

A background image showing several people's hands stacked on top of each other in a circle, symbolizing teamwork. The image is overlaid with a semi-transparent blue-green filter. The people are wearing light-colored shirts with red accents on the sleeves.

Iuvod in team building aktivnosti

tellyourstorymap.eu



Sofinancira program
Evropske unije
Erasmus+

UVOD IN TEAM BUILDING AKTIVNOSTI

Namen tega dokumenta je zagotoviti smernice za izvedbo aktivnosti, ki so bile izvedene v sklopu projekta Tell Your Story.

Preden začnemo z izvajanjem aktivnostmi je dobro, da prve ure načrtujemo neformalne aktivnosti, da se udeleženci spoznajo.

V nadaljevanju so predstavljene aktivnosti za "ogrevanje" in spoznavne aktivnosti, ki so bile uporabljene v treh urah prvega dne.

Vsaki sekciji so dodana pojasnila namena in ciljev aktivnosti.

1. Spoznajmo se (30 minut)

Začetne aktivnosti, ki jih predlagamo so igre spoznavanja imen in igre za povezovanje skupine.

1.1. Urejanje imen

1.2. Vrzi žogo

2. Postavitev temeljnih pravil (30 minut)

Kot drugo aktivnost predlagamo, da se postavijo osnovna pravila, ki jih bodo udeleženci upoštevali. Tako bomo postavili pravila, ki se jih udeleženci morajo držati, hkrati pa se tako izognemo konfliktom.

2.1. Različnost, spoštovanje, zaupnost in sodelovanje

3. Pričakovanja in skrbi (20 minut)

Ta aktivnost je potrebna, da se zgradi prostor, v katerem se bodo udeleženci počutili varno in bodo svobodno izražali svoje zadržke, strahove in pričakovanja, povezana z aktivnostmi. Aktivnost je za izvajalca pomembno orodje za razumevanje ravni pričakovanj celotne skupine.

3.1. Pričakovanja – strahovi - doprinos

4. Group building aktivnosti (30 minut)

Skupinsko delo je zelo pomembno, predvsem prvi dan. Skozi te aktivnosti se udeležencem omogoči, da se bolje spoznajo in sodelujejo. Udeleženci imajo tako možnost, da aktivno delujejo kot posamezniki v skupini in razmišljajo o skupinski dinamiki, spretnostih in veščinah.

Pomembno je, da izvajalec sledi in opazuje skupinsko dinamiko. Prav tako pa facilitator skbi za povratne informacije, v smislu odprte debate (kako so se počutili, če so doživeli kakšne frustracije, če je kdo izstopal, če je dosežen končni rezultat posledica skupnega sodelovanja ali pa je kdo prevzel pobudo, ipd.).

4.1. Marshmallow izziv

4.2. Vlak zaupanja

5. Končna evalvacija

Ob koncu vsakega dneva je priporočljivo narediti evalvacijo s skupino.

S temi smernicami želimo deliti aktivnosti in metode, ki smo jih uporabili v našem projektu, vendar obstaja še veliko drugih podobnih aktivnosti z istimi cilji. Zgoraj opisana lista je zgolj predlog kako začeti aktivnosti s pozitivnim razpoloženjem in dobro skupinsko energijo za delo v naslednjih dneh. Predlagamo, da izvajalci izberejo aktivnosti in vrstni red le-the (odvisno od potreb in znanja udeležencev).




UČNI MODUL 02&03

LISTA AKTIVNOSTI

NASLOV : « RAZVRŠČANJE IMEN »

<p>MODUL IN POVEZANE TEME</p>	<p>CILJ</p>	<p>OPIS POTEKA PO KORAKIH</p>
<p>Uvodne in Teambuilding aktivnosti.</p>	<p>Spoznavanje udeležencev, ustvarjanje ekipnega duha.</p> 	<p>1</p> <p>Udeleženci stojijo v krogu in se razvrstijo glede na prvo črko imena.</p> <p>↓</p>
<p>UČNI IZIDI</p>	<p>TRAJANJE</p>	<p>2</p> <p>Po abecednem redu se razvrstijo brez govorjenja.</p> <p>↓</p>
<p>Udeleženci si bodo lažje zapomnili imena vseh v skupini.</p> 	<p>15 minut</p> 	<p>3</p> <p>Na koncu dobi vsak udeleženec leseno šipalko za obešanje perila, na katero napiše svoje ime.</p>
<p>VLOGA FACILITATORJA-NASVETI</p>	<p>UČNI MATERIAL</p>	<p>DODATNE PRIPOMBE</p>
<p>Udeležencem dajte jasna navodila in poskrbite, da med samo aktivnostjo ne uporablja glasu za komuniciranje.</p>	<p>Igre in vaje mednarodnih delovnih taborov in seminarjev.</p> 	<p>Potrebni material: ščipalke za obešanje perila.</p>

