

ΤΙΤΛΟΣ	Πίνακας Πώς- Τώρα- Φοβερό!
ΒΑΣΙΚΟΣ ΣΚΟΠΟΣ	#παραγωγή ιδεών #καταιγισμός παιχνιδιών #καταιγισμός ιδεών #όραμα #ορισμός προτεραιοτήτων εντός της ομάδας
ΦΑΣΗ	#ενέργεια #κλείσιμο #έναρξη
ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ/ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ	#δημιουργικότητα #ευρύτερη εικόνα #αξιολόγηση
ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΣΕ ΛΕΠΤΑ	#<15 #<30 #<60
ΜΕΓΕΘΟΣ ΟΜΑΔΑΣ	#1-5 #6-15 #16-30
ΒΑΘΜΟΣ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ	Για αρχάριους
ΕΠΙΠΕΔΟ ΑΝΕΣΗΣ	Ασφαλές

Εισαγωγή

Όταν οι άνθρωποι θέλουν να βρουν καινούργιες ιδέες συνήθως σκέφτονται πρωτότυπα κατά τη διάρκεια του καταιγισμού ιδεών ή της φάσης απόκλισης. Όσον όμως αφορά τη σύγκλιση, οι περισσότεροι επιλέγουν ιδέες που τους είναι οικείες. Αυτό ονομάζεται «δημιουργικό παράδοξο».

Ο πίνακας Πώς- Τώρα- Φοβερό! είναι ένα εργαλείο επιλογής ιδεών που σπάει αυτό το παράδοξο αναγκάζοντας τους συμμετέχοντες να ζυγίσουν κάθε ιδέα βάσει δύο παραμέτρων.

Αυτό το παιχνίδι ακολουθεί τη φάση παραγωγής δημιουργικών ιδεών και βοηθά τους παίκτες να διαλέξουν ιδέες που θα εξελίξουν περαιτέρω.

Απαραίτητα εργαλεία (τι θα χρειαστείτε)

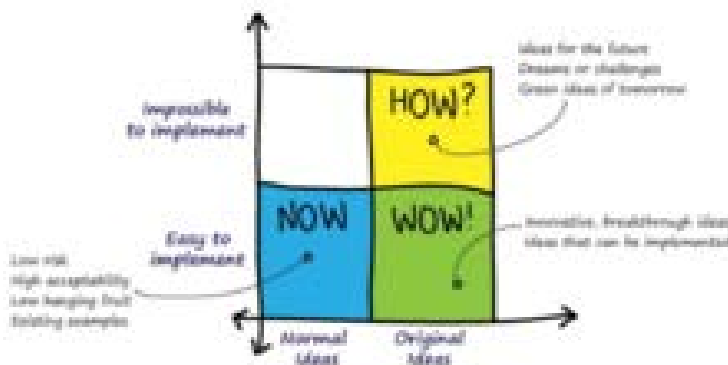
- Διαλέξτε ένα εργαλείο τηλεδιάσκεψης της επιλογής σας.
- Διαλέξτε ένα [διαδικτυακό ασπρόπινακα](#) που επιτρέπει τη χρήση μεγάλου καμβά με δυνατότητα ζουμ.

Βήματα

1. **Προετοιμασία.** Σχεδιάστε έναν πίνακα 2 επί 2 όπως παρακάτω. Ο άξονας Χ αφορά την προέλευση της ιδέας και ο άξονας Ψ δείχνει την ευκολία εφαρμογής.

Ονομάστε τα τέταρτα ως εξής:

- **Τώρα/ Μπλε ιδέες** – Φυσιολογικές ιδέες, εύκολες στην εφαρμογή. Συνήθως είναι απλές προτάσεις και λύσεις που καλύπτουν συνηθισμένα κενά στις διαδικασίες. Αυτές συνήθως αποφέρουν αυξητικά οφέλη.
- **Πώς/ Κίτρινες ιδέες** – Πρωτότυπες ιδέες, αδύνατες στην εφαρμογή. Πρόκειται για καινοτόμες ιδέες σε επίπεδο ωφέλειας, αλλά εντελώς αδύνατο να εφαρμοστούν τώρα δεδομένων των περιορισμών στην τεχνολογία/προϋπολογισμό.
- **Φοβερό/ Πράσινες ιδέες** – Πρωτότυπες ιδέες, εύκολες στην εφαρμογή τους. Οι Φοβερές ιδέες είναι αυτές που μπορούν να αλλάξουν την τροχιά των αλλαγών και μπορούν να προσαρμοστούν στην τρέχουσα πραγματικότητα.



