



V Radionica: Aktivnosti i tehnike radioničarskog rada II DEO (95 minuta)

CILJ:

Cilj ove radionice je da se učesnici upoznaju sa još nekim aktivnostima i tehnikama radioničarskog rada.

PROCES se odvija kroz sledeće korake:

- upoznavanje učesnika sa igrama koje se koriste u radionici i vrstama igara koje postoje,
- upoznavanje učesnika sa tehnikom mozgalice,
- upoznavanje učesnika sa veštinama vođenja radionice,
- povezivanje prethodno održanih aktivnosti sa načinima rada u radionicama.

MATERIJAL za rad:

- papir i olovka za svakog učesnika,
- flomasteri,
- hamer papir za svaku grupu,
- prilog "Katalog igara" - za svakog učesnika,
- prilog "Vrste igara" – za svakog učesnika,
- prilog "Mozgalica I" – za svakog učesnika,
- prilog "Mozgalica II" – za svakog učesnika.

CENTRALNA AKTIVNOST: OBLICI I TEHNIKE II DEO (80')

A (25') IGRE

Učesnici su na kraju prethodne radionice dobili "Katalog igara" sa zadatkom da ga pročitaju kod kuće.

Voditelj poziva učesnike da kažu kako su oni razumeli pročitani tekst, daje im prilog "Vrste igara" i zajedno sa njima sumira neke od osnovnih karakteristika igara.

Nakon toga voditelj podeli učesnike u male grupe. Zadatak svake grupe je da iz "Kataloga igara" izabere tri igre koje će da predstavi i odigra u velikoj grupi.

Voditelj obilazi grupe i vodi računa da grupe ne uzmu kao primer istu igru.



Potom se grupe vraćaju u veliki krug i počinje odigravanje.

Učesnici mogu slobodno da komentarišu svaku igru. Kako im se sviđa, šta misle u kojim situacijama je ova igra najprimerenija, da li bi možda oni nešto menjali u toj igri, šta misle o igrama za evaluaciju radionica i sl.

PAUZA

B (35') MOZGALICA

Voditelj još jednom podseti učesnike na prethodnu radionicu i na oblike aktivnosti koji se koriste u radionici.

Nakon toga objašnjava učesnicima da će se sada upoznati sa jednim od oblika radioničarskog rada – brainstormingom tj. mozgalicom.

Zatim obrazlaže šta je to mozgalica, čemu služi i kako se koristi, a nakon toga zadaje primer na osnovu koga učesnici treba da se upoznaju sa njom.

Voditelj uzima veliki hamer papir i na vrhu zapisuje *ORGANIZACIJA SEMINARA*. Zadatak učesnika je da zamisle da treba da organizuju seminar na temu "Participacija u školi, mogućnost primene i otpori u sredini". Nakon toga svaku asocijaciju koju imaju izgovaraju, a voditelj je zapisuje na velikom papiru.

Bitno je da voditelj napomene da nema tačnih i pogrešnih odgovora i da učesnici slobodno kažu svaku asocijaciju koje se sete, pa čak i ako im se ona učini nevažnom.

! Napomena: Voditelj pomaže učesnicima da daju što više asocijacija.

Kada završe sa davanjem asocijacija i izlistavanjem ideja, voditelj podeli učesnike u četiri grupe. Objasni im da je ovo sirov materijal, koji bi sada trebalo da se na neki način grupiše. Daje im zadatak da sve pojmove koji su izlistani na velikom papiru pokušaju da srede na neki način, praveći od njih opštije kategorije.

! Napomena: Bilo bi dobro da voditelj sve vreme obilazi grupe i pomaže im u radu.

Kada grupe završe, voditelj ih poziva da predstave svoje radove.

Učesnici mogu da komentarišu radove drugih grupa i da postavljaju pitanja.

Nakon toga voditelj im deli priloge "Mozgalica I" i "Mozgalica II" i objašnjava im da nakon završetka brainstorminga dolazi deo sređivanja podataka. To, naravno, može da se uradi na više načina, a jedan od njih je i takozvani Buzan metod.



Voditelj objašnjava način na koji se to radi.

Učesnici sada upoređuju svoj rad sa ovim načinom sređivanja podataka.

C (30') DOBAR VODITELJ

Voditelj zamoli učesnike da na parčetu papira napišu u kojoj bi zemlji najviše voleli da žive.

Kada zapišu svoje odgovore, učesnici treba slobodno da šetaju prostorom i da pronađu da li neko iz grupe ima isti odgovor kao oni. Kada eventualno pronađu osobu koja ima istu zemlju, učesnici treba da pronađu osobu čija se zemlja nalazi na istom kontinentu kao njihova. Posle toga se formiraju četiri grupe.

