



learning
to participate

Project-based learning metodologija: od teorije do prakse

Šta je u ovom priručniku za tebe
ako si youth worker:



Metodologija



Primjenjive ideje



Alati i aktivnosti

Otisak

VODSTVO PROJEKTA

Univ-Prof. Dr. Dirk Lange
Sveučilište u Beču
Centre for Teacher Education
Didactics of Civic and Citizenship Education
Porzellangasse 4, 1090 Beč
AUSTRIJA
leap.univie.ac.at



UPRAVLJANJE I PROVEDBA

Alessandra Santoianni, alessandra.santoianni@univie.ac.at

PARTNERI



<https://www.idd.uni-hannover.de/>



<http://sapereaude.at/>



<https://en.danilodolci.org/>



<http://mladi-eu.hr/>

SLJEDEĆI PARTNERI BILI SU UKLJUČENI U IZRADU OVOG DOKUMENTA

- Alessandra Santoianni (alessandra.santoiani@univie.ac.at), Sveučilište u Beču
- Clara Berger, Sveučilište u Beču
- Maria Köpping, Sveučilište u Beču
- Holger Onken (onken@idd.uni-hannover.de), Sveučilište u Hannoveru
- Patrick Danter (patrick.danter@sapereaude.at), Sapere Aude
- Alberto Biondo (alberto.biondo@danilodolci.org), Centro per lo Sviluppo Creativo Danilo Dolci
- Bala Ram Gaire (balaram.gaire@danilodolci.org), Centro per lo Sviluppo Creativo Danilo Dolci
- Francesco Lombardi (francesco.lombardi@mladi-eu.hr), Udruga Mladi u EU

Gdje možete saznati više:

→ LEAP na UniVie: leap.univie.ac.at

→ LEAP blog: <https://leap2020.home.blog/>

→ LEAP na Facebooku: <https://www.facebook.com/LEAPLearningToParticipate/>

Ako nije drugačije naznačeno, ovo izvješće (broj projekta: 2018-3-AT02-KA205-002231) licencirano je pod CC-BY-NC-SA 4.0. Da biste pogledali kopiju ove licence, posjetite <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0> Autorima i projektu treba dodijeliti autorizaciju.

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



Podrška Europske komisije za proizvodnju ove publikacije ne predstavlja odobrenje sadržaja koji odražava samo stavove autora i Komisija ne može biti odgovorna za bilo kakvu upotrebu informacija sadržanih u njoj.

INDEKS

Uvod.....	5
I. Opis metodologije	6
1. PBL u neformalnom obrazovanju. Gdje smo započeli?	6
2. Kako koristiti PBL u projektima za mlade	9
II. Prakse PBL-a.....	11
1. Prije mobilnosti	12
2. Tijekom mobilnosti.....	18
3. Nakon mobilnosti	20
4. Što smo učinili?	21
5. Što smo naučili?	22
6. Utjecaj Covid-19 na naš rad	23
Zaključne napomene	26
III. Resursi: Savjeti, alati i aktivnosti.....	28
Mrežni alati	29
Metoda „3-Thinking“	32
Apolitične stvari	33
Gradski safari	34
Provjera demokracije	36
Dijagram sila.....	37
Frankenstein	39
HI-HA-HO	40
Horor filmovi	41
Slika ljudskog binga	42
Nacije, Granice i mi sami.....	43
Barometar mišljenja.....	45
Čitanje akademskih članaka	46
Tiha percepcija	47
Nasukani na otoku	49
Simboli da se izrazim	50
Most preko velike rijeke.....	52
Brod za procjenu.....	53
Hodanje po žici.....	55
Drvo očekivanja i strahova	56
Što mogu učiniti?	58
Što vidiš?	59
Tko je s kime?	60

Uvod

LEAP je kratica za „Learning to Participate“, ili “Učiti sudjelovati” i strateško je partnerstvo između tri organizacije mladih i dva sveučilišta. Njegov fokus, te ono što je povezalno partnere je interes za društvenim i političkim sudjelovanjem mladih. Cilj je promijeniti perspektivu o percepciji uloge mladih kao društvenih aktera u političkim procesima, te osnažiti mlade ljude u preuzimanju kontrole nad pitanjima koja su njima značajna.