2. Ροή:

1. **Καταγράψτε σε λίστα τις ιδέες** που προκύπτουν από τη φάση δημιουργικού ιδεασμού στο διαδικτυακό ασπρωπίνακα.
2. **Δώστε σε κάθε παίκτη τρεις αυτοκόλλητες βούλες από κάθε χρώμα** – δηλαδή 3 μπλε, 3 κίτρινες, 3 πράσινες. Συνήθως δίνουμε 9 βούλες ανά συμμετέχοντα, αλλά αυξήστε ή μειώστε τον αριθμό τους ανάλογα με το χρόνο που έχετε στη διάθεσή σας και τον αριθμό των ιδεών που παράγονται.
3. **Ζητήστε σε κάθε παίκτη να ζουμάρει και να ψηφίσει τις τρεις καλύτερες ιδέες σε κάθε κατηγορία.** Πρέπει να το κάνει προσθέτοντας μια χρωματιστή βούλα μπροστά από κάθε ιδέα που επιλέγει.
4. Στο τέλος, **μετρήστε τον αριθμό των βουλών κάτω από κάθε ιδέα για να την κατηγοριοποιήσετε.** Ο μεγαλύτερος αριθμός από βούλες συγκεκριμένου χρώματος κατατάσσει την ιδέα στο συγκεκριμένο χρώμα.
5. Σε περίπτωση ισοπαλίας:
 - **Αν μπλε βούλες = πράσινες βούλες, τότε η ιδέα είναι μπλε.**
 - **Αν κίτρινες βούλες = πράσινες βούλες, τότε η ιδέα είναι πράσινη**
6. Τώρα έχετε έναν κουβά πράσινων ιδεών που μπορείτε να εξελίξετε περαιτέρω. Βεβαιωθείτε ότι θα συγκεντρώσετε και τις απλές μπλε ιδέες για άμεση εφαρμογή και τις κίτρινες ιδέες για το μέλλον.



Χρήσιμες συμβουλές

- Αν δε χρησιμοποιείτε διαδικτυακό ασπρόπινακα, σας προτείνουμε να χρησιμοποιήσετε ένα εργαλείο συνεργασίας όπως το Google Docs για τη συλλογή πληροφοριών για κάθε βήμα υπό διαφορετική επικεφαλίδα. Συμπεριλάβετε όλους τους συμμετέχοντες στο κείμενο για να μοιραστούν τις ιδέες τους, αλλά ξεκαθαρίστε τι συμβαίνει με τα δικαιώματα τροποποίησης.
- Χρησιμοποιείστε εργαλεία ψηφοφορίας όπως του Mural. Μπορείτε επίσης να προσθέσετε σχόλια στο Google Docs ή να ζητήσετε στους συμμετέχοντες να προσθέσουν έναν ανεβασμένο αντίχειρα δίπλα σε μια ιδέα στο Slack για να συγκεντρώνετε ψήφους όταν χρησιμοποιείτε αυτά τα εργαλεία.

Πηγή

<http://gamestorming.com>



Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

FAVILLE: 2019-1-SK01-KA204-060711

Δήλωση αποποίησης ευθύνης: Οι γνώμες και οι απόψεις που εκφράζονται στην παρούσα δημοσίευση αποτελούν ευθύνη του συντάκτη και δεν αποτυπώνουν τη γνώμη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής.

Καταρτίστηκε από τη συνεργασία του προγράμματος FAVILLE. Όλες οι μέθοδοι και τα εργαλεία ανήκουν © στους αντίστοιχους ιδιοκτήτες τους.