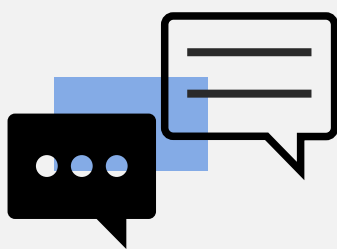




# SIMPLY INCLUDED

Socialna vključenost migrantov v poklicnem izobraževanju in usposabljanju

2019-1-DE02-KA202-006153



## Nabor orodij: različne PIU-učilnice za vključevanje



© CC BY-SA



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



Podpora Evropske komisije pri izdelavi te publikacije ne pomeni potrditve vsebine, ki odraža samo stališča avtorjev, in Komisija ne more biti odgovorna za kakršno koli uporabo informacij, ki jih vsebuje.

# VSEBINA

<b>UVOD</b> .....	<b>4</b>
-------------------	----------

<b>ODSEK 1: PRIJETNO VEČKULTURNO IN VARNO RAZREDNO VZDUŠJE</b> .....	<b>7</b>
--	----------

1. Aktivnost: "Taborni ogenj" .....	9
2. Aktivnost: "Torba" .....	10
3. Aktivnost: "Kamen, papir, škarje" .....	11
4. Aktivnost: "Baloni z glasbo" .....	12
5. Aktivnost: "Laži" .....	14
6. Aktivnost: "Gozd" .....	15

<b>ODSEK 2: METODOLOGIJA SODELOVALNEGA UČENJA</b> .....	<b>17</b>
---	-----------

<b>ODSEK 3: POZITIVNA PEDAGOGIKA</b> .....	<b>21</b>
--	-----------

3.1. Kategorija: Povratne informacije .....	24
1. Aktivnost: "Govoreči stol" .....	24
2. Aktivnost: "Lepljivi lističi" .....	25
3. Aktivnosti: "Konstruktivna povratna informacija" .....	27
4. Aktivnost: "Povratne informacije za opolnomočenje" .....	28
5. Aktivnost: "Smeško" .....	29
3.2. Kategorija: Opolnomočenje .....	31
1. Aktivnost: "Soočenje" .....	31
2. Aktivnost: "Odvežite vozle" .....	32
3. Aktivnost: "Akrostična <sup>1</sup> pripoved o samozavesti" .....	33
4. Aktivnost: "Eno do deset ali sedimo skupaj" .....	34
5. Aktivnost: "Portret iz aluminijaste folije" .....	35
3.3. Kategorija: Odnosi .....	37
1. Aktivnost: "Človeški vozle" .....	37
2. Aktivnost: "Topla prha" .....	38
3. Aktivnost: "Išči in najdi" .....	39



4. Aktivnost: "Od besede do zgodbe" .....	40
5. Aktivnost: "Najdaljša – najkrajša črta" .....	42
3.4. Kategorija: Zaupanje .....	44
1. Aktivnost: "Drevesa v vetru" .....	44
2. Aktivnost: "Prijatelj moj! Zaupam ti" .....	45
3. Aktivnost: "Zavezane oči" .....	46
4. Aktivnost: "Krog zaupanja" .....	47
5. Aktivnost: "Gosenica" .....	49

## **ODSEK 4: PROGRAM USPOSABLJANJA IN KAKO IZVESTI UPOSABLJANJE ..... 50**

1. Priprava .....	52
2. Izvajanje .....	56
3. Nadaljevanje .....	61
4. Ustvarjalno, kritično in aktivno sodelovalno učenje (CCCL). Program usposabljanja za učitelje poklicnega izobraževanja .....	63



# UVOD

## Za kaj gre pri “SIMPLY INCLUDED”

“SIMPLY INCLUDED - Socialna vključenost migrantov v poklicnem izobraževanju in usposabljanju” je projekt, ki se financira kot strateško partnerstvo v kategoriji Erasmus + Ključna akcija 2 Sodelovanje za inovacije in izmenjavo dobrih praks na področju poklicnega izobraževanja in usposabljanja (PIU).

Cilj projekta je ozavestiti podjetja o potencialu priseljencev in sistemu poklicnega izobraževanja ter poudariti prednosti raznolikosti v primerjavi z izzivi, ki jih lahko prinese.

Projekt je zasnovan za tri različne ciljne skupine:

- *Begunci in migranti*
- *Učitelji v PIU, ki delajo z migranti*
- *Podjetja in mentorje*

V času trajanja projekta je projektna skupina za vsako od zgoraj omenjenih ciljnih skupin razvila tri različne rezultate za izboljšanje procesa socialne vključenosti.

Tu predstavljeni rezultati so priročnik z naslovom „Različne učilnice za poklicno izobraževanje in usposabljanje“, namenjen učiteljem. Učitelje bo opremil z multikulturnimi metodami izobraževanja, zlasti z ustvarjalnimi, kritičnimi mislimi in aktivnimi metodami sodelovalnega učenja, ki preprečujejo socialno izključenost migrantov v učilnici.



Priročnik vsebuje štiri odseke:

*Prvi odsek: Kako ustvariti prijetno multikulturno in varno vzdušje razreda*

*Drugi odsek: Metodologija sodelovalnega učenja s poudarkom na ustvarjalnih, kritičnih in aktivnih metodah sodelovalnega učenja (CCCL)*

*Tretji odsek: Pozitivna pedagogika (povratne informacije, opolnomočenje, odnos, zaupanje)*

*Četrti odsek: Program usposabljanja in kako opraviti usposabljanje*

### **Kako uporabimo priročnik:**

Če ste učitelj, boste v tem prispevku našli vrsto dejavnosti, povezanih z različnimi zgoraj omenjenimi vidiki in oddelki za izboljšanje socialne vključenosti v vašem razredu. Opisne dejavnosti lahko uporabite ali jih celo prilagodite svoji realnosti.

Z uporabo orodij boste kot učitelj in vaši učenci lahko vzpostavili trajnostne odnose, razvili pozitivno skupinsko dinamiko s postopki opolnomočenja, prepoznali potencial posameznika v razredu in ohranili vključujoče podnebje in vzdušje v svoji skupini, ko bo ta ustvarjena. Poleg tega boste lahko svoje znanje o multikulturnih metodah izobraževanja predali kolegom v vaši izobraževalni ustanovi prek delavnice, za katero so v 4. poglavju podana navodila.

### **Kakšno korist bodo imeli študentje od tega priročnika:**

Z uporabo metod orodij lahko učenci v različnih skupinah sodelujejo z močnejšim poudarkom na socialni vključenosti. V tem kontekstu je bistveno, da se »raznolikost« razume široko, ne le da se nanaša na razlike v smislu narodnosti, temveč na vse vrste raznolikosti (kulturno ozadje, osebno ozadje in prejšnje izkušnje). Metodologija se je zato trudila biti vključujoča za študente iz vseh okolij, kultur, statusa, okvar (telesnih, duševnih, intelektualnih itd.) Na ta način je mogoče ovrednotiti raznolikost in upoštevati razlike, hkrati pa ohranjati vključujoče okolje za vse za uspešno sodelovanje in učenje.



**ODSEK 1:**

**PRIJETNO VEČKULTURNO  
IN VARNO RAZREDNO  
VZDUŠJE**



## ODSEK 1:

# PRIJETNO VEČKULTURNO IN VARNO RAZREDNO VZDUŠJE

Ustvarjanje dobrega vzdušja v razredu pozitivno vpliva na učni proces. Študentom pomaga pri vključevanju in je neposredno povezano s kakovostjo poučevanja. *Učilnice, ki spodbujajo čustveno dobro počutje, ustvarjajo vzdušje tako za učenje kot za čustveni razvoj. Izobraževalne raziskave podpirajo ustvarjanje ozračja medsebojnega spoštovanja, kjer se učenci sprostijo pri postavljanju vprašanj in izražanju svojih misli in občutkov* (Stronge, 2002)

Toda, kaj je dobro razredno vzdušje? Dobro vzgojno vzdušje je tisto, kjer se vsak študent počuti varnega, samozavestnega in motiviranega za sodelovanje. Študent se čuti cenjenega in spoštovanega s strani učitelja in vrstnikov, zato je spodbujen, da spregovori in deli svoje misli ali mnenja brez strahu pred obsojanjem ali tem, da bi ga spregledali (Ofoghi, Sadeghi, & Babaei, 2016 and Bucholz, & Sheffler, 2009).

Za ustvarjanje dobrega razrednega vzdušja obstajajo trije ključni dejavniki:

- ▶ **Fizični prostor.** To vključuje razporeditev stolov in miz, elektronske opreme, položajem študentov in učitelja v razredu, fleksibilnost prilagajanja razredne opreme različnim dejavnostim in dekoracijo sten. Pomembno je, da vključimo dekoracijo, da se študenti čutijo dobrodošle in jih spominja na vrednote, ki jih delijo v razredu. Na začetku šolskega leta lahko celo sodelujejo pri okraševanju prostora. Prikazovanje del študentov ima lahko celo



motivacijski učinek. Učitelj gre lahko vedno do dekoracije, da študente okrepi ali opomni na razredno kulturo.

- ▶ **Vodenje učilnice.** Razredno okolje ima neposredno povezavo do učiteljevega sloga vodenja. *“Učitelj ustvari privlačen razred z uporabo ustreznih vodstvenih veščin, ki ustvarjajo pozitivne in aktivne odnose med njim in učenci”* (Ofoghi, Sadeghi, & Babaei, 2016). Pomembno je, da učitelj promovira okolje, v katerem se vsi počutijo varne, da spregovorijo in si izmenjujejo mnenja, da spoštujejo in spodbujajo mnenja učencev in razumejo njihove zahteve. Na enak način bi moral spodbujati tudi spoštljiv pristop do njega in med samimi študenti. Tega ne smemo zamenjati s pomanjkanjem nadzora in nadzora, vendar bi moral ta nadzor in nadzor prihajati iz organizacije, ne iz oblasti. Pomembno je na primer določiti pravila in vrednote razreda, o katerih se morajo strinjati vsi učenci in morajo biti vidni v razredu. Učitelji bi morali tudi jasno povedati, kateri so učni cilji vsakega učenca, in spodbujati samonadzor, ne samo učnega procesa, temveč tudi celotnega razrednega okolja.
- ▶ **Klima in kultura v učilnici.** Učitelj naj spodbuja občutek skupnosti v razredu. Študenti si delijo prostor, delijo enake vrednote in so del skupnosti. Kot vsaka skupnost bo potrebovala kulturo, ki temelji na skupnih vrednotah. Na začetku študijskega leta bi jih morali opredeliti vsi študentje in učitelji, da bi olajšali tople in podporne odnose ter sodelovanje med študenti. Ne samo učitelj, ampak tudi učenci bi morali biti odgovorni za spremljanje, da te vrednote in zato razredno kulturo spoštujejo vsi. To je zelo pomembno, saj vpliva na pričakovanja študentov. Ko so vrednote razreda dogovorjene in jasne in je vsakdo zadolžen za njihovo uresničitev, učenci vedo, kaj lahko pričakujejo, ko gredo v razred in kdaj sodelujejo, počutijo se varnejše in vključene.

Medtem ko so ti trije dejavniki ključni za ustvarjanje in ohranjanje dobrega vzdušja v učilnici med študijskim letom, vam predlagamo tudi več dejavnosti, ki bi jih lahko kot učitelj uvedli, da bi študentom že od prvega trenutka olajšali sodelovanje in sodelovanje.







# 1. Aktivnost: "Taborni ogenj"

**Organizacija:**  
KulturLife gGmbH

**Država:**  
Nemčija

---

## Cilji dejavnosti:

- *spodbujanje izkušenj skupnega procesa ustvarjanja*
- *vaja aktivnega poslušanja*
- *spodbujanje upoštevanja drugih*
- *uživanje v skupinski dinamiki, hkrati pa omogoča, da ne nadzorujemo toka*

---

## Izvajalci in ciljna skupina:

Izvajalci: učitelji, trenerji, mentorji in druge osebe, ki vodijo skupinske procese  
Ciljna skupina: mladi s kakršnim koli ozadjem in v katerem koli izobraževalnem ali skupinskem kontekstu

---

## Trajanje:

Odvisno od velikosti skupine in izbranega obsega uvajanja in nadaljnjih ukrepov. O trajanju aktivnosti se je mogoče dogovoriti pred začetkom pripovedovanja zgodbe (npr. dve ponovitvi v krogu ali 15 minut) ali pa se skupina lahko odloči med dejavnostjo (npr. ko zgodba prihaja do dobre končne točke).

---

## Opis izvedbenega postopka:

Učence prosite, naj sedijo v krogu in naj si predstavljajo, da so ob tabornem ognju, kot na počitnicah, ko se ljudje zberejo po lepem poletnem dnevu, nekdo igra kitaro, drugi pripovedujejo zgodbe.

Naloga v okviru aktivnosti "taborni ogenj" je pripovedovanje zgodbe skupaj s celotno skupino, ki vključuje vse. Natančneje, vsak študent sestavi eno poved in jo deli s skupino. En študent začne zgodbo tako, da oblikuje prvo poved, nato pa v obratni smeri urnega kazalca nadaljuje študent, ki sedi poleg tistega, ki je začel, in tako naprej. Na ta način se zgodba razvija in od študentov (ali učitelja) je odvisno, kdaj bodo zgodbo končali.

Pred aktivnostjo mora učitelj ozavestiti študente, da aktivno poslušajo drug drugega. Vsebino bi morali prevzeti od predhodnega študenta in na njej temeljiti svojo zgodbo, da nadaljujejo skupno zgodbo. Dejavnost je lahko uspešna (kar pomeni, da se lahko razvije skladna zgodba), če študenti poslušajo drug drugega in se obnašajo premišljeno. Končno mora celotna skupina povedati zgodbo in vsak prispevek, zato je vsak študent pomemben in potreben.

---

## Dodatne informacije:

Učitelj lahko poda temo za zgodbo (npr. zaupanje, prijateljstvo ali kaj drugega) ali pa prepusti študentom, da temo ugotovijo "na poti". Lahko bi bilo lepo ohraniti zgodbo, povedano v pisni obliki. Na primer, lepo bi bilo, če bi vsak študent zapisal svoj stavek in zgodbo dal na papir z vsemi različnimi pisavami študentov. Nato bi lahko zgodbo postavili na steno učilnice, da bi učence opomnili, da je za ustvarjanje potreben vsak izmed njih.



---

**Predlagana vprašanja za analizo:**

Kako vam je bila vseč skupaj ustvarjena zgodba?

Ste bili presenečeni nad povedmi ali preobrati drugih študentov? Ali bi kaj želeli vprašati drugega študenta o stavku, ki ga je delil s skupino?

Kaj se po vašem mnenju lahko naučite iz dejavnosti?

---



## 2. Aktivnost: "Torba"

**Organizacija:**  
OTXARKOAGA-HETEL

**Država:**  
Španija

---

**Cilji dejavnosti:**

- *ustvarjanje dobrega vzdušja v razredu z aktivnim poslušanjem*
- *boljše poznavanje študentov med seboj*

---

**Izvajalci in cilja skupina:**

Izvajalci: učitelj ali tutor, vzgojitelj

Ciljna skupina: študenti

---

**Trajanje:**

1 uro

---

**Potrebščine (če jih potrebujemo):**

Kos papirja in pisalo za vsakega študenta

---

**Opis izvedbenega postopka:**

Vsak študent prejme kos papirja. Rečeno jim, naj narišejo obliko nahrbtnika ali šolske torbe in da morajo v to vrečko vrisati 4–6 predmetov, ki jih bodo vzeli s seboj na puščavski otok. Pomembno je, da učitelji spodbujajo učence in da vedo, da izdelava popolne risbe ni cilj dejavnosti, saj se nekateri učenci morda ne bodo počutili samozavestno. (15 min).

Po tem morajo študentje drug za drugim razložiti preostali skupini predmete, ki so jih narisali, in zakaj so jih izbrali. (5 minut na študenta).

Če je skupina velika, je pomembno, da študentov, ki ne želijo govoriti pred razredom, ne prisilite k temu in da to storijo tisti, ki se javijo prostovoljno.

Učitelji bi morali tudi izvesti to dejavnost in prvi razložiti skupini svojo risbo, prebiti led in dati študentom namige, kaj naj povedo svojim sošolcem. Tako študenti spoznajo tudi učitelja.

Če se študenti neradi pogovarjajo, učitelj lahko postavi nekaj vprašanj, na primer »ali vam je ta predmet pomemben?«, »Kako se počutite? "Ti je vseč...?" Učitelji bi morali opozoriti tudi na predmete, ki se ponavljajo ali so pogosti, tako da lahko študenti vidijo skupne stvari.

Risbe lahko na steno objavite pred zaključkom ure.



---

**Dodatne informacije:**

Učitelji lahko izročke oddajo v obliki že izdelanega nahrbtnika, tako da morajo študenti narisati samo svoje predmete.

---

**Predlagana vprašanja za analizo:**

Vam je ta aktivnost pomagala, da svojega učitelja in vrstnike poznate nekoliko bolje? Kako?  
Vas je kaj, kar so v nahrbtnik vključili vrstniki, presenetilo? Zakaj?