! Napomena: Ukoliko broj učesnika u grupama nije usklađen, voditelj može da formira grupe tako što će zamoliti učesnike da se podele u okviru istog kontinenta na manje grupe. Na primer, severna i istočna Evropa i sl.

Dve grupe imaju zadatak da napišu koje su to osobine koje voditelji radionica, po njihovom mišljenju, nikako ne bi smeli da imaju.

Druge dve grupe imaju zadatak da napišu pozitivne osobine koje bi voditelji radionica trebalo da poseduju.

! Napomena: Voditelj treba da vodi računa da učesnici imaju realnu predstavu o voditeljima radionica, tj. da zbog iskustva koje imaju u redovnoj nastavi ne pokušaju da predstave idealnog tj. savršenog voditelja bez ijedne mane.

Kada grupe završe sa predstavljanjem rezultata do kojih su došle, voditelj razgovara sa učesnicima o osobinama i veštinama radioničara. Podeli im prilog "Veštine vođenja radionica" i komentariše zajedno sa njima kako oni vide ovu listu, da li ima nešto sa čim se ne slažu ili nešto što bi voleli da dodaju listi i sl.

ZAVRŠNA AKTIVNOST – NEŠTO ZA KRAJ (15')

Učesnici se podele u dva koncentrična kruga, okrenuti licem jedni prema drugima. Zadatak je da jedni drugima čestitaju na uspešno završenoj obuci, na način kako to oni žele. Treba da započnu rečenicu sa: "Čestitam ti na..." i da je završe kako žele. Pri tom pored rečenice mogu da koriste i neki neverbalni gest, na primer zagrljaj, stisak ruke i sl.

Kada par čestita jedan drugom, unutrašnji krug se pomera za jedno mesto ulevo i ponovo se izgovara rečenica. Igra je završena kada se napravi pun krug.



Materijal za rad za učesnike – "VRSTE IGARA"

Vrste igara u radionici

U zavisnosti od cilja igara, kao i od vremena kada se one rade sa učesnicima, igre se mogu podeliti na:

Uvodne igre

1. *Igre predstavljanja i upoznavanja* – gde učesnici imaju priliku da saznaju nešto više o drugim učesnicima na zanimljiv način.
2. *Igre zagrevanja i opuštanja* – mogu da služe za zagrevanje učesnika, kao uvod u temu koja će se obrađivati, ali i za uvođenje učesnika u opušteno stanje, kako bi bili prijemčiviji za nove sadržaje koji im se nude.
3. *Igre za podelu učesnika* – igre kojima se učesnici na zabavan i opuštajući način dele u male grupe ili parove.

Završne igre

1. *Igre opuštanja* – osnovni cilj ovih igara je da se učesnici opuste i zabave, kako tokom radionice kada se primeti umor, tako i na kraju radionice, da bi otišli u dobrom raspoloženju.
2. *Igre "kraja"* – osnovni cilj ovih radionica je da se sumiraju utisci i naučeni sadržaji na kraju radionice.
3. *Igre evaluacije* – igre kojima voditelj radionica dobija povratnu informaciju od učesnika o tome kako su se osećali i kako su im se svidеле radionice.

Samostalne igre

Igre koje mogu da se rade i na početku, i tokom, i na kraju radionice. Njihov cilj je da predstave samu temu koja se na radionici obrađuje.