Ciljevi projekta su:

- Promovirati **pedagoške pristupe usmjerene na mlade** u organizacijama mladih koje se bave neformalnim obrazovanjem.
- Osnažiti mlade za „**sposobnost djelovanja**“

Ovaj metodološki priručnik zamišljen je za provedbu PBL-a (učenje temeljeno na projektima – u nastavku „PBL“) s mladima u sektoru neformalnog obrazovanja. On prikuplja naše iskustvo u primjeni ove metode, te ćemo u priručniku navesti praktične ideje o tome kako koristiti PBL. Za sveobuhvatniji uvid u povijest ove metode, te o tome kako obučavati youth worker-e o PBL-u , možete se obratiti Pedagoškoj knjižici¹ koja je dio LEAP-ove zbirke rezultata.

Kome je usmjeren ovaj resurs?

Svrha ovog priručnika je podijeliti LEAP metodologiju do koje se dolazi putem PBL-a prilagođenog sektoru neformalnog obrazovanja mladih.

Što je tu za vas ako ste youth worker:

1. U prvom poglavlju, opis naše metodologije, te što uzimati u obzir kada ju koristite.
2. Prakse PBL-a: primjenjive ideje. U drugom poglavlju će se moći čitati o organizaciji jednog projekta s mladim Europljanima uživo i/ili putem online mobilnosti.
3. Savjeti, alati i aktivnosti za youth worker-e. Možete naći popis istih u trećem dijelu dokumenta.

¹ Obratite se ovoj poveznici za više informacija: leap.univie.ac.at/

I. Opis metodologije

1. PBL u neformalnom obrazovanju. Gdje smo započeli?



Tijekom našeg profesionalnog iskustva, shvatili smo da puno youth worker-a već radi na projektima. Međutim, nismo mogli pronaći sustavan i zajednički pristup o tome kako razvijati projekte s mladim ljudima. Stoga smo u LEAP-u razradili metodologiju za organiziranje projekata koja će biti usmjerena mladima, izvediva na europskoj razini, kako bi se olakšao dijalog među mladim Europljanima, te da bi uspjeli potaknuti građansko obrazovanje i sudjelovanje.

Naš rad započeo je proučavanjem PBL-a. Jedinstvena definicija PBL-a ne postoji ni među znanstvenicima ni među obrazovnim stručnjacima. Međutim, literatura sugerira da je PBL metoda ona koja omogućuje rad na intrinzičnoj motivaciji mladih, na razvoju neovisnog mišljenja, na promicanju demokratskih vrijednosti i demokratskih načina ponašanja, na stvaranju samopouzdanja i osposobljavanju društvene odgovornosti².

Kako bi razradili LEAP PBL metodologiju krenuli smo:

- o **Sljedeći porijeklo PBL-a i kako je nastao³**, kao i kontekst u kojem se razvijao. To smo učinili razmatrajući obrazovne djelatnike koji su u korijenu PBL-a.

Edukatori kao John Dewey, Danilo Dolci, Célestin Freinet i William Heard Kilpatrick doprinijeli su oblikovanju našeg rada u LEAP projektu. To znači da su utjecali na to kako shvaćamo youth work i obuku youth worker-a, što je zatim utjecalo na razradu naše PBL metodologije. Od njih dijelimo sljedeće ideje:

1. Projektni pristup koji utjelovljuje demokraciju kao oblik vlade, ali i kao oblik „zajedničkog života“ sa zajedničkim vrijednostima i iskustvima (Dewey 1916). Dewey je pojedinačno dijete definirao kao aktivno biće, koje stječe znanje, vještine i navike važne za život interakcijom sa svojim društvenim i prirodnim okolišem.
2. Ideja Danila Dolcija o uzajamnom majeutičkom pristupu⁴ gdje je uloga odgojitelja, na sokratski način, iznošenje ideja koje mladi ljudi već posjeduju. Učenje je uzajamno jer mladi i nastavnici uče jedni od drugih.
3. Od Freineta dijelimo ideju popularnog obrazovanja i emancipacije „učenika“ i mladosti na lokalnoj razini. Ova ideja uključuje iskustveno učenje za praktični rast (Carlin, Clendenin, 2019.), kao i upotrebu tehnologije za tu svrhu.
4. Od Kilpatricka, ključ PBL-a je šansa da učenici mogu poduzeti aktivnosti za koje su zainteresirani, te provoditi ih iz njihove inicijative (Ravitch 2000, 179).

² Više informacija možete naći u LEAP Metodološkom priručniku

³ Više informacija možete naći u LEAP Metodološkom priručniku

⁴ Pogledajte knjigu putem sljedeće poveznice: <https://danilodolci.org/notizie/chissa-se-i-pesci-piangono-riedizione-mesogea/>

Uz ove ideje, radili smo na 5 značajki za organizaciju naših projekata, koje su preuzete iz djela Krajcika i Blumenfelda (2005): pokretačko pitanje, situacijsko učenje, suradnja, upotreba tehnologije i stvaranje artefakata. Te se značajke mogu implementirati rekurzivno i ne događaju se u slijedu. Na temelju tih ideja, LEAP metodologiju možemo vizualizirati na slijedeći način:



Izvor: Vlastiti vizualni sadržaj prilagođen prema Krajciku i Blumenfeldu (2005.).

Pokretačko pitanje. Prvi korak je ključan i početna je točka svakog projekta. Pokretačko pitanje je pitanje koje se razrađuje, istražuje i na koje se odgovara tijekom cijelog projekta (Krajcik , Mamlok - Naaman 2006). Prema Krajciku , Czerniaku i Bergeru (2002), ono mora biti:

- (1) izvedivo u smislu da je na njega moguće odgovoriti;
- (2) smisljeno, tj. traži bitan sadržaj;
- (3) kontekstualno je izdano u kontekstu stvarnog svijeta;
- (4) treba bi biti smisljeno, tj. zanimljivo i uzbudljivo za učenike;
- (5) etičko.

Prema našoj metodologiji, pokretačko pitanje mogu pokrenuti mladi ljudi direktno ili putem utjecaja/inicijative youth worker-a. Stupanj i vrsta uključenosti koju mladi imaju u ovoj fazi ključni su jer utječu na motivaciju mladih. Kilpatrick dijeli ideju da mladi ljudi koji se uključe u projekt mogu

izraziti svoje namjere stjecanja novog znanja, definirati svoja postignuća, poput stavova i karaktera koji potiču život u demokraciji i za nju (1918). To, nadalje, potiče njihovu autonomiju i emancipaciju i povećava vjerojatnost predanosti tijekom cijelog projekta. Célestin Freinet, na primjer, dao je autoritet učenicima nad angažmanom koji su željeli preuzeti s projektima (Carlin, Clendenin, 2019). U našem smo se radu odlučili za pitanja pokrenuta od strane mladih.

Situacijsko učenje. Situacijsko učenje znači da je aktivnost učenja situirana u kontekst stvarnog svijeta. Situacijsko je suprotno „teoretskom“ učenju, gdje se o nečemu samo čita na papiru, a da se ne poduzme ili izvrši daljnja radnja ili aktivnost o onome o čemu se uči. Prema Krajciku i Blumenfeldu (2005) među prednostima situacijskog učenja, možemo naći:

- Lakše razumijevanje vrijednosti i značenja zadataka i aktivnosti koje učenici (studenti, mladi) obavljaju;
- Mogućnost povezivanja s prethodnim znanjem i iskustvima, što može poboljšati učenje.

Uz to, projekt koji se bavi suvremenim problemima vjerojatnije će donijeti odgovore na teme koje bi se mogle ticati skupine mladih ljudi uključenih u projekt.