NASLOV : « METANJE ŽOGICE »

MODUL IN POVEZANE TEME	CILJ	OPIS POTEKA PO KORAKIH
<p>Uvodne in Teambuilding aktivnosti.</p>	<p>Spoznavanje udeležencev.</p> 	<p>1 Udeleženci stojijo v krogu.</p> <p>↓</p> <p>2 Pra oseba ki bo imela v rokah žogo pove svoje ime. Nato jo poda drugemu udeležencu, ki pove svoje ime in tako se igra nadaljuje.</p> <p>↓</p> <p>3 Po treh minutah se pavilo spremeni: oseba, ki ujame žogico pove svoje ime, nato pa še ime osebe, kateri bo podala žogo.</p>
UČNI IZIDI	TRAJANJE	
<p>Udeleženci si bodo lažje zapomnili imena vseh v skupini.</p> 	<p>15 minut</p> 	
VLOGA FACILITATORJA-NASVETI	UČNI MATERIAL	DODATNE PRIPOMBE
<p>Facilitator void igro in glasno pove, ko se pravila igre spremenijo.</p>	<p>žogica</p> 	<p>/</p>

NASLOV : « Diverziteta, spoštovanje, zaupanje in sodelovanje »

MODUL IN POVEZANE TEME	CILJ	OPIS POTEKA PO KORAKIH
<p>Uvodne in Teambuilding aktivnosti.</p>	<p>Določitev osnovnih pravil.</p> 	<p>1</p> <p>Udeležence razdelite v štiri manjše skupine. Te skupine zapišejo nekaj pravil na temo diverzitete, spoštovanja, zaupnosti in sodelovanja.</p>
<p>UČNI IZIDI</p>	<p>TRAJANJE</p>	<p>2</p> <p>Vsaka skupina lahko pravila zapiše na list papirja in jih obesi/prilepi na vidno mesto, da se lahko udeleženci vrnejo in kaj dopišejo.</p>
<p>Udeleženci bodo sposobni določiti skupna pravila, ki jih bodo upoštevali tekom sledečih dni, v izogib konfliktom.</p>	<p>30 minut</p> 	<p>3</p> <p>Pregled osnovnih pravil za večjo skupino. Ena oseba iz vsake skupine predstavi pravila, ki so jih določili.</p>
<p>VLOGA FACILITATORJA-NASVETI</p>	<p>UČNI MATERIAL</p>	<p>DODATNE PRIPOMBE</p>
<p>Facilitator mora biti hiter da ujame in zapiše vsa predlagana pravila in da povzame vsebino brez da se določena pravila ponavljajo.</p>	<p>TRAINING GROUND RULES, National Democratic Institute (NDI)</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - 5 Flipcharts papirjev - Markerji - Lepilni trak

NASLOV : « PRIČAKOVANJA-STRAHOVI-DOPRINOS »

<p>MODUL IN POVEZANE TEME</p>	<p>CILJ</p>	<p>OPIS POTEKA PO KORAKIH</p>
<p>Uvodne in Teambuilding aktivnosti.</p>	<p>Pričakovanja in skrbi.</p> 	<p>1</p> <p>Vsak udeleženec dobi 3 različne barve post-it listkov in na njih zapiše pričakovanja, strahove in doprinos.</p>
<p>UČNI IZIDI</p>	<p>TRAJANJE</p>	<p>↓</p>
<p>Udeleženci bodo sposobni izražanja njihovih strahov, pričakovanj povezanih z delavnicami in njihov doprinos k aktivnostim.</p> <p>Po analizi rezultatov po koncu aktivnosti bodo udeleženci lažje spremljali svojo rast in lažje ocenili ali so napredovali ali ne.</p>	<p>20 minut</p> 	<p>2</p> <p>Nato udeleženci eden po eden prilepijo listke na tablo.</p>
<p>VLOGA FACILITATORJA-NASVETI</p>	<p>UČNI MATERIAL</p>	<p>DODATNE PRIPOMBE</p>
<p>Facilitator daje jasna navodila.</p>	<p>Expectations - fears - personal contribution, Salto-youth</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - Tabla - Markerji - Post-it listki

NASLOV : « Marshmallow penice izziv »

MODUL IN POVEZANE TEME

Uvodne in team building aktivnosti.