Preuzeto iz knjige: „Vršnjačka medijacija – od svade slade“

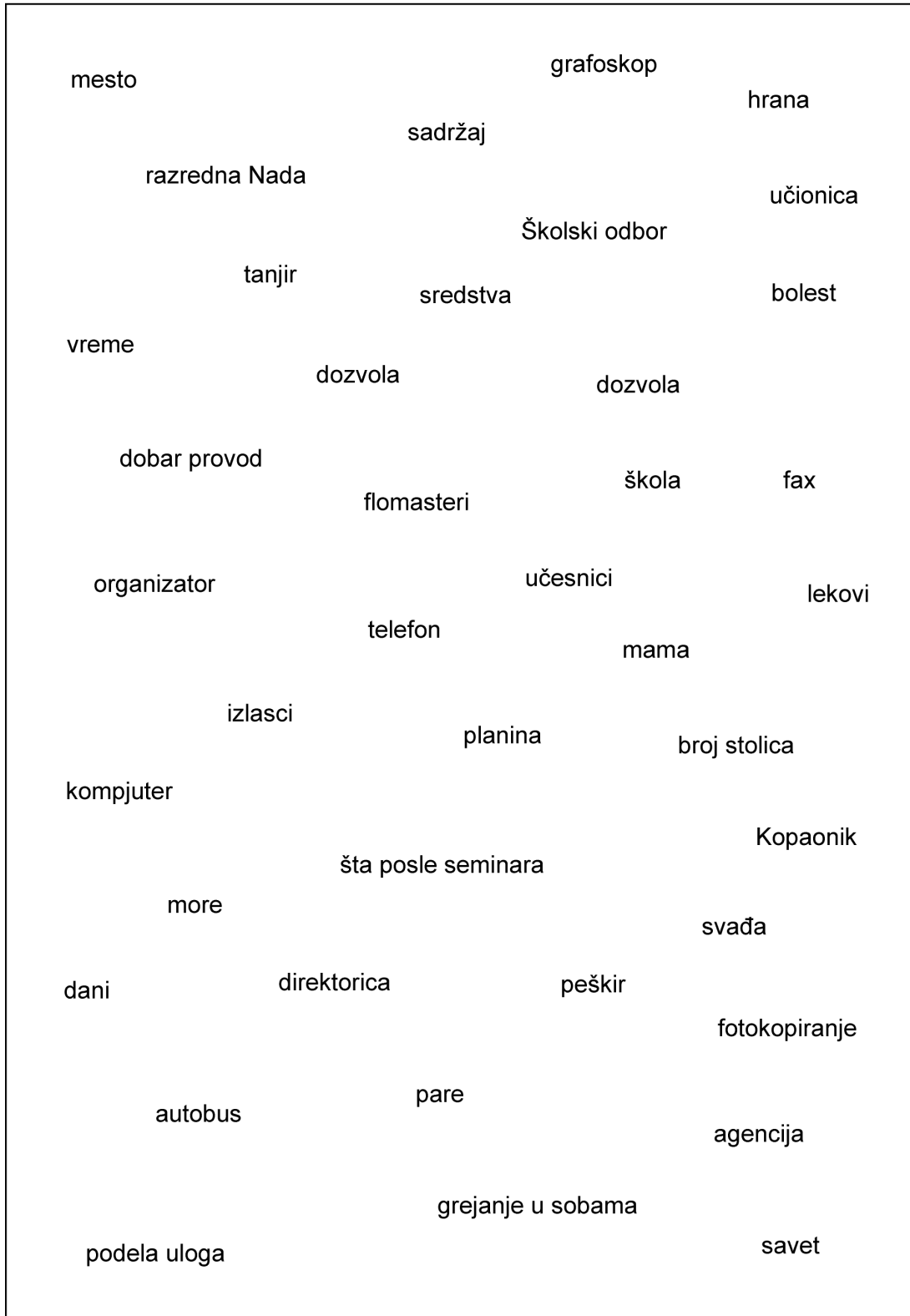
Izdavač: Kancelarija nemačke agencije za tehničku saradnju - GTZ

Projekat: Transformacija sukoba i osnaživanje mladih (Youth empowerment and conflict prevention)