---



### 3. Aktivnost: "Kamen, papir, škarje"

**Organizacija:**  
Mobilizing Expertise AB

**Država:**  
Švedska

---

**Cilji dejavnosti:**

- *ustvarjanje dobrega vzdušja v razredu*
  - *kreativno delo v skupini*
  - *sposobnost voditi in biti voden*
- 

**Izvajalci in ciljna skupina:**

Izvajalci: učitelj ali tutor, vzgojitelj

Ciljna skupina: študenti

---

**Trajanje:**

1 ura

---

**Opis izvedbenega postopka:**

Učitelj / moderator pripelje skupino v krog in razloži igro **Kamen, papir, škarje**. Obstajali bodo trije deli dejavnosti, ki bodo povezani z igro.

- 1- Nova igra
- 2- Razvoj
- 3- Uspešnost

**Uvod (10 min):** Učitelj razloži, kako igra igra Kamen, papir, škarje. Študenti igrajo igro tako, kot običajno igrajo ljudje. Potem učitelj spremeni pravilo, da mora študent igrati isto igro z novimi pravili. Vrstniki bi morali igrati igro, dokler nimajo enakega znaka za skupino in podpore. Če dva vrstnika hkrati pokažeta kamen, škarje ali papir, sta potem prijatelja. Potem se vrstniki lahko srečajo z drugimi vrstniki in se pred igro vsakič odločijo, kateri simbol bodo izbrali kot skupino. Ko imata dve skupini isti simbol, se združita tudi, dokler se celotna skupina ne združi.

---



---

**Razvoj (20 min):** Učitelj vključuje študente, da se odločijo za 5 različnih stopenj od ena do pet. Kot primer:

Stopnja 1. Riba

Stopnja 2. Piščanec

Stopnja 3. Opica

Stopnja 4. Slon

Stopnja 5. Robot

Študenti in učitelji ponovijo vsako stopnjo skupaj in dodajo gibe in zvok. Ko so stopnje, gibi in zvoki vsem jasni, so učenci pripravljeni igrati igro. Igrala se bo med istimi ljudmi z isto stopnjo. Če študent zmaga nad drugim, potem zviša svojo raven. Če izgubijo, stopnja pade. Glavni namen študentov, da igrajo igro, je povečati svojo raven.

Uspešnost (10 min + 10 min): Učitelj ustavi razvojno aktivnost in zamrzne vse študente. Učitelj je študente razdelil v skupine glede na njihovo raven, ko so se ustavili. Učitelj omogoča študentom, da pripravijo plesno / igralsko predstavo glede na svojo raven, nato pa nastopajo pred drugimi.

---



## 4. Aktivnost: "Baloni z glasbo"

---

**Organizacija:**

Elazığ Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi  
(EMTAL)

**Država:**

Turčija

---

**Cilji dejavnosti:**

- *ustvarjanje dobrega vzdušja v razredu*
- *študentom zagotoviti druženje*
- *boljše poznavanje študentov med seboj*

---

**Izvajalci in ciljna skupina:**

Izvajalci: učitelj ali tutor, vzgojitelj

Ciljna skupina: študenti

---

**Trajanje:**

1 ura

---

**Potrebščine (če jih potrebujemo):**

Kos papirja, bucika, balon in pisalo za vsakega študenta, glasbeni system za predvajanje glasbe ali nekaj podobnega.

---

**Opis izvedbenega postopka:**

Vsako uro začnite s pozdravom študentom, z nasmehom in osebno dobrodošlico. Pomagajte vsakemu študentu, da se počuti pomembnega in dajte pozitiven ton predavanju.

---



---

Vsak študent prejme kos papirja. Rečeno jim je, naj napišejo svoja imena in jih pritrdijo na ovratnik z buciko. Mentor jim bo povedal, da se bodo lotili neke dejavnosti:

“Spoznamo se in naredimo to na zabaven način. Najprej majhen košček papirja za vsakega izmed vas in razdelil bom bucike. Zdaj pa zapišite svoja imena na te majhne papirje in jih pritrdite na ovratnik. Ali ste vsi napisali vaše ime?”

Po tem študenti dobijo balon in napišejo svoja imena, preden ga napihnejo. Učitelj študentom pove navodila, ki so:

Zdaj boste balone vrgli v zrak med glasbo in jih poskušali ne spustiti, dokler bo glasba igrala. Ko ustavim glasbo, bodo vsi ujeli balon in šli do prijatelja z napisanim imenom, nekaj časa klepetali in ga poskušali spoznati. Potem, ko bo glasba spet zaigrala, bomo balone vrgli nazaj v zrak in tako naprej.”

Vsako metanje z glasbo bo trajalo 45–60 sekund in za vsakega študenta je priporočljivo, da vrže enkrat, vendar je lahko manj ali več, odvisno od razredne populacije. Namesto da bi študentom pustili klepet med seboj, lahko uporabite tudi določeno vprašanje, o katerem lahko razpravljate, v tem primeru se je mogoče izogniti temu, da nekateri študentje ne vedo, kaj naj vprašajo ali se o čem naj se pogovarjajo.

---

#### **Dodatne informacije:**

Če je razred velika skupina, je bolje, da to dejavnost opravljate na vrtu ali v veliki učilnici. Na koncu igre se ne morejo vsi srečati. Če obstajajo študentje, ki se pri ocenjevalnih vprašanjih ne srečajo, jih prosite, naj se na kratko predstavijo.

---

#### **Predlagana vprašanja za analizo:**

Kako ste se počutili, ko ste se srečali?

Kaj ste se naučili drug o drugem?

Koga ste srečali?

---





## 5. Aktivnost: "Laži"

**Organizacija:**  
OTXARKOAGA-HETEL

**Država:**  
Španija

---

**Cilji dejavnosti:**

- *ustvarjanje dobrega vzdušja v razredu*
- *boljše poznavanje študentov med seboj*
- *delo na stereotipih*

---

**Izvajalci in ciljna skupina:**

Izvajalci: učitelj ali tutor, vzgojitelj

Ciljna skupina: študenti

---

**Trajanje:**

1 ura (približno ena polna ura)

---

**Potrebščine (če jih potrebujemo):**

Kos papirja in pisalo za vsakega študenta

---

**Opis izvedbenega postopka:**

Vsak študent prejme kos papirja. Povemo jim, da morajo svoje ime napisati z velikimi črkami na sredino papirja, da ga bo mogoče zlahka videti. Nato morajo o sebi napisati štiri stvari, po eno na vogalih papirja, tri dejstva morajo biti resnična, eno pa mora biti lažno. Učitelji morajo študentom povedati, da laž ne bi smela biti zelo lahka, ker bi jo preostali člani skupine morali uganiti. Ko končajo s pisanjem, študent vstanejo in se pogovarjajo z enim ali dvema, ki pravijo: Moje ime je ... in to so dejstva o meni ... Ostali bodo poskušali uganiti, kaj je res in kaj laž pri študentu. Pomembno je, da večina študentov ugiba na glas, preden reče "pravilen odgovor". Prav tako naj pojasnijo dejstva, ki so resnična.

Učitelji bi morali tudi izvajati to dejavnost in biti prvi, ki bi skupini brali svoja dejstva, prebili led in študentom dali namige, kaj naj povedo svojim sošolcem. Tako študenti spoznajo tudi učitelja.

Če čas dopušča, je mogoče narediti drugi krog, toda tokrat morajo na drugi strani papirja o njih napisati tri napačna dejstva in le resnično. Preostali v skupini bi morali uganiti resničnega.

Če se študentje ne poznajo dobro, bodo ugibali na podlagi videza drugega ali nekaterih predsodkov, ki jih imajo, zato ta dejavnost pomaga tudi pri razbijanju teh negativnih stereotipov.

Učitelji lahko navedejo tudi primere dejstev, ki jih morajo študenti napisati, kot so hobiji, število bratov in sester, jeziki, ki jih govorijo, glasbeni instrumenti, na katere igrajo ...

Če je skupina velika, je pomembno, da študentov, ki ne želijo govoriti pred razredom, ne prisilimo in da to storijo tisti, ki se javijo prostovoljno.

---

**Predlagana vprašanja za analizo:**

Vas je resnično ali lažno dejstvo o vaših vrstnikih / učitelju presenetilo? Kateri /e in zakaj?



---

Ali je katero od dejstev o vas resnično, toda sovrstniki so menili, da je napačno in vas je presenetilo? Zakaj?

Koliko mislite, da so predsodki ali prvi vtisi določili vaše odgovore?

---



## 6. Aktivnost: "Gozd"

**Organizacija:**  
GRM NOVO MESTO

**Država:**  
Slovenija

---

**Cilji dejavnosti:**

- *ustvarjanje dobrega vzdušja v razredu*
- *boljše poznavanje študentov med seboj*

---

**Izvajalci in ciljna skupina:**

Izvajalci: učitelj ali tutor, vzgojitelj

Ciljna skupina: študenti

---

**Trajanje:**

1 – 2 uri

---

**Potrebščine (če jih potrebujemo):**

Vodene barvice, velik kos papirja (skupaj lahko zlepimo več manjših kosov)

---

**Opis izvedbenega postopka:**

Študenti naj narišejo osnovno črto, ki predstavlja podlago. Potem vsak od njih nariše svoje drevo na tla. Ni pomembno, če je barva realistična ali ne. Vsa drevesa tvorijo čudovit gozd. Pomembno je, da vsi učenci narišejo vsaj eno drevo in si izmenjujejo barve, material. Če je čas, lahko narišejo tudi sonce, oblake, rože, živali ...

---

**Dodatne informacije:**

Gozd lahko raste v času / šolskem letu. V začetku šolskega leta naredimo en del slike in čez nekaj časa / sredi šolskega leta / na koncu šolanja študenti narišemo še drugi del gozda. Nato primerjamo oba dela in se o tem pogovorimo.

---

**Predlagana vprašanja za analizo:**

Kako se počutiš v skupini?

Na kakšen način drevo, ki si ga narisal, predstavlja tebe?

Meniš, da je tvoje drevo del gozda?

Ali bi bilo eno drevo lahko uspešno samo v gozdu?

---



**ODSEK 2:**

**METODOLOGIJA**

**SODELOVALNEGA UČENJA**





# ODSEK 2:

# METODOLOGIJA

# SODELOVALNEGA UČENJA

“Kooperativno učenje” je krovni izraz za različne izobraževalne pristope, ki vključujejo skupne intelektualne napore študentov ali študentov in učiteljev skupaj. Običajno študentje delajo v skupinah po dva ali več, vzajemno iščejo razumevanje, rešitve ali pomene ali ustvarjajo izdelek” (Smith. B and MacGregor’s J.T, 1992).

Čeprav se sodelovalno učenje nanaša na najrazličnejše načine učenja, imajo vsi skupne ključne elemente: učenje, osredotočeno na študenta (ne na učitelja), med drugim dejavna vloga študentov in njihova raznolikost. V primeru projekta SIMPLY INCLUDED je ta element raznolikosti zelo pomemben, saj skušamo obravnavati raznolikost, povezano z integracijo migrantov. Slogi sodelovalnega učenja predpostavljajo, da so vsi študenti različni in vsak v razred prinese svojo perspektivo, učne sloge, izkušnje in želje.

Kooperativno učenje, kot je opredeljeno kot „poučevanje uporabe majhnih skupin, tako da študenti skupaj povečujejo svoje in medsebojno učenje“ (Johnson D.W. in Johnson R.T., 1990). Pri sodelovalnem učenju je razvoj medosebnih veščin enako pomemben kot samo učenje.

Za učinkovito sodelovanje v učenju je potrebnih pet ključnih elementov (Johnson, 1998):

- *jasna pozitivna soodvisnost med učenci;*
- *interakcija iz oči v oči;*
- *individualna odgovornost;*
- *poudarjanje medosebne spretnosti in spretnosti majhnih skupin;*
- *postopki za skupinski pregled za izboljšanje učinkovitosti.*



Pomembno se je zavedati, da sta "struktura" in "soodvisnost" dve ključni besedi, zaradi katerih se sodelovanje v učenju zelo razlikuje od preprostega skupinskega dela. Tako mora učitelj / mentor pri načrtovanju sodelovalne učne dejavnosti zagotoviti, da sta ti dve značilnosti jasno prisotni.

Pri sodelovalni učni dejavnosti so študenti odvisni od zmožnosti drug drugega in osebna interakcija je bistvena za poslušanje drugih mnenj, razumevanje idej drugih, njihovo analizo, primerjavo, vrednotenje in izbiro. Ni težko videti koristi, ki jih prinaša sodelovanje pri vključevanju vseh študentov v skupino, kako povečuje njihovo osebno vrednost pred ostalimi in zase, kar ima ključno vlogo pri povečanju njihove samozavesti in občutka pripadnosti. "Kooperativno učenje ima vlogo pri zmanjševanju občutka posameznikove osamljenosti. Ko skupina študentov sodeluje, se razvije občutek pripadnosti." (Kampylis P. and Berki E., 2014).

Po drugi strani pa sodelovalno učenje spodbuja tudi kritično mišljenje, zlasti kadar je kombinirano s projektnim učenjem, kjer morajo študenti sodelovati, da pridejo do najboljše možne rešitve. *"Sodelovanje razvija sposobnost študentov, da razmišljajo tako samostojno kot z drugimi, kar jim omogoča, da upoštevajo široko paleto perspektiv in s tem povečujejo svoj ustvarjalni potencial. V tem smislu kreativno razmišljanje ni samo značilnost posameznikov, temveč tudi lastnost skupin posameznikov"* (Kampylis P. and Berki E., 2014).

Izvedli smo fokusno skupino z učitelji poklicnega izobraževanja in usposabljanja z različnih področij (strojna proizvodnja, robotika, informatika in poslovna administracija), da bi glede na njihove izkušnje po šestih letih izvajanja sodelovalnega učenja analizirali, kako je njegova uporaba spremenila njihovo vlogo učiteljev, katere izzive so našli in kakšen je bil vpliv na študente. Eden od vidikov, ki so jih izpostavili, je, da priprava na pouk traja več časa, zlasti na začetku, ko je oblikovanje dejavnosti bolj zahtevno. Za vključitev sodelovalnega učenja v redno izvajanje pouka je treba računati s podporo vodstva in drugih učiteljev, prav tako pa je zelo pomembna sprememba miselnosti učiteljev / mentorjev, da sprejmejo potrebno vlogo za uporabo zadruga učenje, kjer so učitelji bolj podobni moderatorjem, zato odgovornost za učenje nosijo študenti / učeči se.

Glede na izkušnje teh učiteljev študentje PIU na začetku ne sprejemajo sodelovalnega učenja, saj pomeni spremembo v načinu učenja večine od njih. Vendar pa ima po prvih izkušnjah večina študentov raje, ker jim daje večjo samostojnost in svobodo prilagajanja učnega procesa lastnim potrebam in se počutijo podprte in na isti ravni kot ostali vrstniki.



Dejansko ima vzajemno učenje pomembno vlogo pri sodelovalnem učenju, saj morajo študenti/učeči se medsebojno sodelovati in si izmenjujejo najboljše sposobnosti, tako da se lahko vsakdo česa nauči in se vsakdo česa nauči, in to počne enako. Po mnenju teh štirih učiteljev je to zaznavanje enakega pomena vsakega člana skupine koristno orodje za vključevanje in opolnomočenje migrantov in ostalih študentov / učečih se.

---

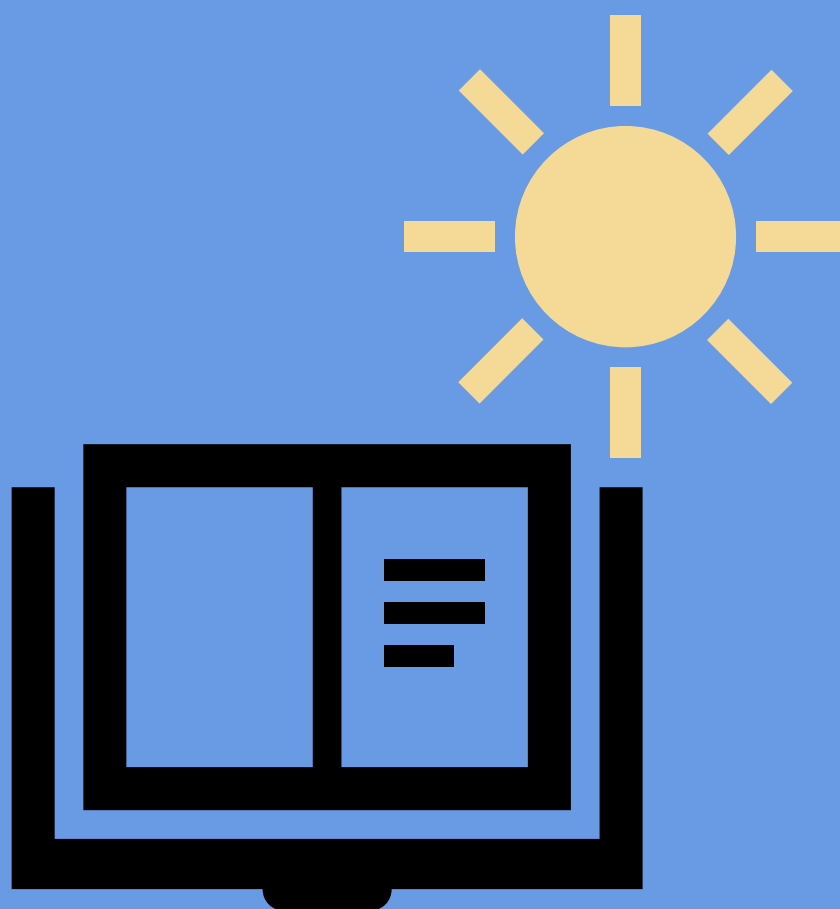
### **Bibliografija**

Johnson D. W., & Johnson R. T. *Cooperative Learning and Achievement*. 1990. S. Sharan (Ed.).  
Johnson D.W., Johnson R.T. & Smith K. A. *Cooperative learning*. 1998. University of Minnesota.  
Mandušić D. and Blašković L. "*The impact of Cooperative learning to critically thinking*". 2015. Department of Information Science and Mathematics, Faculty of Agriculture, University of Zagreb, Republic of Croatia  
Panagiotis N. and Kampylis E. "*Cooperative learning and creative thinking*". 2014. International Academy of Education.  
Smith B. and MacGregor's JT. "What Is Cooperative Learning?". 1992. National Center on Postsecondary Teaching, Learning, and Assessment at Pennsylvania State University.