Suradnja. Osim što je značajka svih faza projekta, suradnja ima utjecaj na socijalnu koheziju, grupnu dinamiku i odnose pojedinca i grupe. Iskustvo učenja u grupi omogućuje mladim ljudima da razviju osjećaj timskog rada i ponosa temeljenog na „zajedničkom postizanju cilja“ (Glasgow 1997). Zajedničko učenje znači dijeljenje zadataka i kolektivno izgrađivanje znanja i političkih zahtjeva. Na primjer, jedno od iskustava koja su nas nadahnula je škola iz Mirta⁵ u radu Danilo Dolcija, gdje su mladi ljudi surađivali na izgradnji škole opisujući vlastitu ideju o školi (odnoseći se na arhitekturu, okoliš...).

Korištenje tehnologije i tehnoloških alata u okruženju ili u suradnji s drugima za potporu učenju (Ravitz i Blaževski, 2014.) ključna je u projektima. Nadalje, naš rad na ovom projektu u vrijeme Covid-19 pandemije, potaklo nas je na razmišljanje o smislu prakse usmjerene na mlade u virtualnom okruženju.

Primjeri korištenja tehnologije mogu se pratiti unazad do „tiskarskog stroja“ Célestin Freineta, koji nas može nadahnuti pozivajući nas da iznova razmislimo o našim obrazovnim praksama. U 1920. godini, Freinet je podržavao učenike u tiskanim novinskim člancima o pitanjima njihovog vlastitog društvenog svijeta i o lokalnim događajima (Carlin, Clendenin, 2019). U svom radu, on koristi tiskaru na način koji je pridonio razvoju PBL-a time što je naglasak njegovog rada bio na nezavisnim projektima polaznika. Zapravo, u LEAP-u uporaba tehnologije u projektima ne znači samo njihovo uključivanje kao „sprava“, već znači i prelazak s projekata usredotočenih na youth work na projekte usredotočene na mlade kako bi se osiguralo da se tehnologija koristi na način da mlade emancipira u svim fazama projekta.

Stvaranje artefakata može biti važna značajka PBL-a. Artefakti su rezultati projekta koji mogu povećati učinkovitost procesa učenja.

⁵ Više informacija potražite u ovdje predstavljenoj knjizi: <https://danilodolci.org/notizie/chissa-se-i-pesci-piangono-riedizione-mesogea/>

Primjeri artefakata nisu nužno predmeti već i tekstovi, recepti, upute, tehnička ili digitalna rješenja itd. Izgradnja artefakata u projektu može biti suradnička ili pojedinačna. U projektu LEAP, artefakti su zamišljeni kao materijalni i nematerijalni, pošto mogu biti izjave i riječi youth worker-a i mladih ljudi, foto albumi, izložbe, video i ostali projekti.

2. Kako koristiti PBL u projektima za mlade

Do sada smo opisali LEAP metodologiju, koja predstavlja prilagodbu modela PBL-a sektoru mladih. Budući da je cilj ovih smjernica pokazati kako se LEAP metodologija može koristiti, u ovom smo odlomku **saželi savjete za youth worker-e** na temelju onoga što smo naučili iz našeg iskustva u projektu.

Shvatili smo da se metodologija može koristiti uživo kao i online i također je vrlo učinkovita u prikupljanju informacija o potrebama mladih.

Međutim, u našem iskustvu, to je metoda koja je učinkovitija kad youth worker-i poznaju grupu sudionika ili imaju priliku susresti se s grupom prije (npr. u pripremnom sastanku) nego što počinju razraditi mogući projekt.

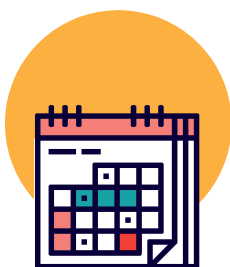
Uz to, PBL najbolje funkcionira kad youth worker-i uspiju biti fleksibilni da udovolje potrebama mladih čak i kada nisu stručnjaci za teme koje su zanimljive grupi sudionika.