CILJ

Skupinske aktivnosti.



OPIS POTEKA PO KORAKIH

1

Udeležence razdelimo v 4 skupine.



2

V 18 minutah morajo vse skupine s pomočjo 20 špagetov, 1m lepilnega traku, 1m vrvice in ene penice sestaviti stolp. Penica mora biti postavljena na vrhu stolpa. Zmaga ekipa, ki ima najvišji stolp.



3

Razprava.

UČNI IZIDI

Udeleženci bodo zmožni delati v skupini, da bi preizkusili svoje spretnosti in sposobnosti vodenja.



TRAJANJE

20 minut



VLOGA FACILITATORJA-NASVETI

Facilitator da udeležencem jasna navodila in pazi na čas, namenjen aktivnosti. Opazuje skupine in njihovo dinamiko ter sodelovanje.

Po koncu aktivnosti poda mnenje oz. opažanja. Udeležence vpraša po namenu te aktivnosti. Zastavi jim vprašanja: Kdo je najboljše dela? Kdo najslabše? Zakaj? Ste se na kateri točki počutili frustrirane? Zakaj? Se je vasa skupina takoj strinjala s skupno strategijo in ste potem naredili stolp, ali pa ste začeli delati stolp kar takoj, brez načrta? Kakšno pravilo ste imeli znotraj skupine in kako ste se počutili?

UČNI MATERIAL

Défi guimauve,
Tom Wujec



DODATNE PRIPOMBE

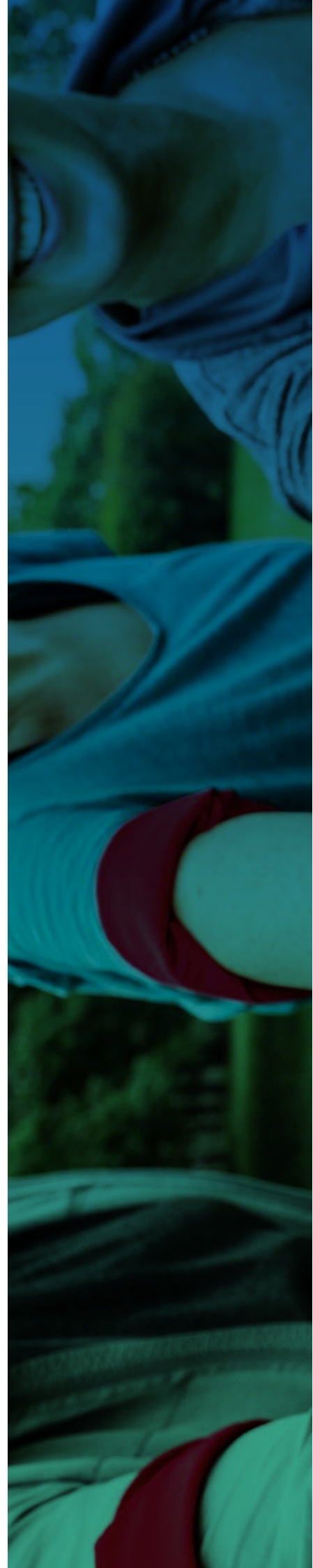
- 80 špagetov (20 x 4 skupine)
- Lepilni trak
- Vrvica
- 4 penice

NASLOV : « Vlak zaupanja »

<p>MODUL IN POVEZANE TEME</p>	<p>CILJ</p>	<p>OPIS POTEKA PO KORAKIH</p>
<p>Uvodne in team building aktivnosti.</p>	<p>POVEZOVANJE SKUPINE.</p> 	<p>1 Udeleženci so razdeljeni v 4 kolone.</p>
<p>UČNI IZIDI</p>	<p>TRAJANJE</p>	<p>2 Vsi imajo preveze čez oči, razen udeležencev, ki stojijo zadnji v koloni.</p>
<p>Udeleženci bodo ustvari varno in zaupno okolje, da bo v skupini večje zaupanje in sposobnost poslušanja.</p>	<p>10 minut</p> 	<p>3 Udeleženci, ki so zadnji v koloni in brez prevez lahko uporabljajo samo geste, da vodijo vse za seboj: en trepljaj po hrbtu za ravno, en trepljaj po levi rami za levo smer, en trepljaj po desni rami za desno smer in dva trepljaja po hrbtu za ustavitev.</p>
<p>VLOGA FACILITATORJA-NASVETI</p>	<p>UČNI MATERIAL</p>	<p>4</p>
<p>Facilitator poskrbi, da nihče ne vidi pod prevezo, razen zadnjega v koloni, kateri daje 'navodila'.</p> <p>Poskrbite, da v prostoru ne bo fizičnih over, v izogib poškodbam.</p>	<p>25 prevez za oči</p> 	<p>Navodila za smer se predajajo od zadnjega udeleženca v koloni pa vse do prvega. Le-ta na podlagi navodil z gestami hodi v smeri po prejetih navodilih.</p> <p>Cilj aktivnosti je, da udeleženci pomislijo o pomembnosti komunikacije in zaupanja v skupini.</p>