Za izdavača: Birgit Stanzel, Stanislava Vidović i Marija Radovanović

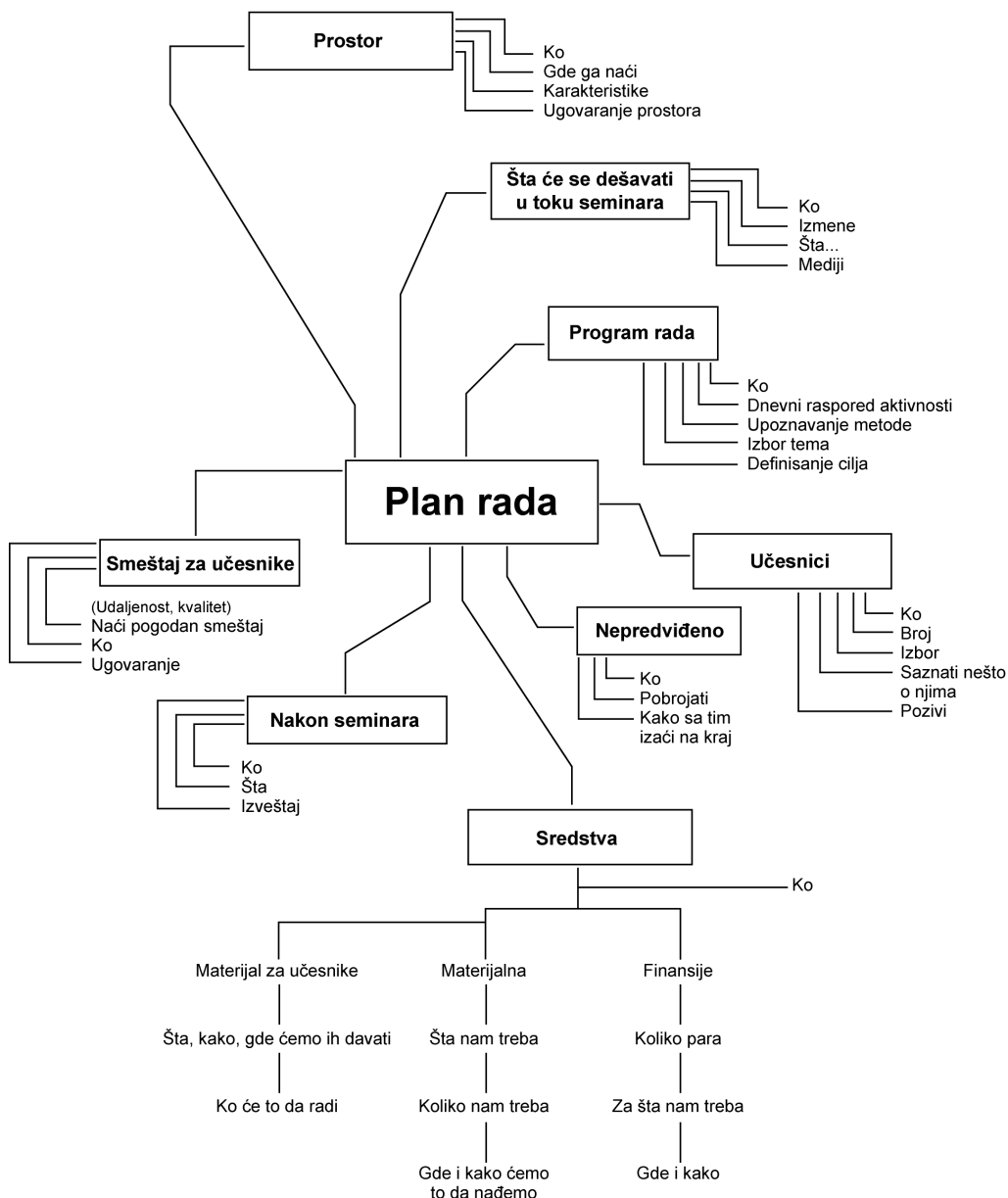
Autor teksta: Stanislava Vidović

Materijal za rad za učesnike - "MOZGALICA II"



Materijal za rad za učesnike – "MOZGALICA II"

Buzan metod





Preuzeto iz knjige: „Vršnjačka medijacija – od svade slade“

Izdavač: Kancelarija nemačke agencije za tehničku saradnju - GTZ

Projekat: Transformacija sukoba i osnaživanje mladih (Youth empowerment and conflict prevention)

Za izdavača: Birgit Stanzel, Stanislava Vidović i Marija Radovanović

Autor teksta: Stanislava Vidović

Materijal za rad za učesnike – "VEŠTINE VOĐENJA RADIONICE"

- Voditelj stvara atmosferu **poverenja i prihvatanja**, bez procenjivanja i kritike.
- **Neautoritarnost**: – Svi prisutni ravnopravno učestvuju. To znači da i voditelji učestvuju i saopštavaju svoja lična iskustva.
- U radioničarskom radu naglasak je na **procesu** kojim se dolazi do rešenja, a ne samo i jedino na **ishodu**. Voditelj ne vrši pritisak, ne nudi unapred gotova rešenja, već pomaže učesnicima i usmerava ih u njihovom samostalnom traganju za mogućim rešenjima.
- Čak i kad postoje tačna i pogrešna rešenja (a u nekim radionicama koje se tiču ličnog iskustva takva rešenja i ne postoje), voditelj ih ni na koji način **ne kažnjava, niti nagrađuje**. Svako rešenje, pa makar i pogrešno, koristi se kao nova situacija za učenje, tj. kao primer koji je značajan jer može da podstakne dalju razmenu u grupi.
- Voditelj neguje pozitivan pristup i **ohrabruje** svakog učesnika da iznese svoja iskustva i razmišljanja i da na taj način učestvuje u radu grupe.
- Voditelj **poštuje otpor** učesnika. Ukoliko neko ne želi da učestvuje u nekoj aktivnosti, ne mora.
- Da bi mogao da pruži prave podsticaje svakom učesniku, voditelj treba da ume da **sluša s posebnom pažnjom i otvorenošću** i bude otvoren da prima i uvažava ono što mu učesnici saopštavaju.