Početak projekta	
Pokretačko pitanje	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pokretačko pitanje je priprema i početak vašeg projekta. 2. Ono mora biti moguće, smisleno, smješteno u kontekst i etičko. 3. Razmislite da li je pokretačko pitanje vašeg projekta razradio youth worker, da li je pod utjecajem youth worker-a ili su ga u potpunosti razradili mladi. To će napraviti razliku u cjelokupnoj izradi projekta, te utjecati na motivaciju mladih za provođenje projekta. 4. Prije početka vašeg projekta, možete organizirati nekoliko pripremnih sastanaka, gdje se sudionici grupe mladih mogu upoznati i možete početi postavljati temelje svojeg projekta. 5. Prema vještinama grupe možda ćete trebati pružiti različit stupanj usmjeravanja mladim sudionicima. 6. Analiza slučaja dobro funkcionira pri razvijanju pokretačkog pitanja jer dovodi grupu na razmatranje situacije u stvarnom životu. 7. Podržati mlade u razradi različitih vrsta pitanja (zašto, kako, kada, koga, što, koje...) - formulacija pitanja ima učinak na vrstu odgovora koji će proizaći.

Provedba projekta	
Situacijsko učenje	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pitanje na kojem mladi ljudi rade mora biti smješteno u realnom svijetu i ne bi trebalo biti (samo) teoretsko. 2. Situacijsko učenje znači da se vaši projekti mogu staviti u kontekst iskustava mladih ljudi. 3. Izbor teme koji proizlazi iz stvarnih pitanja olakšava angažman (pogotovo ako je tema u središtu nečijih interesa).
Suradnje	<ol style="list-style-type: none"> 1. Suradnja se odvija od spremanja do provedbe i finalizacije projekta. 2. Suradnja znači grupna dinamika, zajedničko učenje i izvršavanje zajedničkih zadataka. Sve su to ključne stavke za vaš projekt jer vam omogućuju izgradnju zajedničkog i kolektivnog znanja i radnji. 3. Suradnja može dodatno značiti razmjenjivanje osobnih iskustava i perspektiva o pokretačkom pitanju. 4. U suradničkim zadacima budite svjesni svoje uloge u pregovaranju o konsenzusu među sudionicima. 5. Imajte na umu one koji su sramežljivi govoriti na plenarnim sjednicama i pobrinite se da stvorite mogućnosti da svi daju svoj doprinos.
Korištenje tehnologije	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tehnologija u projektu omogućuje da grupe rade zajedno, kao i individualno na zadacima potrebnima za svršetak projekta. 2. Tehnologija se može koristiti od početka do kraja projekta. 3. Sve obrazovne aktivnosti koje se mogu primjenjivati u projekt mogu se potencijalno i prenijeti online. 4. Odaberite prave alate i strategije kako biste radne trenutke učinili interaktivnim. Umor nakon puno vremena na ekranu mogao bi dovesti do pada uključenosti sudionika. 5. Stvorite grupe za online interakciju sudionika. 6. Ako održavate sastanak na mreži, kao youth worker-i odredite uloge prema zadacima. Te se uloge mogu mijenjati tijekom sesije, ali pobrinite se da barem jedan youth worker pokriva ulogu moderatora, jedan pokriva tehničke aspekte, jedan pokriva snimanje/vođenje bilješki (mogu to biti zbirka virtualnih flipcharata, fotografija, eventualnih video snimaka...). I na kraju, prema veličini grupe, pobrinite se da imate dovoljno youth worker-a da mogu biti moderatori grupnih radova u slučaju da je potrebno. 7. Testirajte online alate prije početka sastanka/događaja. 8. Pazite da tehnologija služi vašim pedagoškim svrhama, a ne obrnuto. 9. Alternirajte aktivnosti koje promiču drugačiju razinu i vrstu angažmana (npr. icebreakeri, grupni rad, prezentacije). 10. Obavezno napravite dovoljno duge pauze. 11. Ako mladi ljudi govore različite jezike, uzmite u obzir jezične zahtjeve: ako je moguće, unaprijed napravite grupe i u svakoj grupi identificirajte „prevoditelja“ koji bi mogao biti resurs za one koji imaju jezične poteškoće.

