

ΤΙΤΛΟΣ	Ιστορία σε κύκλο
ΒΑΣΙΚΟΣ ΣΚΟΠΟΣ	#όραμα #ιδεασμός #παραγωγή ιδεών #δημιουργία ομάδας
ΦΑΣΗ	#ψυχαγωγία #γνωριμία #σπάσιμο πάγου #ενεργοποίηση
ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ/ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ	#διήγηση ιστοριών #παιχνίδι αυτοσχεδιασμού #δημιουργικότητα #επικοινωνία
ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΣΕ ΛΕΠΤΑ	Έως 30 λεπτά, έως 60 λεπτά, από 60 έως 120 λεπτά
ΜΕΓΕΘΟΣ ΟΜΑΔΑΣ	1-5 / 6-15 άτομα
ΒΑΘΜΟΣ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ	Για αρχάριους
ΕΠΙΠΕΔΟ ΑΝΕΣΗΣ	Ασφαλές

Εισαγωγή

Ο βασικός σκοπός είναι η ψυχαγωγία, η καλύτερη γνωριμία, η δημιουργία οράματος για την ομάδα, η εξάσκηση της φαντασίας, η αναγνώριση των σκέψεων και των σπιλ. Πρέπει να καθίσετε σε ένα τραπέζι ή σε κύκλο, ώστε να βλέπονται και να ακούγονται όλοι. Μάλλον πρέπει να ορίσετε κάποιον ως υπεύθυνο πρακτικών (θα τα καταγράφει είτε σε χαρτί είτε με συσκευή καταγραφής) -αυτό είναι προαιρετικό, σκεφτείτε αν θα αναχαιτίσει τους συμμετέχοντες και αν θα είναι χρήσιμο να αρχειοθετήσετε την ιστορία. Ο διοργανωτής μπορεί να αποφασίσει αν η ιστορία θα έχει ένα θέμα και αν ναι, να το αναφέρει. (π.χ. «Πώς θα είναι η εταιρεία μας σε πέντε χρόνια και πώς θα φτάσουμε εκεί». «Η μέρα που πήγε στραβά η μεγάλη εκδήλωσή μας».) Η ιστορία μπορεί να αφορά μια πραγματική πρόκληση που αντιμετωπίζει η ομάδα και πώς μπορεί να την αντιμετωπίσει, να περιέχει φαντασία και παροτρύνσεις.

Απαραίτητα εργαλεία (τι θα χρειαστείτε)

- Μια συσκευή καταγραφής που θα συμφωνηθεί πριν από τη δραστηριότητα.

Βήματα



1. Ο διοργανωτής μπορεί να ξεκινήσει την ιστορία. Για παράδειγμα: «Μια φορά κι έναν καιρό σε μια μακρινή γη συναντήθηκαν πέντε άνθρωποι για να επιλύσουν τα προβλήματα όλου του κόσμου. Όλα φαινόταν εύκολα ώσπου μια μέρα ένας από αυτούς είδε στον ορίζοντα...»
2. Καθένας περιμένει τη σειρά του στον κύκλο για να προσθέσει το κομμάτι του στην ιστορία. Ο διοργανωτής μπορεί να ορίσει έναν περιορισμό χρόνου για κάθε συμμετέχοντα, π.χ. ένα λεπτό, ή να προτείνει ότι κάθε προσθήκη θα είναι της τάξης της μίας παραγράφου ή των δύο προτάσεων. Προτείνεται να σταματούν κάποια κομμάτια σε ανολοκλήρωτες εκφράσεις ή σε εκφράσεις αγωνίας, όπως το «και τότε» ή το «ευτυχώς για εκείνη...» Η ιστορία μπορεί να τελειώσει με τον τελευταίο του κύκλου ή μπορείτε να κάνετε τον κύκλο δύο ή περισσότερες φορές ή ανάλογα με τον περιορισμό του χρόνου.
3. Στο τέλος της δραστηριότητας μπορείτε να ανακεφαλαιώσετε και να συζητήσετε τη διαδικασία. Συζητήστε αν η ιστορία περιέχει ιδέες ή διδάγματα σχετικά με τις τακτικές δραστηριότητες της ομάδας.

Χρήσιμες συμβουλές

- Κατά την επιλογή της σειράς παιχνιδιού ζητήστε σε κάθε συμμετέχοντα να επιλέξει τον επόμενο ή αφήστε τον συντονιστή να το κάνει. Βεβαιωθείτε ότι θα μιλήσουν όλοι πάνω από μία φορά.
- Διαλέξτε ένα [διαδικτυακό ασπροπίνακα](#) που επιτρέπει τη χρήση μεγάλου καμβά και διαθέτει λειτουργία ζουμ και προσθέστε κάθε γραμμή της ιστορίας ως post-it.
- Εναλλακτικά χρησιμοποιήστε ένα κοινόχρηστο Google Doc για να καταγράψετε την ιστορία. Σε κάθε περίπτωση ενδέχεται να πρέπει να ορίσετε κάποιον που θα κρατάει σημειώσεις, ώστε οι συμμετέχοντες να επικεντρωθούν στο να βρίσκουν διασκεδαστικές απαντήσεις στην προηγούμενη γραμμή.
- Κατά το συντονισμό ομαδικών συζητήσεων, σας προτείνουμε να χρησιμοποιούν οι συμμετέχοντες μη λεκτικά μέσα για να υποδεικνύουν ότι επιθυμούν να μιλήσουν. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε κάτι όπως τα μη λεκτικά εργαλεία του Zoom, ένα εικονίδιο αντίδρασης ή να ζητήσετε απλώς στους συμμετέχοντες να σηκώνουν το χέρι τους. Στη συνέχεια ο συντονιστής μπορεί να δώσει το λόγο σε αυτόν που επιθυμεί να μιλήσει.

Πηγή

http://www.teampedia.net/wiki/index.php?title=Story_Around_the_Circle



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.