**ODSEK 3:**

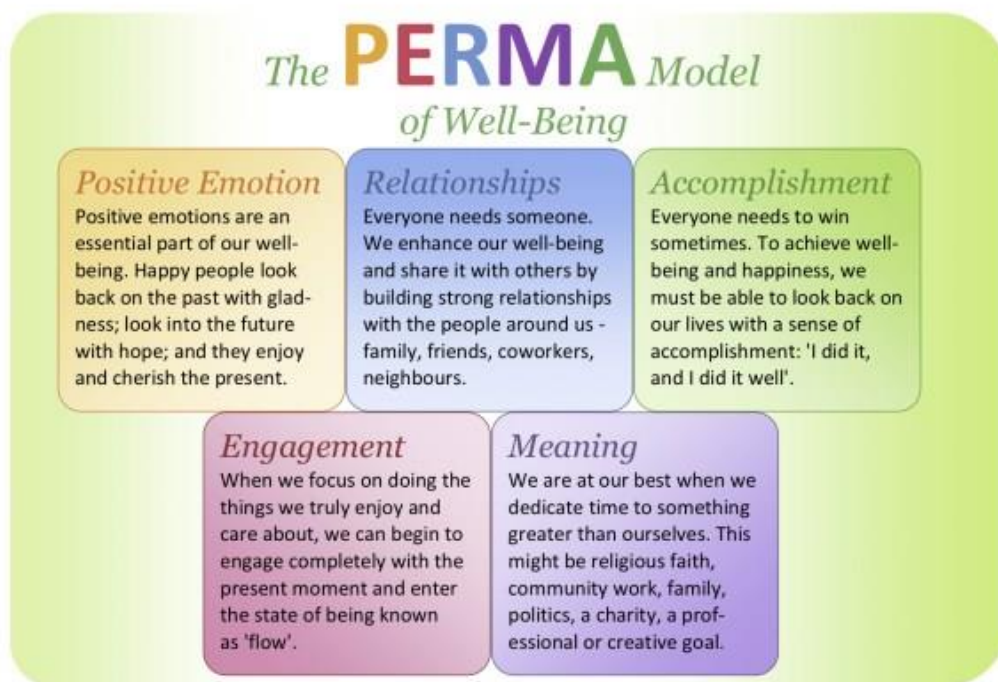
**POZITIVNA PEDAGOGIKA**



## ODSEK 3:

# POZITIVNA PEDAGOGIKA

Pozitivna pedagogika temelji na modelu PERMA, ki ga je razvil Martin Seligman, ki velja za utemeljitelja pozitivne psihologije.



From Martin Seligman's *Flourish*, 2011

Slika vzeta iz: <https://positivepsychologytraining.co.uk/training/permanent-ways-to-well-being/>

Model PERMA temelji na petih temeljnih elementih dobrega počutja in sreče, Seligman pa verjame, da teh 5 elementov ljudem pomaga doseči srečo in smisel v njihovem življenju.

Pozitivna pedagogika raste na konceptu pozitivne psihologije, ki združuje tradicionalno izobraževanje s 5 elementi pozitivne psihologije. "*Temeljni cilj pozitivnega izobraževanja je spodbujati razcvet ali pozitivno duševno zdravje v šolski skupnosti*" (Norrish, Williams, O'Connor & Robinson, 2013).

Pozitivna pedagogika se dejansko osredotoča na duševno počutje študentov, da bi se izognili depresiji, osipu ali nizki samozavesti, v zameno pa spodbuja opolnomočenje, odpornost in omogoča, da se študenti vrednotijo.

Programi pozitivnega izobraževanja običajno opredelijo pozitivnega karakterja z uporabo temeljnih karakternih lastnosti, ki so predstavljene v publikaciji *Močne lastnosti in vrline: Priročnik in klasifikacija* Petersona in Seligmana (2014).

Te temeljne lastnosti so:

1. Modrost in znanje;
2. Pogum;
3. Človečnost;
4. Pravičnost;
5. Zmernost;
6. Transcendenca.

*Ti pozitivni liki niso prirojeni - so zunanji konstrukti, ki jih je treba negovati. Cilj pozitivne vzgoje je razkriti otrokovo kombinacijo karakternih moči in razviti njegovo sposobnost učinkovitega vključevanja teh moči* (Linkins, 2015).

<https://www.youtube.com/watch?v=UxNoCQfYJ8&feature=youtu.be>

Pozitivna pedagogika se s poudarkom na negativnem preusmeri na pozitivne vidike katere koli situacije. Če to načelo uporabimo za položaj študentov migrantov v sistemu poklicnega izobraževanja in usposabljanja, bodo šola za poklicno izobraževanje in učitelji poklicnega in poklicnega izobraževanja prepoznali in cenili kulturno in osebno ozadje migrantov ter upoštevali moč v izobraževanju, ki ga nudimo vsem študentom ter preoblikovanje diskriminacije v prepoznavanje.

Nekaj ilustrativnih primerov tega lahko najdemo v knjigi "Življenje z ranljivostmi in priložnostmi v kontekstu migracije" (Guanglun Michael Mu, Yang Hu, založniki Sense 2016). Čeprav se knjiga nanaša na položaj otrok s podeželja, ki se selijo v urbana območja, lahko najdemo veliko primerov, kako pozitivna pedagogika pomaga učiteljem, da "problem" na videz spremenijo v prednost za celotno izobraževalno skupnost, tako da priseljencem študentom občutek vrednosti in opolnomočenja.



Eden od primerov v knjigi se nanaša na ameriške šole, kjer so učitelji, da bi lažje vključili latinoameričane med angleščino in španščino, "ne samo, da se prilagodijo latino študentom, temveč tudi kulturno vključijo svoje študente v razredno skupnost". Menijo, da je ta možnost uporabe španščine prednost celotne šole. Kot posledica tega so latino študenti povečali svojo samozavest in odpornost.

Obstaja veliko načinov, kako pozitivno pedagogiko uporabiti v učilnici, na primer Jigsaw tehnika, tehnika sodelovalnega učenja, ki se uspešno uporablja za zmanjšanje rasnih konfliktov in povečanje pozitivnih izobraževalnih rezultatov. V predlaganih dejavnostih se bomo osredotočili na različne vidike pozitivne pedagogike, povezane z zagotavljanjem povratnih informacij, opolnomočenjem ali vzpostavljanjem odnosov.

---

### **Bibliografija**

Guanglun M.M. and Yang H. *“Living with Vulnerabilities and Opportunities in a Migration Context”*. 2016. Sense publishers

Linkins M. Niemiec R.M, Gillham J. and Mayerson D. *“Through the lens of strength: A framework for educating the heart”*. The Journal of Positive Psychology.

Norrish J.M., Williams P., O’Connor M. & Robinson J. *“An applied framework for positive education”*. 2013. International Journal of Wellbeing.

Peterson C. & Seligman M. *“Character Strengths and Virtues: A Handbook and Classification”*. 2014. American Association of Psychology.

Seligman M. *“Flourish”*. 2011. Free Press.

<https://www.jigsaw.org>



## 3.1. KATEGORIJA: POVRATNE INFORMACIJE



### 1. Aktivnost: "Govoreči stol"

**Organizacija:**  
KulturLife gGmbH

**Država:**  
Nemčija

#### Opis dejavnosti:

Dejavnost "govoreči stol" je zelo primerna za dajanje in prejemanje osebnih in intenzivnih povratnih informacij. Oseba, ki sedi na "govorečem stolu", se odloči, ali želi skupini poslati ali dobiti povratne informacije od skupine. Narava povratnih informacij mora biti pozitivna. Uporabljajo se lahko različne oblike povratnih informacij, ki jih določijo učitelji.

#### Povzetek (Detajli):

Skupina tvori krog stolov, v katerem je en stol, tako imenovani "govoreči stol". Med dajanjem povratnih informacij mora vsaka oseba enkrat sedeti na "govorečem stolu", in prejeti ali dati povratne informacije.

Možni so naslednji scenariji:

- 1) Oseba, ki sedi na "govorečem stolu", skupini da povratne informacije, kako se dojemata v skupini, kako so dejavnosti delovale, kaj se je o sebi naučila ali lahko nagovori posameznika v skupini. Pomembno je omeniti, da mora biti vrsta povratnih informacij spoštljiva in konstruktivna. Ta metoda ni primerna za kritični pregled.
- 2) Oseba, ki sedi v "govorečem stolu" sredi skupine, **prejme** povratne informacije od skupine. Inštruktor lahko izbira med naslednjimi metodami:
  - *Tri osebe iz skupine dajo osebne in individualne povratne informacije osebi, ki sedi na stolu. Pomembno je omeniti, da bi to morale biti pozitivne ugotovitve in povratne informacije. Oseba na stolu lahko izbere tri osebe.*
  - *Vsaka oseba v krogu stolov lahko nagovori osebo na "govorečem stolu" in s tem poda povratne informacije.*

#### DETAJLI:

##### Želeni rezultati in vpliv npr. Kaj želi aktivnost doseči?

Dejavnost je namenjena učenju študentov, da dajejo in prejemajo pozitivne povratne informacije. To ustvarja pozitivno skupinsko dinamiko in osnovo za zaupanje, o katerem bomo lahko pozneje vodili kritične razprave.

##### Strateški pristop, kako to doseči?

Pomembno je poudariti, da vse povedano v krogu stola ostane v krogu stola in je varno okolje. Narava povratnih informacij mora biti pozitivna, to je treba jasno sporočiti na začetku. Učitelji lahko tudi aktivno





---

sodelujejo v tej dejavnosti s povratnimi informacijami in zasedejo sedež na "govorečem stolu" ter podajo povratne informacije.

---

### **Trajanje?**

To lahko traja do ene ure, odvisno od velikosti skupine. Vsaka oseba bi morala preživeti približno 5 minut na "govorečem stolu". Za manjše skupine lahko čas prilagodimo glede na način povratne informacije.

---

### **Velikost skupine?**

6 – 25 oseb

---

### **Potreben material?**

Stoli za krog stola in "govoreči stol". Če dejavnost poteka izven učilnice, lahko skupina sedi tudi na tleh in na sredino kroga položi blazino.

---

### **Ključni izzivi v smislu mešanih skupin in različnih kulturnih pristopov?**

Težave s komunikacijo so lahko ovira za to vrsto povratnih informacij, vendar jo lahko ovira premaga tako, da učitelj za vsakega študenta izbere ustrezen scenarij, ki je lahko bodisi bogat odziv bodisi bolj spontana in manj zapletena povratna informacija.

---

### **Ključni dejavniki uspeha?**

To metodo je treba uporabljati v skupinah, ki so se že bolje spoznale, in ne na začetku faze spoznavanja. Tako bodo povratne informacije bolj osebne in intenzivne.

---



## **2. Aktivnost: "Lepljivi lističi"**

### **Organizacija:**

**Elazığ Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi  
(EMTAL)**

### **Država:**

**Turčija**

---

### **Opis dejavnosti:**

Dejavnost »lepljivi lističi« je zelo primerna za dajanje in prejemanje osebnih in intenzivnih čustvenih povratnih informacij brez besed. Oseba, ki začne govoriti o neki temi, bo od drugih dobila nekaj povratnih informacij in te povratne informacije se zgodijo samo pri govorici telesa brez besed. Vsa skupina daje enake povratne informacije v obliki lepljivega lističa, nalepljenega na njegovi glavi. Lepljive lističe in temo, o kateri bodo govorili, učitelj pripravi pred aktivnostjo.

---

### **Povzetek (Detajli):**

Skupina tvori krog stolov in se drži blizu. Študentje bi morali videti lepljive zapiske na glavi. Učitelj bo vsakega študenta vprašal o kateri koli temi, medtem ko bo študent začel govoriti, mu bodo preostali učenci dali povratne informacije preko lepljivega lističa na glavi. Ob vsakem vprašanju se bo študent, ki govori, spremenil in bo imel povratne informacije preko lepljivega lističa na glavi. Lepljivi lističi so

---



---

lahko "med seboj se pogovarjajte", "smejete se mi, medtem ko govorim", "spite, medtem ko govorim" ali kaj podobnega itd. Drugi študenti skušajo te dejavnosti, napisane na lepljivih lističih, izvajati tako, da študent, ki govori, prejme povratno informacijo o sebi.

Možni so naslednji scenariji:

- 1) Oseba, ki govori, bo povedala o svojih idejah ali občutkih in tako skupini dala povratne informacije o tem, kako skupina dojema govorico telesa. Pomembno je omeniti, da mora biti vrsta povratnih informacij spoštljiva in konstruktivna. Ponavadi so povratne informacije preko lepljivih lističev negativne, vendar so vse smešne in ne povzročajo negativnega razpoloženja v skupini.
- 2) Vsaka oseba ima na glavi drugačen lepljivi listič in ne ve, kaj je na njej zapisano. Zato bodo povratne informacije za vsakega študenta vsakič drugačne. Povratne informacije niso posamezne, ampak so vse povratne informacije od celotne skupine v tistem trenutku.

---

#### **DETAJLI:**

##### **Želeni rezultati in vpliv npr. Kaj želi aktivnost doseči?**

Dejavnost je namenjena učenju študentov, da dajejo in prejemajo povratne informacije. Povratne informacije so običajno negativne, vendar v smešnem načinu, zato ustvarjajo pozitivno skupinsko dinamiko. Na koncu aktivnosti bodo kritične razprave, če bo moderator izpostavil, kje se lahko vključijo vsi študentje, in podlago zaupanja, na kateri bo mogoče pozneje.

---

##### **Strateški pristop, kako to doseči?**

Narava povratnih informacij mora biti negativna, vendar ne pomeni, da je negativna. To je smešna dejavnost in v tem trenutku je pomembna vsebina lepljivih lističev na študentovi glavi. Moderator mora biti do njih previden. Pomembno je, da študent ne ve, kaj piše na njegovem / njenem lepljivem lističu na glavi.

---

##### **Trajanje?**

To lahko traja 15 minut, odvisno od velikosti skupine. Vsak človek bi moral imeti za pogovor približno 1-2 minuti. Za manjše skupine lahko čas prilagodimo glede na način povratne informacije.

---

##### **Velikost skupine?**

4-10 oseb

---

##### **Potreben material?**

Stoli za krog in lepljivi lističi. To lahko storite iz učilnice, skupina pa lahko sedi tudi na tleh in postavi krog.

---

##### **Ključni izzivi v smislu mešanih skupin in različnih kulturnih pristopov?**

Včasih uporaba besed ni dovolj za komunikacijo in težave pri komunikaciji ne smejo biti ovira za to vrsto povratnih informacij. Govorica telesa lahko veliko pove drugim in tovrstne povratne informacije so pri tej dejavnosti bolj preproste, smešne, spontane in manj zapletene.

---

##### **Ključni dejavniki uspeha?**

To metodo je treba uporabljati v skupinah, ki so se že bolje spoznale, in ne na začetku faze spoznavanja. Tako bodo povratne informacije bolj osebne in intenzivne.

---





### 3. Aktivnosti: "Konstruktivna povratna informacija"

**Organizacija:**  
Mobilizing Expertise AB

**Država:**  
Švedska

#### Opis dejavnosti:

Med to dejavnostjo bodo študenti z dvema kartama Majica in Hlače povedali, kaj jim je všeč in kaj jim ni všeč, tako da po vsakem vprašanju dvignejo ustrezno kartico.

Majica predstavlja stvari, ki so nam všeč. Hlače predstavljajo stvari, ki jih ne maramo.