Kraj projekta	
Stvaranje artefakata	<ol style="list-style-type: none"> 1. Artefakti su rezultati projekta. Mogu biti i opipljivi i neopipljivi. 2. Artefakti se mogu stvoriti na kraju projekta i predstavljaju njegov kraj. 3. Artefakti se mogu koristiti nakon završetka projekta za njegovo vrednovanje. 4. U njegovom online obliku artefakt, kao rezultati projekata, također može biti jednostavno nematerijalni u smislu učenja za sudionike. Kada se opipljivi ishodi ostvare u kontekstu projekta o građanskom obrazovanju (kao LEAP), oni mogu poprimiti oblik zahtjeva politike ili projekta.

II. Prakse PBL-a



Kao što je gore pojasnjeno, obrazloženje LEAP projekta počivalo je na ideji primjene PBL-a u sektoru neformalnog obrazovanja mladih. Projekt je posebno imao za cilj eksperimentiranje s ovom metodom u okviru tri aktivnosti unutar europske mobilnosti. Međutim, nakon što su one zaustavljene radi Covid-19, eksperiment je preuzeo drugačiji oblik.

Naš rad, u stvari, sastoji se od obrazovnih aktivnosti koje su vođene pomoću PBL značajki, koje su u svojoj jezgri imale mobilnost provedenu online za austrijske, hrvatske i talijanske mlade ljude.

Stoga smo se pitali što znači raditi s našom metodologijom u kontekstu pandemije Covid-19 i kako se ona može primijeniti u organizaciji mobilnosti online, koja je originalno trebala biti uživo.

Ovo poglavlje predstavlja naše prijedloge.

Prvo ćemo opisati faze prije, za vrijeme i nakon mobilnosti s posebnim naglaskom na praktične i organizacijske aspekte, posebno prilagođene okviru aktivnosti koje su financirane od Europske unije. Opisujemo ove odjeljke pretpostavljajući da su dopuštene aktivnosti uživo. Organizacijski aspekti su povezani s obrazovnim aspektom mobilnosti. Smatramo da su organizacijski i obrazovni aspekti usko povezani kada se na sudionike gleda iz holističke perspektive. Ako se praktične potrebe sudionika ne uzimaju u obzir, one mogu imati nepovoljan utjecaj na učinkovitu provedbu LEAP metodologije.

Kao drugo, predstaviti ćemo kako smo prilagodili metodologiju, te savjete kako je koristiti za online mobilnost. Stoga smatramo njihovu relevantnost u općem kontekstu projekata za mlade koji uključuju europsku dimenziju.

1. Prije mobilnosti

Ključni akteri uspjeha mobilnosti su organizacija koja šalje (SO), organizacija domaćin (HO)/ organizacija koja prima (RO) i organizacija koja koordinira (CO). Ponekad organizacija domaćin i ona koja koordinira može biti ista organizacija. Njihov se rad može formalizirati u **memorandumu o razumijevanju** koji uzima u obzir eventualna pravila financiranja sredstava kojima se financira mobilnost.

Što se tiče PBL-a, **koordinacija vremena je ključna za organiziranje mobilnosti**: priprema i provedba zahtijevaju koordinaciju različitih aktera (partnerske organizacije, smještaj, ugostiteljstvo, sudionici, dionici, lokalna zajednica) koji rade na različitim zadacima i međusobno povezanim aktivnostima.

Iz tog se razloga sva **praktična pitanja** moraju dogovoriti između partnera najmanje dva mjeseca prije mobilnosti. Ona uključuju, na primjer, smještaj, ugostiteljske usluge, radna ili radne sobe kada su aktivnosti organizirane uživo, materijal za aktivnosti i raspored. Organizacija domaćin nadgleda izradu svih praktičnih priprema vezanih za mobilnost, te održavanje partnerstva. Organizacija koja koordinira je također odgovorna kapitalizirati stručne sposobnosti partnerskih organizacija kada planira aktivnosti.