TELL YOUR STORY WORKSHOPS PROGRAMME

LEARNING MODULES 02 & 03



Prva sekcija (največ 360 minut)

MODUL IN POVEZANE TEME	NASLOV	AKTIVNOST	TRAJANJE
	Uvod in team building aktivnosti.	<ul style="list-style-type: none"> - Spoznajmo se - Določitev osnovnih pravil - Pričakovanja in skrbi udeležencev - Aktivnosti za lažje delo v skupinah 	180 min.
<p>02</p> <p>1. KAJ JE STORYTELLING</p> <p>1.1 Uvod</p>	Predstavitev projekta TYS, namena in ciljev delavnice.	<ul style="list-style-type: none"> - Predstavitev - Prvi del evalvacije 	15 min.
<p>02</p> <p>1. KAJ JE STORYTELLING</p> <p>1.2 Kaj je zgodba?</p>	Kaj je zgodba?	<ul style="list-style-type: none"> - Ključne točke zgodbarjenja - Predstavi se v treh stavkih! - Razprava o potrebnih sestavinah zgodbe 	30 min
<p>03</p> <p>1. DIGITAL MAPPING</p> <p>1.0 Kako ustvariti zgodbo?</p>	Predstavitev ArcGIS in njene praktične uporabe.	<ul style="list-style-type: none"> - "Učim se ko delam" Ustvarjanje računov udeležencev in raziskovanje platforme(zemljevidi, podatki, ustvarjanje zemljevida, osnove, izbor zemljevidov in podatkov). - Razprava o koristih uporabe digitalnih zemljevidov. Dodana vrednost je platforma ArcGIS platform. 	120 min.

Druga sekcija (največ 360 minut)

MODUL IN POVEZANE TEME	NASLOV	AKTIVNOST	TRAJANJE
O2 1. KAJ JE ZGODBARJENJE? 1.3 <i>Kakšna je struktura zgodbe?</i>	Kako povedati in napisati zgodbe in osnovni elementi zgodbe.	<ul style="list-style-type: none"> - Nariši se! - Vsi smo heroji! 	60 min.
O2 1. KAJ JE ZGODBARJENJE? 1.4 <i>Različne vrste zgodbarjenja</i>	Različne vrste zgodbarjenja.	<ul style="list-style-type: none"> - Zbiranje in soočanje idej o različnih vrstah zgodbarjenja - Vadimo <p>Udeleženci ustvarijo zgodbo na tri različne načine: napisano, vizualno: igranje, fotografije iz starih revij, uporaba DIXIT kart.</p>	45 min.
O2 2. ZAKAJ POVEDATI ZGODBE 2.1 <i>Sestavni deli zgodbe</i> 2.2 <i>NADALJEVANJE MOTIVACIJE</i> 3. KAKO POVEDATI ZGODBE 3.3 <i>Digitalno zgodbarjenje</i>	Prednosti pripovedovanja zgodb preko digitalnih orodij. Uvod v digitalno zgodbarjenje.	<ul style="list-style-type: none"> - Predstavitev Življenjske zgodbe in fotografij. - Predstavitev različnih video življenjepisov in primeri različnih obstoječih orodij za digitalno zgodbarjenje. 	45 min

Druga sekcija (največ 360 minut)

MODUL IN POVEZANE TEME	NASLOV	AKTIVNOST	TRAJANJE
<p>03</p> <p>1. DIGITAL MAPPING</p> <p>1.1 <i>Kako razviti svojo Story-Map</i></p>	<p>Sledimo navodilom in ustvarjamo svojo zgodbo. (1.del)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Predstavitev različnih predlog, ki jih mladi lahko uporabijo za predstavitev zgodbe. - Predstavitev različnih medijev, ki jih lahko vključijo in kako. 	<p>120 min.</p>
<p>02</p> <p>3. KAKO POVEDATI ZGODBE</p> <p>3.1 <i>Povezovanje zgodb z osebnimi izkušnjami</i></p>	<p>Povezovanje zgodb z osebnimi izkušnjami.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Vremensko poročilo - Hodi kot se počutiš - Nevihta spomina 	<p>60 min.</p>