#### Povzetek (Detajli):

Nastavite prostor na naslednji način: Vrvico obesite po prostoru učilnice, da naredite pretvarjajočo se „linijo pranja“. Prosite vsakega študenta, da vzame več kartic Hlače in eno kartico Majica. Zastavite jim vprašanja zapovratne informacije ali pobude za razmislek. Na primer:

Stavba, v kateri se srečuje naša skupina, je... „Hlače“ or „Majica“

Način učenja v naši skupini je... „Hlače“ or „Majica“

Igre, ki smo jih igrali v skupinah, so bile ... „Hlače“ or „Majica“

Način, kako odrasli ravnaajo z mladimi / študenti, je... „Hlače“ or „Majica“

Študenti naj nato svoje kartice "pripnejo" na pralno vrvico s kartico, ki najbolj ustreza njihovemu mnenju.

Študentom lahko priskrbite tudi nekaj kartic in jih prosto povprašate.

Študente prosite, naj delijo svoje argumente, če se počutijo udobno.

Vprašanje lahko prilagodite kateri koli temi ali temi delavnice.

#### DETAJLI:

#### Želeni rezultati in vpliv npr. Kaj želi aktivnost doseči?

Izvajanje naših dejavnosti zbiranja povratnih informacij, kot so te, lahko mentorjem pomaga, da se naučijo, kako je potekala njihova ura ali izbrane dejavnosti. Za mentorje je pomembno, da smo odprti za kritike in negativne povratne informacije ter smo veseli tudi pozitivnih povratnih informacij.

Lahko je tudi način neformalnega ocenjevanja učenja.

#### Strateški pristop, kako to doseči?

Pred uro zagotovite, da so vsi materiali pripravljeni, da lahko del o povratnih informacijah nemoteno poteka.

#### Trajanje?

Pustite dovolj časa, da lahko vsi delijo svoje mnenje. Dejavnost naj traja dlje kot 15 minut.

#### Velikost skupine?

10 bi bilo idealno



---

**Potreben material?**

Kartice Majica in Hlače, vprašanja v zvezi z vašo temo, nekaj vrvic za pranje in nekaj kljukic za obešanje.

---

**Ključni izzivi v smislu mešanih skupin in različnih kulturnih pristopov?**

Nekateri učenci (odvisno od njihove kulture) morda ne razumejo referenc hlač in majic. To lahko prilagodite drugim oblačilom, kot so "smrdljive nogavice" ali druga oblačila, ki so bolj kulturno sprejemljiva.

---

**Ključni dejavniki uspeha?**

Študenti ne bi smeli čutiti, da morajo sodelovati, njihovo sodelovanje je prostovoljno.

Jasno in neposredno navedite vprašanja ali izjave s povratnimi informacijami. Prepričajte se, da je očitno, kaj sprašujete.

---

**Nadaljnje branje, če je dostopno**

Vsak otrok je lahko prvak (Rita Pierson): <https://www.youtube.com/watch?v=DpGY5uZob4o>

---



## 4. Aktivnost: "Povratne informacije za opolnomočenje"

**Organizacija:**  
OTXARKOAGA-HETEL

**Država:**  
Španija

---

**Opis dejavnosti:**

Med to vajo ekipa oblikuje dve črti, obrnjeni drug proti drugi.

Najprej vsaka oseba iz vrstice A pove osebi spredaj, kaj ji je všeč pri njihovem vedenju, začeni s stavkom:

Všeč mi je...

Nato povedo nekaj, za kar želijo, da druga oseba naredi in začne s stavkom:

Želel bi, da ti...

Končno se druga oseba domisli, kaj se bo zgodilo, če bo pogosteje počela tisto, kar druga oseba želi, začeni s stavkom:

Potem bi bilo tako...

Med vajo lahko mentor naredi različice:

1. Ko drugi osebi poveste, kaj vam je pri njenem vedenju všeč, ji lahko poveste tudi, kaj vam je všeč v ekipi. Nato poveste, kaj bi radi, da se zgodi v ekipi. In druga oseba odgovori z: Kakšna bi bila ekipa,...
  2. Ko se vsi iz vrste A soočijo z vsemi iz vrste B, pustite študentom, da ustvarjajo dvojice tudi z ljudmi iz svoje vrste, tako da se na koncu vsi soočijo z vsemi iz ekipe.
  - 3 To igro lahko igrate tudi v krogu, medtem ko se vsi gledajo. Ena oseba začne izbrati nekoga iz kroga, s katerim želi izvajati vajo. Potem ko sta oba prišla na vrsto, naj izbrana oseba izbere drugo osebo iz kroga. Nadaljujte, dokler se vaje vsi niso igrali.
- 



---

**Povzetek (Detaji):**

Skupina tvori dve črti, obrnjeni drug proti drugi, tako da so učenci postavljeni v pari. Vsak par mora dati povratne informacije in po tem se ena od vrstic premakne, tako da se pari spremenijo.

---

**DETAJLI:****Želeni rezultati in vpliv npr. Kaj želi aktivnost doseči?**

Pri izvajanju te dejavnosti si prizadevamo učiti študente ali jim dajati nasvete, kako dati povratne informacije. Če pošljete povratne informacije, če ne uporabite pravih besed (tudi če imate najboljši namen), lahko poškodujete občutke druge osebe.

---

**Strateški pristop, kako to doseči?**

Dva učitelja ali vzgojitelja bi morala začeti s primerom pred razredom / skupino, da bi študenti lahko videli in se naučili, kaj se od njih zahteva..

---

**Trajanje?**

Odvisno od velikosti skupine, vendar ne več kot 2-3 minute na par študentov.

---

**Velikost skupine?**

Velikost razreda, vendar če je študentov veliko, je treba določiti nekatere spremembe, da se študenti ne bodo dolgočasili. Največ 8 študentov.

---

**Ključni izzivi v smislu mešanih skupin in različnih kulturnih pristopov?**

Nekateri učenci (odvisno od njihove kulture) morda nikoli niso prejeli konstruktivnih povratnih informacij, zato se neradi lotijo tovrstnih dejavnosti.

---

**Ključni dejavniki uspeha?**

Pred začetkom dejavnosti je treba ustvariti ozračje zaupanja.

Ne pritiskajte na študente.

Zavedajte se morebitnih jezikovnih ovir pri nekaterih učencih in jih po potrebi spodbujajte k uporabi neverbalnega jezika.

---



## 5. Aktivnost: "Smeško"

**Organizacija:**  
GRM NOVO MESTO

**Država:**  
Slovenija

---

**Opis dejavnosti:**

Učitelj nariše razpredelnico na tablo ali na velik list papirja. V stolpcih so deskriptorji odlično / dobro / zadostno / potrebno izboljšati. Učitelj pripravi tudi zapiske z objavami z imeni študentov in jih razdeli

---



---

študentom. Vsak študent prejme zapiske z imeni drugih udeležencev. Učitelj daje navodila za aktivnost. Lahko je preprosto, kot je glasno branje za majhne otroke ali priprava eksperimenta iz kemije za starejše študente. Pri dejavnosti je pomembno le to, da ima vsak študent nalogo. Po delu ali aktivnosti (o tem, kaj želimo dati povratne informacije), vsak študent oceni in poda povratne informacije o delu, ki so ga opravili drugi. Od dejavnosti je odvisno, kaj se ocenjuje. To je lahko napredek / trud / odnos. Vrstniki prilepijo samolepilni zapis z imenom kolega pod enim od deskriptorjev. Celotna skupina ovrednoti rezultat študentov in razloži njihove odločitve.

---

#### **Povzetek (Detajli):**

Po aktivnosti / delu se študentje medsebojno ocenjujejo z objavo samolepilnih listkov pod deskriptorji odlično / dobro / zadostno / potrebno izboljšave. Nato celotna skupina oceni rezultat.

---

#### **DETAJLI:**

##### **Želeni rezultati in vpliv npr. Kaj želi aktivnost doseči?**

Študenti morajo slediti delu drugih in tudi svoje delo opravljati čim boljše. Nato morajo realno oceniti delo svojih kolegov.

---

##### **Strateški pristop, kako to doseči?**

Učiteljev nadzor je potreben, saj mora ovrednotiti delo vseh študentov in dati realne povratne informacije.

---

##### **Trajanje?**

Z aktivnostjo podajte povratne informacije skupaj 45 minut. Samo Smeški 10 minut.

---

##### **Velikost skupine?**

Optimalno je 10 študentov

---

##### **Potreben material?**

Velik list papirja in samolepljivi lističi.

---

##### **Ključni dejavniki uspeha?**

Realistične povratne informacije študentom.

---



## 3.2. KATEGORIJA: OPOLNOMOČENJE



### 1. Aktivnost: "Soočenje"

**Organizacija:**  
GRM NOVO MESTO

**Država:**  
Slovenija

#### Opis dejavnosti:

Učitelj da provokativno izjavo z odgovorom da ali ne (na primer GSO so dobri za človeštvo). Študenti se morajo odločiti, ali se strinjajo ali ne. Nato jim učitelj da 5 minut, da pripravijo argumente za in proti za svojo odločitev. Če si kdo premisli, lahko prosto spremeni pro ali kontra skupino. Učitelj pojasnjuje, da sprememba mnenja ni znak šibkosti, lahko pa je znak močnega značaja, ki se ne boji biti prilagodljiv in odprtega duha. Po 15 minutah soočenja morajo končati argumente. Nato učitelj pogleda rezultat, koliko študentov je zamenjalo skupino.

#### Povzetek (Detajli):

Po izrečeni provokativni izjavi se morajo študentje postaviti na stran. Potem lahko drugo skupino prepričajo, da imajo prav.

#### DETAJLI:

#### Želeni rezultati in vpliv npr. Kaj želi aktivnost doseči?

Študenti so opolnomočeni, da povedo svoje mnenje in dajo dobre argumente. Ugotovijo lahko, da imajo moč spremeniti mnenje drugih.

#### Strateški pristop, kako to doseči?

Učitelj mora dati navodila in slediti soočenju. Po potrebi mora stopiti vmes.

#### Trajanje?

20- 25 minut

#### Velikost skupine?

Ni omejitev

#### Ključni izzivi v smislu mešanih skupin in različnih kulturnih pristopov?

Različne kulture imajo lahko zelo različne misli o nekaterih temah, nekatere teme pa lahko močno vplivajo na študente. Učitelj mora biti pozoren na spoštljivo komunikacijo.

#### Ključni dejavniki uspeha?

Dobro poznavanje tematike.





## 2. Aktivnost: "Odvežite vozle"

**Organizacija:**  
Elazığ Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi  
(EMTAL)

**Država:**  
Turčija

---

### Opis dejavnosti:

Pri tej dejavnosti se bodo študenti združili, da bodo tvorili vozle, tako da bodo združili desne roke. Nato bodo poskušali razvozlati ta vozle, ne da bi spustili roke.

---

### Povzetek (Detajli):

Študenti se združijo in tvorijo krog. Nato združijo desne roke z nasprotnim študentom ali študentom poleg njih. Leve roke ostanejo proste. Učitelj študentom razloži, da je cilj razvozlati vozle, ne da bi ločili roke. Študenti bodo skušali razvozlati vozle z obračanjem rok, zamenjavo mesta med seboj ali podobno. Ne smejo pa ločiti rok.

---

### DETAJLI:

#### Želeni rezultati in vpliv npr. Kaj želi aktivnost doseči?

Cilj je, da posamezniki problem rešijo skupaj in razumejo, da je vsak od njih dragocen pri reševanju tega problema.

---

#### Strateški pristop, kako to doseči?

Ta metoda študentom pomaga, da to rešijo ne samo individualno, temveč tudi s timskim delom. Študentje skupaj z individualnimi sposobnostmi skupaj krepijo razmišljanje in odločanje.

---

#### Trajanje?

3-5 minut za to dejavnost.

---

#### Velikost skupine?

6 – 8 študentov

---

#### Ključni izzivi v smislu mešanih skupin in različnih kulturnih pristopov?

Težava v teh skupinah je, da udeleženci delujejo individualno. Vendar je pri tej dejavnosti treba delovati kot celota, namesto da bi delovali individualno. Druga možnost je, da študenti zberejo posebne moči in sposobnosti drugih študentov in se pri tem podpirajo.

---

#### Ključni dejavniki uspeha?

Prilagodljivo je pripraviti primer te dejavnosti in jo predstaviti študentom v uvodu.

---







### 3. Aktivnost: "Akrostična<sup>1</sup> pripoved o samozavesti"

**Organizacija:**  
OTXARKOAGA-HETEL

**Država:**  
Španija

#### **Opis dejavnosti:**

Študentje naj bodo postavljeni posamezno, tako da bodo lahko razmišljali, kaj naj napišejo, ne da bi kdo pogledal. Na list papirja bodo napisali akrostično pripoved ali pesem z njihovimi imeni. Imena naj pišejo navpično na levi strani papirja. Nato bodo morali z vsako črko svojega imena (začenši s to črko) napisati pozitivno lastnost ali sposobnost, da se bodo opisali. Na primer, študentka po imenu Maja lahko napiše kaj takega:

M = močna, A = atletska, J = jasna, A = ambiciozna.

Mlajši študenti lahko uporabljajo posamezne besede, starejše študente z močnejšimi sposobnostmi pisanja pa lahko spodbudimo k pisanju fraz ali pesmi na podlagi teh črk. Ta dejavnost študente spodbudi k razmišljanju o lastni vrednosti in pozitivnih lastnostih, ki jih prinesejo na svet.

#### **Povzetek (Detajli):**

Študenti naj svoja imena napišejo navpično na levi strani papirja. Nato naj z vsako črko v svojem imenu opišejo svoje pozitivne lastnosti ali sposobnosti. Mlajši študentu lahko uporabljajo posamezne besede, starejše študente z boljšimi sposobnostmi pisanja pa spodbujamo, da na podlagi teh črk napišejo besedne zveze ali pesmi.

#### **DETAJLI:**

##### **Želeni rezultati in vpliv npr. Kaj želi aktivnost doseči?**

Pri izvajanju te dejavnosti študenti razmišljajo o svoji lastni vrednosti in pozitivnih lastnostih, ki jih prinašajo na svet.

##### **Strateški pristop, kako to doseči?**

Učitelj ali vzgojitelj bi moral začeti s primerom pred razredom / skupino, da bi študenti lahko videli in se naučili, kaj se od njih zahteva..

##### **Trajanje?**

10–20 minut za individualno izvedbo dejavnosti in nato največ 1 minuto za razlago pred ostalimi.

##### **Velikost skupine?**

Velikost razreda.

##### **Potreben material?**

List papirja in pisalo.

##### **Ključni izzivi v smislu mešanih skupin in različnih kulturnih pristopov?**

Nekateri študenti morda mislijo, da nimajo pozitivnih stvari ali vidikov, zato jih je pomembno spodbuditi in navesti primere pozitivnih vidikov osebe.



---

### Ključni dejavniki uspeha?

Pred začetkom dejavnosti je treba ustvariti vzdušje zaupanja.

Ne pritiskajte na študente.

Kot smo že omenili, mora učitelj začeti s pozitivnimi, a smešnimi lastnostmi o sebi, tako da se študenti počutijo prijetno.

---



## 4. Aktivnost: "Eno do deset ali sedimo skupaj"

**Organizacija:**  
Mobilizing Expertise AB

**Država:**  
Švedska

---

### Opis dejavnosti:

1. del: Učitelj in študenti začnejo šteti od ena do 15. Ni ukaza, kdo bo povedal, katero številko. Če dve osebi hkrati rečeta isto številko, morata začeti znova. Ko dosežejo 15, so zmagali skupaj kot ekipa.

- *Študenti lahko štejejo tudi od 15 do 1*
- *Štejejo lahko, ko imajo oči zaprte*
- *Lahko štejejo v drugem jeziku.*

2. del: Ista igra s številkami bo prenesena na drug način. Učitelj in študenti se znajdejo v krogu. Učitelj postavi en predmet na sredino kroga. Vsak študent v krogu mora pogledati predmet in se hkrati usesti na tla eden za drugim. Če se dva študenta sedeta hkrati, morajo vsi vstati. Ko vsi študenti sedijo na tleh, se igra konča.

---

### Povzetek (Detajli):

Štetje skupaj v razredu ali posedanje skupaj sta zahtevni dejavnosti in izpolnjevanje tega daje dober občutek uspeha, ki vodi k opolnomočenju.

---

### DETAJLI:

#### Želeni rezultati in vpliv npr. Kaj želi aktivnost doseči?

Pri tej dejavnosti bodo študentje začutili, da so pomemben del pouka in da uspeh pripada skupinskemu delu, ki ga mora udeležiti vsak posameznik.

---

#### Strateški pristop, kako to doseči?

Moderator mora prevzeti pasivno vlogo in pustiti študentom, da začnejo aktivnost in jo zaključijo.

---

#### Trajanje?

10 - 20 minut za spoznavanje štetja dejavnosti na drugačen način. In 10 - 20 minut za sedenje.