Za neke projekte može biti korisno planirati **Pripremne posjete** (eng. Advance Planning Visit - APV) kako bi organizirali sadržaj aktivnosti i/ili pokazati objekte u kojima će se mobilnost održati. Obično je APV i prilika da se pobrinemo o svim praktičnim aranžmanima i upoznamo sve aktere i dionike lokalne zajednice.

A. Stvaranje želje za učenjem i zanimanje za sudjelovanje u mobilnosti

A Uspješan projekt mobilnosti mora biti kompatibilan s ciljevima svih partnerskih organizacija. Različiti dionici moraju podržati organizaciju projekta mobilnosti. Nadalje, mobilnost mora biti prilagođena profilu sudionika i profilu ciljeva učenja.

Informacije o projektu i uvjeti za sudjelovanje moraju biti jasni prije nego što sudionici odluče sudjelovati. Informacije bi se trebale prenositi putem kanala koji odgovaraju sastavu i potrebama određenih ciljnih skupina kako bi potencijalni sudionici mogli donijeti utemeljenu odluku. Sudjelovanje je, naravno, dobrovoljno i ovo je važan aspekt mobilnosti.

Da bi potaknuli interes mladih za sudjelovanje u mobilnosti, organizacije koje promoviraju ovu vrstu projekata odgovorne su da istaknu pogodnosti sudjelovanja. Motivacija, kao što smo pokazali u prethodnom odjeljku, može se povećati kad PBL započne od pokretačkog pitanja koje je u srži interesa sudionika. Ako ste youth worker koji organizira mobilnost, možete razmisliti jesu li vaša pokretačka pitanja inicirana od strane mladih ili od strane youth worker-a, te da li su na njih utjecali youth worker-i.

Osim pedagoškog aspekta kojeg ćemo opisati u sljedećem odjeljku, do mladih se može doći putem različitih kanala. **Društvene mreže i web stranice projekta** koje dijele članke prilagođene mladima, te sveobuhvatan poziv mogu biti dobra strategija. Na primjer [European Youth Portal](#) (Europski portal za

mlade) vrlo je korisna platforma s mnogim člancima koje su napisali mladi koji su sudjelovali u nekim međunarodnim projektima (volontiranje, razmjena mladih, osposobljavanje i studiranje) i može se koristiti kao pedagoški alat. U LEAP-u smo napravili i video koji opisuje našu online mobilnost s mladima koji dijele svoje iskustvo.

Još jedan vrlo učinkovit način za stvaranje želje za učenjem i sudjelovanjem u transnacionalnom projektu je putem **info-punktova** i **organiziranja info-dana** u lokalnoj zajednici i obrazovnim institucijama. Udruga "Mladi u EU"⁶ je primijetila da je vrlo učinkovito otići do škola, knjižnica i sveučilišta te objasniti što su mobilnosti o i što stoji iza formalnih pravila programa, otvorenih poziva, baza podataka i sl. U najmanju ruku, ove vrste događaja stvaraju interes u lokalnoj zajednici i organizacijama mladih.

Na kraju, organizacija mora obaviti sve potrebne aktivnosti kako bi mladi shvatili da je **postupak prijave za mobilnost jednostavan**. Mladi se ponekad boje predati zahtjev za poziv. Iz tog razloga, važno je izaći u susret mladima i pokušati razumjeti strahove potencijalnih kandidata, kao i sumnje njihovih roditelja. U trećem odjeljku ovog dokumenta također dijelimo alate o tome kako voditi aktivnost po tom pitanju nakon što sudionici budu izabrani⁷.