THIRD SESSION (max. 360 minutes)

MODUL IN POVEZANE TEME	NASLOV	AKTIVNOST	TRAJANJE
<p>O3</p> <p>1. DIGITAL MAPPING</p> <p><i>1.1 Kako razviti svojo digitalno zgodbo</i></p>	<p>Ustvarjanje zgodbe po navodilih.</p> <p>Drugi del.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Predstavitev različnih predlog, ki jih mladi lahko uporabijo, da predstavijo svojo zgodbo. - Predstavitev različnih medijev, ki jih lahko vstavijo v zgodbo in način kako jih je potrebno vstaviti. 	60 min.
<p>O2</p> <p>3. KAKO POVEDATI ZGODBE</p> <p><i>3.2 Zgodbarjenje in deljenje zgodbe</i></p>	<p>Zgodbarjenje in deljenje zgodbe.</p>	<p>Življenjsko potovanje.</p>	120 min.
<p>O3</p> <p>1. USTVARJANJE ZGODBE</p> <p><i>1.1 Kako razviti svojo digitalno zgodbo?</i></p>	<p>Nadaljevanje ustvarjanja lastne digitalne zgodbe.</p> <p>Tretji del.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Delo v parih? (odvisno od velikosti skupine). Izberite del zgodbe, ki jo boste delili, iz aktivnosti Življenjsko potovanje. - Kako načrtovati digitalno zgodbo? - Kaj želimo deliti in zakaj? Kakšne multimedijske vsebine potrebujem? 	180 min.

FOURTH SESSION (max. 360 minutes)

MODUL IN POVEZANE TEME	NASLOV	AKTIVNOST	TRAJANJE
03 2. USTVARJANJE MULTIMEDIJSKE VSEBINE ZA ZGODBO 2.3 – 2.8	Predstavitev in razvijanje multimedijske vsebine za osebno digitalno zgodbo.	- Nasveti za kreiranje medijske vsebine: videoshow, kako narediti načrt za vsebino zgodbe. - Ustvarjanje materiala/vsebin ki jih bomo vstavili v zgodbo.	360 min.

PETA SEKCIJA (največ 360 minut)

MODUL IN POVEZANE TEME	NASLOV	ACTIVITE	TRAJANJE
03 3. ZAKON IN ETIKA 3.1 – 3.2	Intelektualna lastnina in licenciranje Etika in uporaba medije.	/	60 min.
03 2. USTVARJANJE MULTIMEDIJSKE VSEBINE ZA ZGODBO 2,3. – 2.8	Nadaljevanje razvijanja osebne zgodbe.	Vstavljanje gradiva v zgodbo.	120 min.
Uradna predstavitev zgodb			120 min.
EVALVACIJA		- Izpolnjevanje drugega dela vprašalnika. - Diskusija.	120 min.

NB :

- Med vsako sekcijo je priporočljivo posvetiti čas odmorom in evalvacija ob koncu vsake sekcije(neformalno-pogovor/debata), kar bo uporabno pri končni evalvaciji ob koncu vseh aktivnosti.

- Preverite, če imate na voljo vse kar potrebujete(računalnik, kamera, pametni telefon, dostop do spleta...).

pistes solidaires

PISTES-SOLIDAIRES / Frankrijk
www.pistes-solidaires.fr



DIE BERATER / Oostenrijk
www.dieberater.com



**EUROPEAN ASSOCIATION
OF GEOGRAPHERS / België**
www.eurogeography.eu

RINOVA

RINOVA LIMITED / Verenigd Koninkrijk
www.rinova.co.uk



CESIE / Italië
www.cesie.org



RIS Dvorec Rakicän / Slovenia
www.ris-dr.si



Dit werk valt onder een Creative Commons Naamsvermelding-NietCommercieel-GeenAfgelideWerken 4.0 Internationaal-licentie.



Sofinancira program
Evropske unije
Erasmus+

Izvedba tega projekta je financirana s strani Evropske komisije.
Vsebinska publikacije (komunikacije) je izključno odgovornost avtorja in v nobenem primeru ne predstavlja stališč Evropske komisije.