---

#### Velikost skupine?

Cela skupina

---



---

**Ključni izzivi v smislu mešanih skupin in različnih kulturnih pristopov?**

Študenti, ki vodijo v razredu, lahko vodijo dejavnost, vendar bodo videli, da mora skupina sodelovati. Spreminjanje jezika ali načina ali dela lahko izzove študente.

---

**Ključni dejavniki uspeha?**

Študentom dovolite, da delajo napake. Dovolite študentom, da se odločijo za povečanje izziva dejavnosti.

---



## 5. Aktivnost: "Portret iz aluminijaste folije"

**Organizacija:**  
KulturLife gGmbH

**Država:**  
Nemčija

---

**Opis dejavnosti:**

Pri tej dejavnosti študenti naredijo avtoportret na aluminijasti foliji, ki naj bo ogledalo posamezne osebe. Okoli portreta napišejo 5 - 10 prednosti in karakternih lastnosti, ki jih sestavljajo kot človeka.

---

**Povzetek (Detajli):**

Na začetku vaje vsak študent na kartonsko škatlo nalepi kos aluminijaste folije v velikosti DIN A3. Nato vsak študent s flomastrom nariše svoj obraz na aluminijasto folijo. Ni pomembno, da je portret zelo podroben ali realističen, lahko pa vključuje prepoznavne podrobnosti, kot so očala ali uhani za prepoznavanje. Skupaj s skupino, učiteljem ali posamezno študenti zdaj zberejo 5 - 10 izrazov, ki jih opredeljujejo kot osebo, veščine, v katerih so še posebej dobri, stvari, ki jih radi počnejo, ali vrednote, ki so jim pomembne, in jih zapišejo okoli svojih " glav ". Na koncu vsak študent predstavi svoj portret, preden se vsi portreti obesijo v učilnici ali pa se lahko tudi od študentov zahteva, da uganejo, za koga gre.

---

**DETAJLI:****Želeni rezultati in vpliv npr. Kaj želi aktivnost doseči?**

Cilj dejavnosti je v središču pozornosti usmeriti posamezne moči študentov, jih ozavestiti in izraziti, s čimer se začne postopek opolnomočenja.

---

**Strateški pristop, kako to doseči?**

Ta metoda študentom pomaga vizualizirati in poudariti njihove posamezne prednosti in sposobnosti. Z razstavo portretov so posamezne moči in sposobnosti trajno dostopne in študenti se s tem okrepijo.

---

**Trajanje?**

Za to aktivnost je treba načrtovati do eno ali dve uri, odvisno od velikosti skupine

---



---

**Velikost skupine?**

5 – 20 študentov

---

**Potreben material?**

Aluminijasta folija, karton, lepilo, pisalo, škarje

---

**Ključni izzivi v smislu mešanih skupin in različnih kulturnih pristopov?**

Izziv v mešanih skupinah je lahko predhodna razprava o osebnih močeh, vrednotah in karakternih lastnostih. Ni vsak človek razmišljal o svojih močeh in jih je sposoben samostojno prepoznati. Da bi premagali to oviro, je mogoče na začetku dejavnosti poimenovati in razložiti prednosti in vrednote. Druga možnost je, da študenti zberejo posebne moči in sposobnosti drugih študentov in se pri tem podpirajo.

---

**Ključni dejavniki uspeha?**

Priporočljivo je pripraviti primer te dejavnosti in jo predstaviti študentom v uvodu.

---



### 3.3. KATEGORIJA: ODNOSI



## 1. Aktivnost: "Človeški vozlel"

**Organizacija:**  
OTXARKOAGA-HETEL

**Država:**  
Španija

#### Opis dejavnosti:

Razred razdelite v skupine, ki štejejo najmanj šest ljudi. Skupine naj stojijo v krogih. Naročite vsem študentom, naj sklenejo desno roko z nekom na drugi strani kroga, da to otežijo, povejte jim, naj roke sklenejo z osebo tik ob sebi. Nato jim recite, naj sklenejo leve roke z nekom na drugi strani kroga.

Ko so sklenili roke, jim recite, naj se poskušajo razvozlati, ne da bi spustili roke. Dajte skupini največ 20 minut. Če se skupina lahko razplete v manj kot 5 minutah, ji recite, naj znova sklene roke, vendar tokrat z več težavami.

#### Povzetek (Detajli):

V skupinah študenti s svojimi rokami naredijo "človeški vozlel" in sodelujejo pri razpletanju vozla z razpravo o strategiji in zaupanjem v gibanje rok drug drugega.

#### DETAJLI:

#### Želeni rezultati in vpliv npr. Kaj želi aktivnost doseči?

Ta dejavnost poskuša študente bolje spoznati, saj morajo sodelovati, da jim uspe razvozlati roke. Prav tako morajo zaupati drug drugemu, ker morajo biti previdni in paziti, da ne bodo prizadeli ali poškodovali drugega.

#### Strateški pristop, kako to doseči?

Učitelji bi morali jasno povedati, da cilj ni čim bolj razvozlati vozlel, da študentu ne bi bili v skušnjavi, da bi spustili roke in goljufali. Učitelji bi morali vztrajati pri dejstvu, da se morajo študenti pogovarjati in skupaj najti strategijo.

#### Trajanje?

30 minut. (5 minut za razlago dejavnosti, največ 20 minut za izvedbo in 5 minut, da se na koncu zberemo in pogovorimo)

#### Velikost skupine?

Najmanj 6 ljudi

#### Ključni izzivi v smislu mešanih skupin in različnih kulturnih pristopov?

Nekateri študenti se iz različnih razlogov (kulturno ozadje, sramežljivost...) ne želijo dotakniti (ali da se jih dotaknejo) sošolcev. Pomembno je, da jih spodbujamo (lahko jim rečemo, da bi se dotaknili le prstov ali komolcev), ne pa tudi silimo.



---

### Ključni dejavniki uspeha?

Ko se študenti začnejo igrati, jih aktivnost nasmeji, tako da se sprostijo in vzdušje v razredu spremeni, zato bi morali učitelji to izkoristiti.

---



## 2. Aktivnost: "Topla prha"

**Organizacija:**  
KulturLife gGmbH

**Država:**  
Nemčija

---

### Opis dejavnosti:

Skupina se zbere v krogu in en študent zasede sredi nje. Študente v krogu prosimo, da tistega, ki je na sredini, »toplo prhajo« z besedami, zaradi katerih se študent počuti dobro in srečno.

---

### Povzetek (Detajli):

Študent na sredini lahko bodisi drži oči odprte bodisi jih tudi zapre. Ostale študente v razredu prosimo, da nekaj o drugem povedo o študentu na sredini. To so lahko posamezne besede ali celi stavki. Lahko je npr. nekaj lepega o študentu (npr. značajske lastnosti) ali tudi lepe spomine iz nekdanih skupnih izkušenj. Ko je vsak študent v krogu nekaj rekel, se študent na sredini lahko zamenja, drugi pa se lahko usede na sedež, da sprejme "toplo prho".

---

### DETAJLI:

#### Želeni rezultati in vpliv npr. Kaj želi aktivnost doseči?

Želeni izid je dvojen: najprej se bo študent na sredini počutil srečnega zaradi lepih besed, ki so bile izrečene o njem. Drugič, odnos v skupini se krepi, saj omenjene besede ne omogočajo le vpogleda v osebo na sredini, temveč tudi v osebo, ki besede izreče, in odnos med obema. Ko študentu zaznajo, kaj jih povezuje ali kaj je drugim všeč pri njih, se vezi v skupini spodbujajo.

---

#### Strateški pristop, kako to doseči?

Pomembno je, da to dejavnost vodi učitelj / trener / mentor. Šele s podporo študentom, da najdejo "prave" besede za izražanje ali jih spodbudijo k globljem razmišljanju o odnosu do študenta na sredini, bo aktivnost razkrila svoj potencial in koristi za skupino.

---

#### Trajanje?

Pribl. 5 minut na osebo, torej odvisno od velikosti skupine in od tega, ali želi vsak enkrat sedeti na sredini.

---

#### Velikost skupine?

Glede velikosti skupine ni nobenih omejitev, vendar je treba, če vključite vse, razdeliti skupino, ko je velika.

---

#### Ključni izzivi v smislu mešanih skupin in različnih kulturnih pristopov?

---



---

Iskanje "pravih" besed je lahko težavno, še posebej, če dejavnost izvajamo v skupini z različnimi kulturnimi okoliščinami, saj lahko komplimente izražamo in dojemamo drugače ter v skupinah, ki vključujejo tuje govoreče. Za reševanje tega bi moral učitelj / trener / mentor po potrebi vsakega študenta podpreti v procesu razmisleka.

---

### **Ključni dejavniki uspeha?**

Dejavnost je namenjena skupinam, v katerih se študenti vsaj malo poznajo, da lahko premagajo površinske ali vizualne vidike v "topli prhi". Odnos je mogoče še posebej okrepiti, če so si študentje pripravljene vzeti čas za malo globlje razmišljanje. Potrebno si je vzeti čas za premislek.

---



## **3. Aktivnost: "Išči in najdi"**

**Organizacija:**  
**GRM Novo Mesto**

**Država:**  
**Slovenija**

### **Opis dejavnosti:**

Študenti so razdeljeni v skupine. Vsaka skupina dobi seznam predmetov, ki jih mora najti. Predmeti so lahko tudi zunaj in jih morajo iskati. Za dokazilo morajo fotografirati vsak predmet. Zmaga prva skupina, ki zbere vse fotografije.

---

### **Povzetek (Detajli):**

Skupina študentov išče različne predmete na nekem območju in jih fotografira. Zmaga prva skupina z vsemi fotografijami.

---

### **DETAJLI:**

#### **Želeni rezultati in vpliv npr. Kaj želi aktivnost doseči?**

Študenti morajo sodelovati in vzpostaviti odnos za dokončanje naloge.

---

#### **Strateški pristop, kako to doseči?**

Pomembno je, da mentor razloži pravila, nato pa morajo učenci delati sami.

---

#### **Trajanje?**

Čas lahko omejimo, tako da imajo časovni pritisk ali ne. Odvisno tudi od seznama predmetov.

---

#### **Velikost skupine?**

Ni omejitev

---

#### **Potreben material?**

Seznam predmetov, ki jih iščejo.

---

### **Ključni dejavniki uspeha?**

Za hitro in učinkovito je potrebno timsko delo.

---





## 4. Aktivnost: "Od besede do zgodbe"

**Organizacija:**  
Mobilizing Expertise AB

**Država:**  
Švedska

### Opis dejavnosti:

1. del: Moderator deli celotno skupino na tri manjše skupine z enakim številom študentov v vsaki. Vsaka skupina bo dobila eno besedo, da bo skupaj ustvarila sliko s svojimi telesi. Vsi morajo biti del končne slike. Vsaka skupina bo prejela različne teme in stvari, ki jih je treba ustvariti. Vsakič bo imela skupina 10 sekund časa, da deluje kot skupina. Ti so navedeni spodaj.

Skupina A	Skupina B	Skupina C
- Banana	- Jabolko	- Grozdje
- Miza	- Svetilka	- Stol
- Slon	- Osel	- Čebela
- Kolo	- Avto	- Vlaku
- Letalo	- Podmornica	- Raketa
- Plavanje	- Plesanje	- Prhanje
- Avtomat za kavo	- Pralni stroj	- TV
- Mir	- Upanje	- Sanjanje
- Švedska	- Turčija	- Španija

2. del: Vsaka skupina bo nato prinesla vse besede, ki so jim bile dane, da bi ustvarila kratko zgodbo, povezano z vsako besedo. Na primer, skupina A bo morala pripraviti zgodbo o banani, mizi, slonu, kolesu, plavanju in aparatu za kavo. Vsaka skupina lahko v svoji zgodbi uporabi eno dodatno besedo. Imeti mora začetek, sredino in konec. Vsaka skupina bo imela čas za pripravo zgodbe in vajo. Nato bo vsaka skupina predstavila drugim.

Po vsaki predstavitvi bo mentor postavil nekaj vprašanj za razmislek; Kakšno strategijo ste uporabili, ko ste prejeli to nalogo? Kako ste se počutili? Kaj je bil glavni izziv? Predstavili bodo drugim skupinam in razložili, katere besede so bile vključene in kaj nam pripoveduje zgodba.

### Povzetek (Detajli):

Študenti bodo skupaj s časom gradili in vizualizirali nekatere predmete. Imeli bodo tudi trenutek, da iz besed / predmetov, ki jih delajo, ustvarijo zgodbo.

### DETAJLI:

#### Želeni rezultati in vpliv npr. Kaj želi aktivnost doseči?

Ta dejavnost poskuša študente bolje spoznati med seboj pod določenim pritiskom (časovni pritisk). Med skupinsko dejavnostjo bodo vzpostavili odnos, da bodo skupaj dosegli skupni cilj. Biti ustvarjalen in skupaj reševati probleme je glavni učinek dobrega odnosa v skupini.





---

### **Strateški pristop, kako to doseči?**

Dovolite skupini, da se odloči, kako bo sodelovala, in ne presoajte glede odločitve, ki jo sprejmejo skupine.

---

### **Trajanje?**

60 minut:

- 5 minute za razlago aktivnosti
  - 25 minut prvi del.
  - 15 minut za pripravo zgodbe
  - 15 min za prikaz zgodbe
- 

### **Velikost skupine?**

Majhne skupine v celotni skupini (največ 6 študentov v vsaki manjši skupini)

---

### **Potreben material?**

Te besede v skupini A, B in C je treba pripraviti in zapisati na papir z velikimi pisavami, tako da jih bodo vsi člani skupine jasno videli. Če boste za svoj razred potrebovali drugo skupino, dodajte več besed v novo kategorijo.

---

### **Ključni izzivi v smislu mešanih skupin in različnih kulturnih pristopov?**

Ponovni fizični stik je lahko težaven. Tisti, ki ne želijo biti fizično vključeni, so lahko še vedno del tega na način, kot ona ali on želi. Nekatere besede, ki so še posebej abstraktne, lahko na podlagi njihovih zgodnjih izkušenj prinesejo drugačno predstavitev v mislih študentov. Kot povezovalac ne bi smeli presojati rezultata dejavnosti. Moral bi biti večinoma usmerjen v proces.

---

### **Ključni dejavniki uspeha?**

Dejavnost ne želi doseči, da bi bila popolna, ampak da bo skupina dobro delovala. Dejavnost daje članom skupine možnost skupnega sodelovanja in vzpostavljanja odnosov za reševanje skupnih izzivov. Rezultat je lahko drugačen, toda pri dejavnosti je pomembnejši postopek, kako študenti sodelujejo.

---





## 5. Aktivnost: "Najdaljša – najkrajša črta"

**Organizacija:**  
Elazığ Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi  
(EMTAL)

**Država:**  
Turčija

### Opis dejavnosti:

Študentom omogočiti, da sprejmejo individualne razlike in razvijejo boljše prijateljstvo s spoštovanjem teh razlik.

### Povzetek (Detajli):

Udeležence razdelite v tri skupine in vsaka skupina lahko izbere ime skupine zanje. Po identifikaciji imen to sporočite celotnemu razredu in podajte naslednjo smernico:

»Zdaj bo vsaka skupina poskušala ustvariti najkrajšo možno črto z uporabo vseh članov v skupini. To črto lahko ustvarite sami s telesom ali okončinami. «

Dajte skupinam 10 minut.

Na koncu prireditve prisluhnite rešitvi vseh in jih prosite, naj jo pokažejo.

Nato preidite na drugo stopnjo dogodka. Dajte naslednjo smernico za začetek druge faze:

«Zdaj bo vsaka skupina poskušala ustvariti čim daljšo črto z uporabo vseh članov v skupini. To črto lahko ustvarite sami s telesom ali okončinami.»

Ko študenti razpravljajo v skupini, izberite prostovoljca iz vsake skupine. Med študenti, ki ste jih izbrali prostovoljno, prvemu zavežite roke, drugemu oči (zavezane oči) in tretjemu stopala. Poskusite to storiti, ne da bi to čim bolj napovedali vsem, medtem ko se člani skupine ozirajo okoli, da bi ustvarili dolgo vrsto. Opazujte, kako poskušajo skupine ustvariti najdaljše in najkrajše vrstice skozi ves dogodek. Po končani aktivnosti izmerite črte in aktivnost zaključite z vprašanji za ocenjevanje.

### DETAJLI:

#### Želeni rezultati in vpliv npr. Kaj želi aktivnost doseči?

Člani skupine vključijo v svoje dejavnosti vezane roke, zavezane noge in zavezane oči. Želeni izid je razmišljati o vseh članih skupine. Da spoštujejo njihove individualne razlike in jih dodajo svojemu ljubkemu prijateljstvu. Vsak študent bo začel razmišljati o drugem in ta majhna dejavnost naredi vsakega študenta pomembnega za celotno skupino.

#### Strateški pristop, kako to doseči?

Pomembno je, da to dejavnost vodi učitelj / trener / mentor. Pomembno je dobro opazovanje in molčanje med zvezo študentov prostovoljcev. Glavna stvar je, da drugi pomislijo na druge prijatelje, ki niso sodelovali v tej dejavnosti. Kaj bo razlog, če bodo sodelovali in kaj so brez njih zamudili.

