον εαυτό σας ή σε κάποιο άτομο Παράδειγμα: "Το πρόβλημα είναι ότι είμαι ηλίθιος"
<input checked="" type="checkbox"/> Ορίστε ρεαλιστικούς και εφικτούς στόχους Παράδειγμα: "Θέλω να βελτιώσω τους ρυθμούς μου ανά λεπτό που εργάζονται με τον υπολογιστή"	<input checked="" type="checkbox"/> Ορίστε βραχυπρόθεσμους ή μακροπρόθεσμους στόχους Παράδειγμα: "Θέλω να είμαι ευτυχισμένος"
<input checked="" type="checkbox"/> Χρησιμοποιήστε ενεργό ακρόαση για να κατανοήσετε τα συμφέροντα όλων	<input checked="" type="checkbox"/> Μην αγνοείτε τα αληθινά συμφέροντα και μην ταυτίζετε τις ανάγκες με συγκεκριμένες λύσεις
<input checked="" type="checkbox"/> Κατά την αναζήτηση εναλλακτικών λύσεων σε ένα πρόβλημα, γράψτε όλες τις ιδέες ακόμα και εκείνες που φαίνονται παράλογες ή παράξενες	<input checked="" type="checkbox"/> Μην είστε βιαστικοί στη διαδικασία εξεύρεσης τρόπων επίλυσης ενός προβλήματος
<input checked="" type="checkbox"/> Αναλύστε τις εναλλακτικές λύσεις για την επίλυση του προβλήματος και εστιάστε τόσο σε θετικές όσο και αρνητικές συνέπειες	<input checked="" type="checkbox"/> Όταν η ανάλυση εναλλακτικών λύσεων δεν εστιάζει μόνο σε πλεονεκτήματα και οφέλη, μην παραλείψετε τα μειονεκτήματα και τους κινδύνους
<input checked="" type="checkbox"/> Σημειώστε τη διαδικασία επίλυσης προβλημάτων και σημειώστε όλες τις ιδέες που δημιουργούνται	<input checked="" type="checkbox"/> Μην βασίζεστε στη μνήμη
<input checked="" type="checkbox"/> Οι συνθήκες μπορεί να αλλάξουν, ώστε να δημιουργηθούν ευκαιρίες αξιολόγησης της εναλλακτικής επιλογής	<input checked="" type="checkbox"/> Μην θεωρήσετε την εναλλακτική λύση ως αμετάκλητη
<input checked="" type="checkbox"/> Αξιολογήστε μια δημιουργική ιδέα με άλλους για να ελέγξετε τις δυνατότητές της για επίλυση ενός προβλήματος.	<input checked="" type="checkbox"/> Μην δώσετε λύση σε 5 λεπτά: η χρήση της αναλυτικής και δημιουργικής σκέψης για την επίλυση ενός προβλήματος απαιτεί χρόνο.
<input checked="" type="checkbox"/> Χρησιμοποιήστε δομημένα εργαλεία και πόρους για να ενισχύσετε τη διαδικασία δημιουργικότητας	<input checked="" type="checkbox"/> Μην χρησιμοποιείτε την πρώτη ιδέα που έρχεται στο μυαλό σας: σχεδόν ποτέ δεν είναι η πιο ακριβής.