#### Trajanje?

Približno 10 minut na skupino.



---

**Velikost skupine?**

Glede velikosti skupin ni omejitev, vendar lahko v primeru gneče število skupin povečamo na 4.

---

**Potreben material?**

Trak ali vrv ali kaj podobnega kravati.

---

**Ključni izzivi v smislu mešanih skupin in različnih kulturnih pristopov?**

Vsak študent ima individualno razliko in pomembno je, da s poznavanjem vseh vzpostavi močno in lepo prijateljstvo. Vsak človek je pomemben in brez njega celotni skupini nekaj manjka.

---

**Ključni dejavniki uspeha?**

Na koncu dejavnosti vprašajte študente prostovoljce o njihovih občutkih. Ne pozabite in poskrbite, da drugi začutijo, da obstajajo tisti, ki se počutijo izključene in pozabljene, a pomembni tudi za celotno skupino. Pogovor s celotnim razredom o tem, koga ti ljudje predstavljajo v družbi, jim bo pomagal globlje razmišljati in čutiti.

---



## 3.4. KATEGORIJA: ZAUPANJE



### 1. Aktivnost: "Drevesa v vetru"

**Organizacija:**  
OTXARKOAGA-HETEL

**Država:**  
Španija

#### **Opis dejavnosti:**

Razred razdelite v skupine od šest do osem ljudi. Naj se nekdo javi kot »drevo«, ostali člani skupine pa naj sestavijo krog okoli njega.

Drevo zapre oči in sporoči skupini, da je pripravljena na pad. Skupina drevesu sporoči, da ga je pripravljena ujeti. Z razširjenimi rokami držijo drevo pokonci.

Poskusite zaviti tako, da so vsi študenti drevo.

#### **Povzetek (Detajli):**

Študent sredi kroga pusti, da telo pade, skupina pa ga / jo mora držati pokonci. Zaupanje je zelo pomembno, saj je "drevo" zaslepljeno in pripravljeno, da je v rokah ekipe.

#### **DETAJLI:**

#### **Želeni rezultati in vpliv npr. Kaj želi aktivnost doseči?**

Ta aktivnost poskuša doseči, da si študenti zaupajo. Spoznajo, da jih ekipa varuje in da se lahko zanesejo drug na drugega.

#### **Strateški pristop, kako to doseči?**

Pomembno je, da drevesa na glas povedo, da so pripravljena na padce, druga pa: "pripravljene smo vas ujeti."

#### **Trajanje?**

2-3 minut na študenta.

#### **Velikost skupine?**

Najmanj 6-8 oseb.

#### **Ključni izzivi v smislu mešanih skupin in različnih kulturnih pristopov?**

Nekateri študenti se morda ne bodo počutili prijetno zapreti oči pred ostalimi in morda ne bodo dovolj samozavestni, da bi pustili pasti, v tem primeru jih učitelji ne bi smeli prisiliti, ampak bi jih morali na koncu znova vprašati. Priporočljivo bi bilo, da na začetku razmislite o ustvarjanju skupin glede na spol in aktivnost pozneje ponovite v mešani skupini, ko se je skupina bolje spoznala. Po nekaj ponovitvah bodo ti nezaupljivi študenti morda videli, da je dejavnost varno in smešno.

#### **Ključni dejavniki uspeha?**

Uspeh je lahko čas na koncu dejavnosti, da študenti povedo, kako so se počutili, ko so bili drevesa.





## 2. Aktivnost: "Prijatelj moj! Zaupam ti"

**Organizacija:**  
Elazığ Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi  
(EMTAL)

**Država:**  
Turčija

### Opis dejavnosti:

Skupina stoji na stolu naravnost in pomaga svojemu prijatelju, da se zamenja.

### Povzetek (Detajli):

Vsak član skupine ima stol in stole postavimo v ravno črto. Vsak član stoji na stolu, na koncu vrste pa bo en prosti stol. Študent v krogu začne s prvega stola in njegov prijatelj, ki stoji na stolu, ga objame, da gre na naslednji stol. Cilj osebe v krogu je doseči svoj prosti stol na koncu vrste in tja mora stopiti korak za korakom. Na vsakem stolu mu mora prijatelj pomagati do naslednjega stola, kar se običajno zgodi tako, da ga objame.

### DETAJLI:

#### Želeni rezultati in vpliv npr. Kaj želi aktivnost doseči?

Rezultat zelene aktivnosti je graditi zaupanje znotraj skupine, medtem ko so študenti v krogu pripravljeni iti na njegov stol z uporabo drugih študentskih stolov. Vsak študent, ki stoji na stolih, prevzame odgovornost zanj.

#### Strateški pristop, kako to doseči?

To je dejavnost, ki temelji na pomoči vsakemu študentu v skupini. Če tudi študent ne pomaga, dejavnost ne bo uspešna. To je skupinska dejavnost, pri kateri vsak študent prevzame odgovornost.

#### Trajanje?

Približno 3 minute na osebo, torej odvisno od velikosti skupine.

#### Velikost skupine?

Običajno je 4-7 idealno število, toda prenatrane skupine lahko razdelimo na manjše.

#### Potreben material?

En stol za vsakega študenta.

#### Ključni izzivi v smislu mešanih skupin in različnih kulturnih pristopov?

Izzivi za študente v krogu: študent v krogu mora biti pogumen in si mora na stolih zgraditi zaupanje s svojimi prijatelji. Morda bi bilo težko dati nadzor drugim in prenesti negotovost, ki samodejno gre skupaj, ko si v krogu.

Izzivi za mentorje: študenti, ki vodijo, morajo med seboj sodelovati, hkrati pa pomagati študentu v krogu, da se študent počuti čim bolj varno.



---

### Ključni dejavniki uspeha?

Da bi bila aktivnost koristna za vse vpletene, naj skupine delujejo mirno in previdno. Vsi bi morali dejavnost jemati resno in pri vodenju ravnati tako, kot bi si želeli. Glavna stvar je, da se drugi med pohodom po stolih počuti varno in prijetno, tako da ga objemete ali pomagate.

---



## 3. Aktivnost: "Zavezane oči"

**Organizacija:**  
KulturLife gGmbH

**Država:**  
Nemčija

---

### Opis dejavnosti:

Skupina je razdeljena na tri skupine: enemu študentu se zavežejo oči, druga dva pa ga vodita skozi sobo.

---

### Povzetek (Detajli):

Skupina je razdeljena v tri skupine, da lahko dva študenta vodita enega študenta z zvezanimi očmi. Ta konstelacija je potrebna, da se "slepi" počutijo udobno, kar omogoča izgradnjo zaupanja. Nato skupine treh prosimo, da se sprehodijo po sobi, ne da bi se pogovarjali in ne naleteli drug na drugega. Vloge "slepih" in vodnikov študentov so lahko tudi spremenjene, da bodo vsi izkusili vsako vlogo v dejavnosti.

---

### DETAJLI:

#### Želeni rezultati in vpliv npr. Kaj želi aktivnost doseči?

Rezultat zelene aktivnosti je graditi zaupanje znotraj skupine, medtem ko je študent z zvezanimi očmi pripravljen predati nadzor in medtem ko študentje vodiči prevzamejo odgovornost zanj.

---

#### Strateški pristop, kako to doseči?

Manjše skupine je treba skrbno sestaviti, odvisno od konstelacije skupine in od tega, kako dobro se študenti že poznajo. Morda bi bilo smiselno oblikovati skupine, ki običajno ne sodelujejo, vendar bi lahko te skupine potem potrebovale več podpore glede na določeno konstelacijo.

---

#### Trajanje?

Približno 5 minut na osebo, torej odvisno od velikosti skupine in od tega, ali želi vsak biti enkrat "slep".

---

#### Velikost skupine?

Ni omejitev

---

#### Potreben material?

Preveza za oči, ki je lahko tudi šal ali kaj podobnega

---



---

### Ključni izzivi v smislu mešanih skupin in različnih kulturnih pristopov?

Izzivi so različni, odvisno od različnih vlog v dejavnosti.

Izzivi za zavezane oči: z zavezanimi očmi mora biti pogumen in mora graditi zaupanje v vodilnih partnerjih. Morda bi bilo težko dati nadzor drugim in prenesti negotovost, ki se samodejno poveže, ko si zaslepimo oči.

Izzivi za vodnike: študenti, ki vodijo, morajo med seboj sodelovati, ne da bi uporabljali besede, obenem pa se mora študent z zavezanimi očmi počutiti čim bolj varno in udobno. Poleg tega morajo med premikanjem po sobi opazovati tudi svoje okolje in druge skupine.

---

### Ključni dejavniki uspeha?

Da bi bila aktivnost koristna za vse vpletene, naj skupine delujejo mirno in previdno. Ko vzdušje preplavi sobo, s hihitanjem in šalo, se študenti z zavezanimi očmi lahko počutijo nevarno in neprijetno. To povzroča škodo in nezaupanje v skupini in se je vsekakor treba izogibati. Vsi bi morali dejavnost jemati resno in pri vodenju ravnati tako, kot bi si želeli.

---



## 4. Aktivnost: "Krog zaupanja"

**Organizacija:**  
Mobilizing Expertise AB

**Država:**  
Švedska

---

### Opis dejavnosti:

Dejavnost je bila razdeljena na dva dela. Vsak del lahko opravite ločeno ali oboje v eni uri. Glavni namen dejavnosti je ustvariti varno vzdušje, v katerem si študenti lahko zaupajo.

1. del: Študenti stojijo v krogu. Voditelj izbere enega študenta in ga prosi, naj zapre oči. Krog postane varnostno območje in vsak študent v krogu mora skrbeti za študenta, katerega oči so zaprte. Moderator posreduje študenta drugemu, ki stoji v krogu. Študent, ki ga voditelj pošlje

- *ne sme opreti oči do konca aktivnosti*
- *naj ne bi šel počasneje ali hitreje.*
- *naj bi šel naravnost v smeri, kamor je poslan, brez slaloma.*

Velikost kroga se lahko spreminja glede na okolje. Moderatorji omogočajo vsem študentom, da si zaprejo oči in izkusijo, da so v krogu.

2. del: Moderator pripelje vse študente v čakalno vrsto vlaka. Moderator pove, da je vsak študent magnetofon v vlaku. Med aktivnostjo morajo posneti vse zvoke. Povezovalc stoji na začetku in vodi celotno skupino. Študenti se držijo drug drugega in oči so zaprte. Osredotočajo se le na tisto, kar slišijo in si predstavljajo. Vlaku gre skozi notranje ali zunanje prostore. Na koncu odprejo oči in sedijo na tleh. Povezovalc pravi, da ste posneli vse zvoke in zdaj je čas, da slišite, kaj so posneli. Ko se povezovalc dotakne rame študenta, začne študent ponavljati zvoke, ki jih je posnel. Povezovalc se enega za drugim dotakne ramen vsakega telesa.

---



---

**Povzetek (Detajli):**

Pri vsaki dejavnosti skupina deluje skupaj. Šli bodo študentje, ki bodo zaupali, in drugi, ki jim je treba zaupati. Glavna vloga moderatorja je ohranjanje varnega okolja, v katerem lahko študenti vzpostavijo zaupanje.

**DETAJLI:****Želeni rezultati in vpliv npr. Kaj želi aktivnost doseči?**

Rezultat zelene dejavnosti je graditi zaupanje znotraj skupine, medtem ko študenti uporabljajo druge čute. Biti voden ali voditi sta ključni rezultat, ki ga bodo študenti poskusili.

**Strateški pristop, kako to doseči?**

Voditelj ustvarja skupinsko dinamiko, ko morajo študenti zaupati drugim. Ustvarjanje kroga ali vlaka sta dober okvir za zaupanje.

**Trajanje?**

Vsak del traja približno 25 minut.

**Velikost skupine?**

Ni omejitvev.

**Ključni izzivi v smislu mešanih skupin in različnih kulturnih pristopov?**

Vsak študent se ne želi dotakniti med dejavnostjo, nekateri študenti pa imajo tudi težave z zapiranjem oči, zato je bolje, da uporabite šal ali kaj podobnega.

**Ključni dejavniki uspeha?**

Moderator mora ponoviti pravila, pri čemer se mora osredotočiti na tišino in gibanje z zaprtimi očmi, da bodo lahko njihove dejavnosti imele pravi in popoln učinek. Pomembno je, da študenti to dejavnost jemljejo resno. Šale in ogrožanje drugih bo imel nasprotni učinek, npr. pošiljanje osebe v središče kroga, saj ve, da bo trčila v drugo osebo ali predmet v sobi.







## 5. Aktivnost: "Gosenica"

**Organizacija:**  
GRM Novo Mesto

**Država:**  
Slovenija

### Opis dejavnosti:

Študenti se razdelijo v skupine po tri ali štiri. Stojijo v vrsti, drug za drugim, naslednji pa drži prejšnjega za ramena. Le zadnji v vrsti nima zaslepljenih oči. Ni dovoljeno govoriti, "gosenica" mora komunicirati samo s kretnjami na ramenih. Učitelj predhodno pove gosenici, katere predmete mora zbrati vsaka skupina. Predmeti so lahko v različnih barvah, zato si "gosenici" ni trebazaspomniti vseh predmetov. Prva oseba v "gosenici" mora zbrati različne predmete v sobi / prostoru in jih odnesti na skupno mesto. Ves čas ga vodi zadnja oseba v vrsti. Zmaga »gosenica«, ki najprej zbere predmete.

### Povzetek (Detajli):

"Gosenica" mora zbirati predmete v sobi. Zmaga najhitrejša.

### DETAJLI:

#### Želeni rezultati in vpliv npr. Kaj želi aktivnost doseči?

Pri tej dejavnosti iščemo timsko delo in zaupanje, saj lahko vidi le en del gosenice, študenti pa morajo komunicirati brez besed.

#### Strateški pristop, kako to doseči?

Pomembno je, da mentor razloži pravila, nato pa morajo študenti delati sami.

#### Trajanje?

Kolikor časa je potrebno, je odvisno od števila predmetov, ki jih mora gosenica zbrati.

#### Velikost skupine?

Ni omejitev

#### Potreben material?

Predmeti za iskanje, eno veliko vedro za zbrane predmete in preveze.

#### Ključni izzivi v smislu mešanih skupin in različnih kulturnih pristopov?

Študenti morajo sodelovati; drugačen jezik ni problem. Izziv je lahko, če študenti ne želijo fizičnega stika.

#### Ključni dejavniki uspeha?

Skupine, ki imajo samo močne posameznike, bodo imele več težav pri dokončanju naloge, ker bodo vsi želeli biti voditelji, skupina pa ne bo delovala kot koherentna skupina.

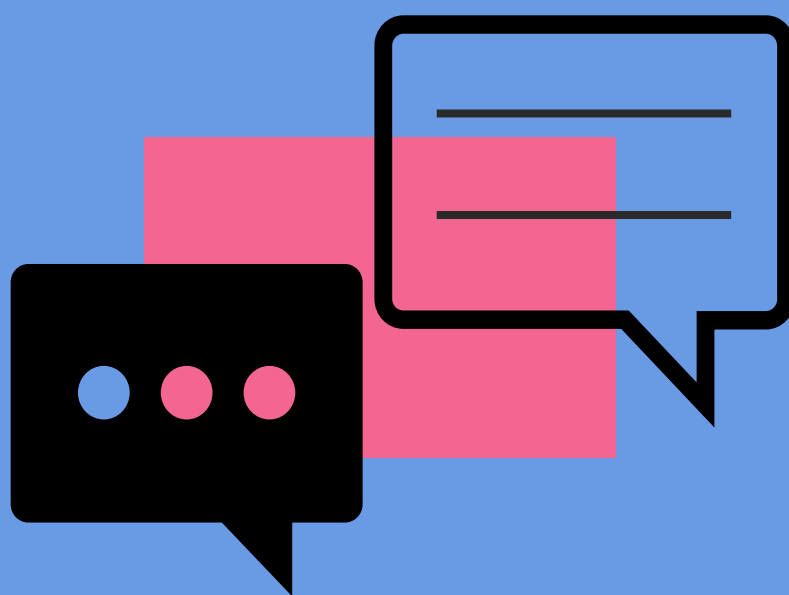


**ODSEK 4:**

**PROGRAM**

**USPOSABLJANJA IN KAKO**

**IZVESTI UPOSABLJANJE**



## ODSEK 4:

# PROGRAM USPOSABLJANJA IN KAKO IZVESTI UPOSABLJANJE

### **Definicija delavnice:**

Na delavnici se majhna skupina ljudi v kratkem času ukvarja s temo in s tem izve več o njej. Vi kot moderator posredujete svoje znanje in spodbujate udeležbo in razmislek, da bodo lahko drugi imeli koristi od tega.

### **O čem govori to poglavje:**

V tem poglavju bi vas radi seznanili z osnovnimi elementi načrtovanja in oblikovanja delavnice, ki jih je treba upoštevati. Če ste učitelj, boste lahko svoje znanje o multikulturnih metodah izobraževanja posredovali svojim kolegom v svoji izobraževalni ustanovi v delavnicah, za katere to poglavje vsebuje smernice.

Poglavje se približno nanaša na tri vidike:

- ▶ *Priprava*
- ▶ *Izvedba*
- ▶ *Nadaljevanje*



# 1. PRIPRAVA

## 1.1. DATUM, VABILO, LOKACIJA

Preden se lahko začne načrtovanje in organizacija delavnice, je treba najprej določiti temo in cilj, ki ga je treba doseči. Določite težavo, s katero bi se moralo soočiti občinstvo.

- *Kaj naj se udeleženci na delavnici naučijo?*
- *Kaj naj vedo po delavnici?*
- *Ali je potrebna kakršna koli priprava?*

S tem bomo ustvarili vabilo in zagotovili, da bodo udeleženci natančno vedeli, za kaj gre v vaši delavnici.

Poleg tega lahko izberemo različne metode ali postopek prilagodimo glede na temo, število udeležencev in opredelitev problema, ker je nekatere metode delavnic mogoče bolje uporabiti v manjših skupinah kot v večjih. Toda v to bomo šli podrobneje kasneje.

Osredotočimo se zdaj na **določitev datuma**. Določiti morate datum za svojo delavnico. Če želite to uskladiti s kolegi, priporočamo, da z digitalnimi orodji pošljete in uskladite različne predlagane datume. Z večino teh orodij lahko enostavno vidite, kateri datum je najboljši za vsakogar. Pri vnaprejšnjem izbiranju datumov bodite pozorni na šolske ali semestrskeske odmore in (medkulturne) počitnice. V teh časih bo morda težko najti primeren datum.

Za usklajevanje datumov lahko uporabite naslednja digitalna orodja:

ORODJE	STROŠKI	OPIS	POVEZAVA
Calendly	Osnovni (brezplačno), Premium (plačljiv)	načrtujte sestanke - ne da bi morali pošiljati in prejemati e-pošto	<a href="http://www.calendly.com">www.calendly.com</a>
doodle	Brezplačna in plačljiva različica	Doodle omogoča hitro in enostavno razporejanje.	<a href="http://www.doodle.com">www.doodle.com</a>
eventbrite	določen odstotek cene vstopnice gre na eventbrite.	Ustvarite stran s seznamom dogodkov z vgrajeno obdelavo plačil, analitiko in podporo.	<a href="http://www.eventbrite.com">www.eventbrite.com</a>
GoogleDrive Formulare	Brezplačna in plačljiva različica	Z Google Obrazci lahko upravljate prijave dogodkov, spontano glasujete itd.	<a href="http://www.google.com/intl/de/forms/about/">www.google.com/intl/de/forms/about/</a>

Preverite **lokacija**, kjer bo delavnica.



Lokacija mora zagotavljati dovolj prostora za vse udeležence. Razmislite, ali potrebujete prostor za nemoteno delo in skupinsko delo.

Na dan delavnice je treba za pripravo prostora predvideti vsaj 30-60 minut.

Pomembni dejavniki, ki vplivajo na izbiro sobe, so velikost skupine, razpoložljiv prostor, dostop do stavbe (npr. za obiskovalce), iskanje prostora, število miz in stolov, razpoložljivost digitalnih orodij, oprema, povezave.

Za večurno delavnico naj bo na voljo **nekaj manjših prigrizkov ter voda in kava**. Za celodnevno delavnico bi morali načrtovati odmor za kosilo in se dogovoriti za neposredno prehrano ali pa izbrati lokacijo z bližnjimi restavracijami.

Da bi imeli **pregled** nad dogodkom, je priporočljivo, da posamezne programske odseke in potrebna gradiva zapišete na list DinA4. Na ta način so povzeti vsi glavni deli delavnice, ki si jih lahko vedno znova ogledate med delavnico.

## 1.2 PRIPRAVA MATERIALA

Seznam materialov vam pomaga pridobiti pregled materialov, ki jih potrebujete za delavnico. Upoštevajte količine in podatke o tem, ali že imate materiale v svoji ustanovi ali jih je treba kupiti. Če želite **informacijsko gradivo** predhodno obdelati skupaj z drugimi sodelavci, ga na primer delite v oblaku ali v shrambi ali pošljite povezavo do Googlovega dokumenta, ki je v skupni rabi za skupno urejanje:

<b>ORODJE</b>	Dropbox Paper	GoogleDocs
<b>STROŠKI</b>	Brezplačno	Plačljivo
<b>OPIS</b>	Dropbox Paper je skupni delovni prostor, kjer lahko ekipe kreativno razvijajo svoje ideje.	Ustvarjajte in urejajte besedilne dokumente neposredno v brskalniku - posebna programska oprema ni potrebna. Hkrati lahko dela več ljudi:
<b>POVEZAVA</b>	<a href="http://www.dropbox.com/paper">www.dropbox.com/paper</a>	<a href="http://www.gsuite.google.com/products/docs/">www.gsuite.google.com/products/docs/</a>

Informativno gradivo za sam dan delavnice je treba natisniti pravočasno in mora biti dovolj na voljo.

Zlasti za vizualne učeče se ali aktivnosti možganske nevihte se zdi koristno vizualizirati ideje in predloge ali povezave na tabli ali flipchartu.

Tipični **materiali za delavnice** so: flipčarti, papir, samolepilni lističi (v različnih barvah), lepljive pike, markerji in druga pisala, škarje, prenosni računalnik in projektor ali zvočniki za predvajanje videoposnetkov.



Če potrebujete **tehnično opremo**, kot so projektor, adapterji itd., jih je treba vnaprej preizkusiti in zaradi varnosti prinesite tudi nadomestne baterije za daljinski upravljalnik.

Če bi moral biti potreben WiFi, prosite za podatke za prijavo in jih zapišite nekje v sobi, če jih bodo udeleženci potrebovali.

### 1.3 IZVAJANJE

Pomislite, ali želite svojo delavnico izvesti kot **fizični dogodek** ali kot **spletno delavnico**. Tu opisani vidiki se v glavnem nanašajo na izvedbo prireditve v fizični učilnici.

Če vas zanima digitalni dogodek, se seznanite z ustrežno programsko opremo.

Možna programska oprema:


ORODJE	STROŠKI	OPIS	POVEZAVA
Google Meet	Plačljivo	Zaščiteni video sestanki za podjetja.	<a href="http://www.gsuite.google.com/products/meet/">www.gsuite.google.com/products/meet/</a>
Zoom	Brezplačna in plačljiva različica	Zaščiteni video sestanki	<a href="http://www.zoom.us">www.zoom.us</a>
Skype	Brezplačno	S Skypom lahko ljudje govorijo, klepetajo in sodelujejo z različnimi napravami.	<a href="http://www.skype.com">www.skype.com</a>
Webex	Brezplačna in plačljiva verzija	Z Webexom se lahko svet poveže, komunicira in sodeluje.	<a href="http://www.webex.com">www.webex.com</a>
Microsoft Teams	Del paketa Office 365		



## 1.4 DNEVNI RED

Dobro strukturiran urnik vam pomaga dobro pripraviti moderiranje in posamezne vidike delavnice.


**Dnevni red** je lahko približno takšen:

	<p><b>Začetek ob 9:45:</b> prihod</p> <p><b>10:00:</b> pozdrav in uvod</p> <p><b>10:15 – 11:15:</b> aktivator, aktivnost 1</p> <p><b>11:30 – 12:30:</b> aktivnost 2</p> <p><b>12:30 – 13:30:</b> odmor za kosilo</p> <p><b>13:30 – 13:45:</b> aktivator, kratek povzetek dopoldneva, kratek uvod za popoldan</p> <p><b>13:45 – 14:45 pm:</b> aktivnost 3</p> <p><b>15:00 – 16:00:</b> aktivnost 4</p> <p><b>16:00 – 16:15/16:30:</b> povratne informacije in slovo</p>
---	--

Če povzamemo, priporočamo, da vsebinske dejavnosti trajajo med 45 in 60 minutami in da so med sejami predvideni 10-15 minutni **odmori** (vendar vsaj vsakih 90 minut). Ker lahko aktivnost občasno odložite, je v pomoč nekaj dodatnih minut.

Med aktivnostmi lahko dodate kratke **aktivatorje**. So kratke sekvence iger, polne energije, ki sprostijo vzdušje in razpoloženje ter si zbistrijo misli. Aktivatorji sčasoma pomagajo tudi krepiti odnos znotraj skupine in pomagajo skupini, da se bolje spozna.

Primer **vaje aktivatorja**:

	<p>10 – 35 udeležencev</p> <p>15 – 20 minut</p> <p>Nekaj različnih žog</p> <p>Aktivator, da se zbudimo in premigamo</p>
---	---

Oblikujte skupinski krog. Naloga je preprosta: žoga, ki jo vržete enemu od udeležencev, mora biti enkrat predana vsakemu članu skupine, preden se vrne k vam.

Tu velja pravilo: Vsak član skupine je lahko žogo imel le enkrat. Vsakdo je moral imeti žogo enkrat. Žoge ni dovoljeno predati neposrednemu sosedu. Če se je žoga vrnila k vam, se izvede hiter pregled. Žoga mora nato prepotovati popolnoma enako razdaljo.

Ko je to doseženo, se lahko dodajo nadaljnje ravni, npr:

1. *pravočasnost*
2. *enako, samo z več žogami*

Grobi časovni okvir in groba vsebina dnevnega reda bi morali biti vidni vsem udeležencem na flipchartu. Teme ni nujno treba omeniti, pomembnejši so začetni časi in odmori. Potem vsi udeleženci vedo, kdaj, kje in kaj se dogaja in so prisotni (tudi miselno)<sup>7</sup>.

## 2. IZVAJANJE

### 2.1 ZAČETEK

Še preden se osredotočite na uradno dobrodošlico udeležencev, si vzemite nekaj minut (približno 15 minut) **za prihod in osebno dobrodošlico** vseh udeležencev. Faza prihoda je obdobje pred uradnim začetkom, ko udeleženci prispejo drug za drugim in počakajo na začetek delavnice.

Prepričajte se, da ste že pripravili naslednje:

- *Vsi materiali in dokumenti so pospravljeni ali zagotovljeni.*
- *Delavnica je jasno označena in lahko dostopna.*
- *V delovni sobi je manjši samopostrežni bife s kavo, vodo in prigrizki.*
- *Dnevni red je postavljen v delovni sobi.*

Zdaj je čas, da delavnico uradno odpremo ter še enkrat jasno nagovorimo in opredelimo **pomen, temo in cilj delavnice**.

Na kratko se predstavite in predstavite temo. Na kratko razložite, kaj želite doseči skupaj, in si oglejte postopek delavnice.

Namen tega uvoda je udeležencem predvsem razložiti, kaj jih čaka in kaj se od njih pričakuje.

Tu so trije predlogi, kako lahko strukturirate uvod:

- *Vizualizirajte cilj, ki je jasno viden vsem. Priložite lahko primerno sliko ali plakat z jasno oblikovano ciljo, na primer na flipchart. To ima prednost, da je cilj ves čas tik pred vami. Ta metoda se lahko uporablja tudi poleg naslednjih dveh.*
- *Za uvod uporabite uvodni pogovor. Ta vrsta predstavitve povzema najpomembnejša dejstva o temi na kratko, jedrnato in jasno navaja cilj. Najbolje je, da govorite na pamet.*
- *Začnite s kratkim filmom, ki prikazuje temo in cilj delavnice. Temu sledite s tezo na temo delavnice. Na ta način sprožite razpravo med udeleženci.*

Če se poslušalci ne poznajo, sledi **uvodni krog**. V zvezi s tem se pozanimajte tudi o pričakovanih udeležencev do delavnice.





Primer **uvodne vaje**:

Da bi se vsi udeleženci lahko spoznali, se dva ali štirje udeleženci vedno predstavijo (po možnosti pred skupino). Zdaj je naloga ugotoviti podobnosti, ki jih vprašanja ne vidijo. Na ta način se vsi udeleženci na igriv način spoznajo.

Primer **poizvedbe o pričakovanju**:

Vsak udeleženec dobi kartico, na kateri sporoči svoje pričakovanje. Končane karte se nato pritrdijo na pinboard. Nato boste kot moderator imeli priložnost, da se med delavnico sklicujete na posamezne točke.

## 2.2 PRAVILA DNEVA

**Izmenjava med udeleženci** je zelo koristna. Na nekatera vprašanja udeležencev bodo morda odgovorili drugi. To zahteva **sproščeno vzdušje**, v katerem se vsi počutijo prijetno in se lahko izrazijo.

Zato je priporočljivo, da se pred začetkom dejanskega dela v skupini skupaj dogovorite za nekatera **pravila**.

Možna pravila pogovora so:

1. *Oseba naj dokonča svoj stavek*
2. *Aktivno sodelovanje*
3. *Tolerirajte različna mnenja*
4. *Sprejemanje kritik (kritika mora biti vedno izražena objektivno in pošteno)*
5. *Cenite ideje vseh*

## 2.3 PREDSTAVITEV

Zdaj se začne resnično delo delavnice. Tu je zdaj treba obravnavati temo, sporočiti vsebine in znanje ter jih tudi takoj uporabiti, pa tudi priti do novih idej in misli.

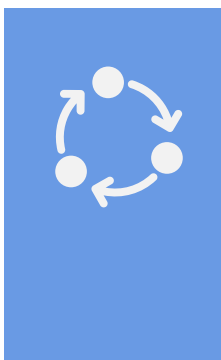
**Interaktivni pristop** je tisto, kar določa delavnico. Delavnica se mora vedno osredotočati na interaktivnost in aktivno vključevanje udeležencev.

Glede na način delavnice je produktivna faza videti drugače. Redno si delajte odmore, ki ustrezajo postopku delavnice, vendar vsaj vsakih 90 minut.

V tej fazi obstajajo **različne metode delavnic**, ki lahko vodijo do uspeha. Najbolje je preizkusiti različne metode. Le tako boste našli tistega, ki vam najbolj ustreza.



## Tipične metode:



Svetovna kavarna

[www.theworldcafe.com/key-concepts-resources/world-cafe-method/](http://www.theworldcafe.com/key-concepts-resources/world-cafe-method/)

Odprt prostor

<https://gamestorming.com/open-space/>

Metoda klobukov glede na Edwarda de Bona

[www.mindtools.com/pages/article/newTED\\_07.htm](http://www.mindtools.com/pages/article/newTED_07.htm)

Zlasti za spodbujanje **ustvarjalnih procesov** bi morali delati s premičnimi stenami, tablam ali flipchari, na katerih teme, ideje in predloge uporabljajo in razvrščajo udeleženci na poziv ali z izpolnjenimi karticami. Povezave s tem postanejo vidne; procese lahko skupina strukturira in določi po prioritetah ali demokratično ovrednoti s pomočjo nalepk (in njihovo število).

Digitalni formati se lahko uporabljajo za ponazoritev in jasno sporočanje vsebine delavnice. Če ste na primer načrtovali predstavitev vsebine delavnice, jo lahko predstavite s predstavitvijo PowerPoint.

Tehnologije se uporabljajo tudi za izboljšanje aktivnosti in interaktivnosti udeležencev, na primer s funkcijo kviza Kahoot.

S programom Kahoot lahko ustvarite interaktivne kvize, kjer nihče ni prisiljen govoriti. Ali vsi igrajo proti vsem ali pa se igra v majhnih skupinah. Kahoot je brezplačna storitev, ki vam omogoča ustvarjanje kvizov z več izbirami za pametne telefone udeležencev. Na primer, ustvarite vprašanja o vsebini vašega dogodka. Točke se dodelijo za pravilne odgovore in za zaporedne pravilne odgovore. Vprašanja v kvizu so vidna vsem na projektorju, trenutni rezultat pa je prikazan po vsakem krogu odgovorov.

Tu je še nekaj tehnoloških trendov, ki bodo osvežili vašo delavnico (če imajo udeleženci pametni telefon ali tablični računalnik / prenosnik):

ORODJE	STROŠKI	OPIS	POVEZAVA
Kahoot!	Brezplačna in plačljiva različica	Od e-učenja do interaktivnih predstavitev, treningov in virtualnih dogodkov.	<a href="http://www.kahoot.com/business">www.kahoot.com/business</a>
Mentimeter	Brezplačna in plačljiva različica	Z anketami v živo, kvizi pridobite v realnem času informacije od oddaljenih skupin in spletnih študentov.	<a href="http://www.mentimeter.com">www.mentimeter.com</a>



Sli.do	Brezplačno	Ankete, glasovanja in možnosti vprašanj. Primerno na primer za zbiranje in dajanje vprašanj občinstvu prednostnim nalogam na razpravljalnih prireditvah.	<a href="https://www.sli.do/">https://www.sli.do/</a>
Padlet	Brezplačno	Ustvarjajte digitalne plošče. Opombe lahko razporedite po mreži, na seznamih, kronološko kot v klepetu ali popolnoma prosto na površini.	<a href="https://padlet.com/">https://padlet.com/</a>
Linoit	Brezplačno	Ustvarite table, na katerih lahko udeleženci zbirajo in premikajo zapiske. Registracija je potrebna le za moderiranje, ne pa tudi za udeležence.	<a href="https://en.linoit.com/">https://en.linoit.com/</a>

Po intenzivnem delu na temi so rezultati predstavljeni, obravnavani in obdelani. Kaj so se udeleženci naučili? Kaj bi se radi naučili? O rezultatih posameznih udeležencev lahko razpravljamo tudi na zgledih.

## 2.4 VREDNOTENJE

Na koncu delavnice mora biti čas za življenjepis in obete. Kakšne rezultate je dala delavnica? Kaj se potem zgodi z rezultati? Kaj se zgodi s preostalimi odprtimi temami?

Razlikovati je mogoče različne ravni **vrednotenja**:

Na prvi ravni ocenite, ali so udeleženci v srečanju uživali. Z odgovori udeležencev spoznate njihove **občutke, reakcije in zanimanje**. Prav tako lahko izročite steklenico z milnim mehurčkom, da povratne informacije udeležencev ne bodo trajale predolgo. Čas za govor je toliko časa, dokler milni mehurček ostane v zraku.

Vsak udeleženec naj z eno besedo opiše, kako se počuti po delavnici (npr. motiviran, navdihnjen, utrujen, premišljen itd.). Takšen krog povratnih informacij je lahko povezan tudi s slikami. Postavite različne slikovne motive in naj vam vsak udeleženec pove, katera slika najbolje opisuje njihov občutek (možni motivi so npr. sonce, oblaki, obzorje itd.). To metodo lahko uporabimo tudi kot uvodno, da ugotovimo, kaj pričakujemo od delavnice.

Povratne informacije udeležencev delavnice **o organizaciji, prostorih, urniku in vsebinah** vas bodo zagotovo zelo zanimale. To lahko zahtevate ustno v kratkem zasedanju povratnih informacij. Povratne informacije je seveda mogoče dati tudi vizualno. V ta namen si na flipchartu zabeležite

vidike, ki jih je treba oceniti. Udeleženci lahko nato točke dodelijo tako, da jih nalepijo na flipchart. Ali pisno s pomočjo vprašalnika, ki ga udeleženci izpolnijo lokalno ali digitalno, npr. preko Survey Monkey Link.

Druga digitalna orodja, ki jih lahko uporabite za zaključek:

ORODJE	STROŠKI	OPIS	POVEZAVA
Crowdsignal	Brezplačna in plačljiva različica	Preprosto orodje, ki zbira odgovore kjer koli in podatke izvozi povesod.	<a href="http://www.crowdsignal.com">www.crowdsignal.com</a>
Google Forms	Brezplačna in plačljiva različica	Ustvarite obrazce po meri za ankete in vprašalnike brez dodatnih stroškov.	<a href="http://www.google.com/intl/de/forms/about/">www.google.com/intl/de/forms/about/</a> <a href="http://www.gsuite.google.com/products/forms/">www.gsuite.google.com/products/forms/</a>
Inqwise	Brezplačna in plačljiva različica	Orodje za spletno anketo za hitro, enostavno in brezplačno ustvarjanje spletnih anket!	<a href="http://www.inqwise.com">www.inqwise.com</a>
SurveyMonkey	Plačljivo	SurveyMonkey je anketna platforma, ki vam omogoča zbiranje povratnih informacij in njihovo pretvorbo v dejanske podatke.	<a href="http://www.surveymonkey.com">www.surveymonkey.com</a>

Druga raven je ugotoviti, ali je udeleženec **pridobil znanje**, tj. ali so se udeleženci kaj naučili ali so lahko pridobili novo znanje.

Tretja raven je oceniti, ali je srečanje vplivalo ali spremenilo spretnosti in vedenje udeležencev (**vedenjska sprememba**).

Četrta raven mora pokazati, ali se je kaj spremenilo na bolj globalni ravni (izid), na primer kakšen **vpliv** ima delavnica na odnos z institucijo ali se je kaj spremenilo za udeležence v njihovem vsakdanjem življenju (šola, služba, univerza).

Za drugo do tretjo stopnjo je še posebej primerno naslednje vprašanje: Katero od teh bi jutri želeli uvesti v vsakdanje življenje?

Za četrto stopnjo je priporočljiva raziskava po približno 6 tednih, ki jo lahko pošljete prek SurveyMonkey ali drugega digitalnega orodja.

Preglejte **seznam udeležencev**, da dobite e-poštne naslove, ki jih potrebujete za pošiljanje nadaljnjih sporočil.

### 3. NADALJEVANJE

**Dokumentacija** je običajno v pisni obliki ali v obliki **foto protokola**. Pomembno je, da se rezultati lahko še naprej uporabljajo in da se udeležencem takoj pošljejo po e-pošti ali povezavi do skupne mape drop-boxa.

Priložnost lahko izkoristite za opozarjanje na prihodnje dogodke, kot so nadaljevalni tečaji, ali za pošiljanje gradiva za vaje. Poleg tega bi bilo dobro predložiti priporočila za literaturo ali spletne vire na to temo, če bi udeleženci še bolj zanimali.

Bi radi digitalno podpirali zapisovanje zapiskov ali zapisovanje med delavnico? Morda bo eno od teh orodij koristno:

ORODJE	STROŠKI	OPIS	POVEZAVA
Twiddla	Brezplačna in plačljiva različica	Spletna tabla za sodobno učilnico	<a href="http://www.twiddla.com/">www.twiddla.com/</a>
4Minitz!	Brezplačno	brezplačna in odprtokodna programska oprema (licenca MIT).	<a href="http://www.4minitz.com/">www.4minitz.com/</a>

Priloga 1: Kontrolni seznam "Kako pripraviti usposabljanje"



<b>KAJ?</b>	<b>PODPORNA ORODJA?</b>
<b>PRIPRAVA</b>	
Določitev datuma	Calendly, doodle, eventbrite, google drive
Lokacija	
Prigrizki in pijača	
Catering / restavracija	
Ustvarite seznam gradiva	
Ustvarite interno informativno gradivo	Dropbox Paper, GoogleDocs
Ustvarite informativno gradivo za udeležence	
Določite dnevni red	
<b>IZVEDBA</b>	
Pripravite sobo / lokacijo	
Uvodni krog	
Pravila govora	
Vsebina predstavitve (interaktivna)	Kahoot, Mentimeter, Sli.do, Padlet, Linoit
Seznam udeležencev	
Povratna informacija / vrednotenje	Crowdsignal, Google Forms, Inqwise, SurveyMonkey
<b>NAKNADNA OBDELAVA</b>	
Pošljite protokol	Twiddla, 4Minitz!



## 4. USTVARJALNO, KRITIČNO IN AKTIVNO SODELOVALNO UČENJE (CCCL). PROGRAM USPOSABLJANJA ZA UČITELJE POKLICNEGA IZOBRAŽEVANJA

**Komu je namenjen?** Ta program usposabljanja dopolnjuje komplet orodij »Različne učilnice za vključevanje v poklicno izobraževanje in usposabljanje«, razvit v okviru projekta SIMPLY INCLUDED. Tako priročnik kot program sta namenjena učiteljem poklicnega izobraževanja in usposabljanja, ki se morajo v svojih razredih soočiti z raznolikostjo, s posebnim poudarkom na šolah/pouku s pomembnim številom migrantov.

**Cilji programa usposabljanja:** Program usposabljanja je namenjen učiteljem poklicnega izobraževanja in usposabljanja, ki delajo z migranti in begunci, da pridobijo kompetence in orodja za obvladovanje raznolikosti pri pouku, ustvarjanje in ohranjanje dobrega razrednega vzdušja z uporabo medkulturnih, ustvarjalnih, kritičnih in aktivnih tehnik sodelovanja. Da bi:

- *Spodbujali občutek pripadnosti vsakemu učencu skupini.*
- *Spodbujali opolnomočenje vsakega študenta, s poudarkom na prednostih vsakega izmed njih.*
- *Zagotovili varno in varno okolje brez obsojanja, brez predsodkov in brez strahu pred govorjenjem.*

**Kako ga uporabiti?** Ustvarili smo program usposabljanja, tako da ga lahko učitelji, šole ali katera koli organizacija, ki dela z migranti, uporabijo za samousposabljanje ali usposabljanje lastnega osebja. Program je predviden za uporabo skupaj s kompletom orodij, čeprav je dovolj prilagodljiv, da ga lahko kombiniramo z drugimi dejavnostmi, ki se uporabniku zdijo pomembne.

### Pričakovani učni rezultati po usposabljanju:

- ▶ Znal bom ustvariti dobro razredno vzdušje in ga bom lahko obdržal ter obvladoval konflikte na ustvarjalen in konstruktiven način.
- ▶ Z učenci/učenci bom lahko zgradil dvosmerni odnos, ki bo temeljil na spoštovanju in zaupanju.
- ▶ Svojim študentom/učencem bom lahko zagotovil zaupanje v lastne spretnosti in sposobnosti ter jih opolnomočil, da bodo zaupali svojemu edinstvenemu potencialu.
- ▶ Znal bom razumeti načela medkulturnega izobraževanja in ustvarjalnega, kritičnega in aktivnega kooperativnega učenja.
- ▶ Znal bom uporabljati različna orodja in dejavnosti po načelih ustvarjalnega, kritičnega in aktivnega kooperativnega učenja.
- ▶ Svoje dejavnosti bom lahko oblikoval po načelih medkulturnega izobraževanja in ustvarjalnega, kritičnega in aktivnega kooperativnega učenja, prilagojeno kontekstu programa poklicnega izobraževanja in usposabljanja, v katerega sem vključen.



LEKCIJA	TRAJANJE	TEMATIKA	CILJI	MOŽNI VIRI
Lekcija 1 (Približno 5 ur)	45 min	- Predstavitev programa in učnih rezultatov usposabljanja	Udeleženci se seznanijo s programom in dobijo predstavo o tem, kaj lahko po sodelovanju v njem »nesejo domov«.	Program usposabljanja in uvod
		- Motivacija in pričakovani rezultati za vsakega udeleženca	Udeleženci delijo svojo motivacijo za sodelovanje na usposabljanju in kaj osebno pričakujejo, da bodo pridobili.  To je dejavnost, ki jo lahko kasneje uporabijo udeleženci s svojimi študenti/učečimi se.	To lahko storite na igriv način, tako da udeležencu vsakič vržete žogo, tako da mora deliti svojo motivacijo in pričakovanja in nato žogo podati naslednjemu. Če to storite z volneno kroglico, bodo udeleženci zgradili mrežo, ki predstavlja vezi, ki so nastale med njimi med lekcijo.
		- Spoznavanje. Različne možne dejavnosti: na primer "hitro srečanje" ali "bingo".	Udeleženci bodo drug od drugega zbirali več informacij, da bodo lahko začeli ustvarjati predstavo o osebah, s katerimi delijo usposabljanje, in morda opazili skupne stvari. Tako za hitre zmenke kot bingo priporočamo, da olajšate dejavnosti, vključno z osebnimi podatki o hobijih, veščinah, interesih ...	Hitro srečanje: <a href="https://www.thebalancecareers.com/speed-meeting-icebreaker-1918422">https://www.thebalancecareers.com/speed-meeting-icebreaker-1918422</a>  Bingo: <a href="https://www.quizbreaker.com/icebreaker-bingo#how-to-set-up-ice-breaker-bingo">https://www.quizbreaker.com/icebreaker-bingo#how-to-set-up-ice-breaker-bingo</a>
10 min	Odmor			





60 min	Uvod v koncept razrednega vzdušja, začenši s povratnimi informacijami o prejšnjih dejavnostih.	Udeleženci razmišljajo o tem, kako so se počutili ob predhodno opravljenih dejavnostih (volnena žogica, hitrostno srečanje, bingo...). Ugotovijo, katere občutke so dobili pri teh dejavnostih.	Uporabite lahko tablo, samolepilne listke, slike ... da lahko udeleženci napišejo ključne besede ali izberejo slike, ki predstavljajo, kar so čutili (veselje? Sramežljivost? Samozavest? Pripadnost? Adrenalin? Varnost?)
	Kaj zame določa dobro razredno vzdušje?	Udeleženci določijo, kaj bi radi našli, da bi uživali v dobrem vzdušju. Na koncu so se odločili, kaj pričakujejo od dobrega vzdušja.	Za to dejavnost veljajo prejšnji viri.
	Dejavnosti za ustvarjanje dobrega vzdušja v razredu.	Udeleženci se bodo naučili posebnih dejavnosti, ki jih je treba uvesti za ustvarjanje dobrega vzdušja v razredu, razen tistih, ki so bile uporabljene v uvodu (bingo in hitrostno srečanje).	SIMPLY INCLUDED komplet orodij, 1. poglavje.
	Posvetovanje	Udeleženci bodo skupaj razmišljali o tem, kar so se naučili, in kako to uporabiti pri svojih študentih.	
10 min	Odmor		



	45 min	Uvod v medkulturno kompetenco in sodelovalno učenje	<p>Main aims of intercultural education.</p> <p>What is and what is not cooperative learning?</p> <p>Principles of cooperative learning.</p>	<p><a href="https://www.ici.is/en/articles/intercultural-education-better-education-for-everyone">https://www.ici.is/en/articles/intercultural-education-better-education-for-everyone</a></p> <p>SIMPLY INCLUDED komplet orodij, 2. poglavje.</p>
		Primer kooperativnega učenja: Jigsaw	Udeleženci bodo poznali tehniko Jigsaw in kako oblikovati lastno dejavnost Jigsaw	<a href="https://www.dailyteachingtools.com/cooperative-learning-jigsaw.html#Core">https://www.dailyteachingtools.com/cooperative-learning-jigsaw.html#Core</a>
	10 min	Odmor		
	90 min	Učenje z delom: načrtovanje dejavnosti Jigsaw	Udeleženci, ki delajo v skupinah, bodo pripravili sestavljanke na določeno temo, za katero se odločijo (če so vsi iz istega področja poklicnega izobraževanja in usposabljanja, si lahko vsi prizadevajo za dejavnost na tem področju, če prihajajo z različnih področij, lahko pripravijo bolj splošnega).	<a href="https://www.dailyteachingtools.com/cooperative-learning-jigsaw.html#Core">https://www.dailyteachingtools.com/cooperative-learning-jigsaw.html#Core</a>
15 min	Povzetek Lekcije 1. Konec lekcije			



<b>Lekcija 2</b> (Približno 5,5 ure)	60 min	Uvod v pozitivno pedagogiko	Model PERMA. Načela pozitivne pedagogike: povratna informacija, opolnomočenje, odnosi in zaupanje	SIMPLY INCLUDED komplet orodij. 3. poglavje.
		Učenje z delom: povratne informacije	Udeleženci bodo doživeli eno aktivnost, povezano s povratnimi informacijami, tako da bodo lahko kasneje oblikovali svojo.	SIMPLY INCLUDED komplet orodij. 3. poglavje. (Priporočamo dejavnosti »govoreči stoli« ali »lepilni lističi«, odvisno od velikosti skupine)
	10 min	Odmor		
	60 min	Učenje z delom: opolnomočenje	Udeleženci bodo izkusili eno aktivnost, povezano z opolnomočenjem, tako da bodo lahko kasneje oblikovali svojo.	SIMPLY INCLUDED komplet orodij. 3. poglavje. (Priporočamo aktivnost »soočenje«) ali SIMPLY INCLUDED videi (IO1)
		Učenje z delom: odnos	Udeleženci bodo izkusili eno aktivnost, povezano z odnosom, tako da bodo lahko kasneje oblikovali svojo.	SIMPLY INCLUDED komplet orodij. 3. poglavje. (Priporočamo aktivnost »Človeški vozek«)
	10 min	Odmor		
	60 min	Učenje z delom: zaupanje	Udeleženci bodo izkusili eno aktivnost, povezano z zaupanjem, tako da bodo lahko kasneje oblikovali svojo.	SIMPLY INCLUDED komplet orodij. 3. poglavje. (Priporočamo aktivnost »Krog zaupanja«)



10 min	Odmor		
90 min	Pozitiviziram moje poučevanje	Udeleženci izvajajo eno od svojih običajnih dejavnosti in jih v skupinah analizirajo, skušajo vanje vnesti elemente pozitivne pedagogike (lahko se izvaja na način ocenjevanja dejavnosti, na način povratne informacije, na način, kako naj študenti to rešijo...). Na plenarnem zasedanju bomo predstavili, kako so udeleženci »pozitivizirali« različne dejavnosti.	Primeri tipičnih dejavnosti, ki jih izvajajo udeleženci v razredu.
10 min	Odmor		
30 min	Posvetovanje	Udeleženci razmišljajo o tem, kaj so se naučili v teh dveh lekcijah in kako mislijo, da bo to od zdaj naprej vplivalo na njihovo poučevanje.	Uporabite lahko tablo z dvema stolpcema »prej« in »zdaj«. Udeleženci lahko tam napišejo, kako so poučevali pred usposabljanjem in kako mislijo, da bodo poučevali od zdaj naprej, pri čemer integrirajo tisto, kar so se naučili v svoje dnevne lekcije.