B. Odabir sudionika

Sending SO (organizacije koje šalju) mogu odabrati biranje novih sudionika putem otvorenog poziva za prijavu. Ako postoji selekcija kandidata, kriteriji i postupci moraju biti **jasni i transparentni**. To zahtijeva kriterije odabira koji se objektivno primjenjuju za izbor najprikladnijih sudionika za projekt. Ti se kriteriji razlikuju od mobilnosti do mobilnosti. Oni mogu uključivati, na primjer, pozadinu, motivaciju i prethodno iskustvo kandidata. Nadalje, važno je osigurati ravnopravnost spolova, te uzeti u obzir ukupnu ravnotežu odabrane skupine sudionika.

Da bi se osigurao jednak pristup svim potencijalnim kandidatima, potrebno je pripremiti i objaviti **javni poziv**. Za postupak odabira, organizacije bi trebale odabrati sudionike najmanje dva mjeseca prije planiranog početka mobilnosti. Javni poziv trebao bi biti cjelovit i iscrpan, uključujući značajke kao što su *rok, sažetak projekta, opis aktivnosti, mjesto, razdoblje mobilnosti, uvjeti, naknada putnih troškova, izdana Erasmus pravila i izdana potvrda, ponuđene usluge i konačno džeparac i kontakti organizacije*.

Od zainteresiranih za projekt obično se traži da predaju **životopis i motivacijsko pismo**. Tijekom postupka odabira SO također mogu kontaktirati kandidate kako bi zakazale intervju (individualni ili grupni intervju). Kada intervju uživo nije moguć, naravno, online intervju bi trebali biti opcija.

Nakon završetka postupka odabira, neuspješni pristupnici dobivaju jasne povratne informacije o tome zašto nisu odabrani. Pod uvjetom da kandidati daju suglasnost da se njihovi podaci

⁶ Organizacija je dio [Eurodesk](#) mreže

⁷ Pogledajte alate sa sljedećim ključnim riječima: *Utvrđivanje očekivanja, strahova i osobnih potreba*.

pohranjuju sljedeći Opće uredbe o zaštiti podataka (GDPR), korisno je zadržati ih u bazi podataka i/ili za newsletter organizacije kako bi im dali do znanja o novim aktivnostima i projektima mobilnosti.

C. Priprema: Ugovor o učenju, viza i putni aranžmani

Nakon što je postupak odabira završen, korisno je potpisati ugovor o **učenju/aktivnosti** između SO i HO (organizacija koja prima sudionike), te samih sudionika, regulirajući sve aspekte iskustva mobilnosti u obliku međusobne obveze. Kada se koristi LEAP metodologija, o komponentama učenja i očekivanjima može se pregovarati dok se razgovara o vrsti projekta koji će se stvoriti sa sudionicima.

Prvi korak u izradi kompletnog i ispravnog **Sporazuma o učenju/aktivnosti** je proučiti smjernice za upravljanje projektima mobilnosti i predložke ugovora sa sudionicima – obje stavke pružaju Nacionalne agencije i obično su objavljene na njihovim službenim stranicama u slučaju da se radi o projektima koje financira EU.

U slučaju da sudionici trebaju **VIZU** za sudjelovanje, SO i CO/HO (organizacija zadužena za koordinaciju/koja prima sudionike) trebala bi se obratiti Veleposlanstvu i drugim tijelima javne vlasti, dostaviti sve administrativne uvjete za dobivanje vize i dati jasne informacije sudionicima. Ako je potrebno također je važno za pitati Nacionalnu agenciju za pismo podrške kod zahtjeva vize.

Partnerske organizacije, posebice SO, moraju dovršiti pripremu dokumenata i sadržaja najmanje mjesec dana unaprijed, kako bi se osiguralo da se svaki sudionik priprema na vrijeme.

Putovanja se mogu organizirati na dva različita načina:

- SO, s podrškom HO, identificira isplative opcije za putovanje sudionika. Tada **SO rezervira sve za putovanje u ime sudionika**. *Vođa grupe* ili *pratnja* je zadužena za prikupljanje ukrcajnih propusnica za dokumentaciju. Ova je opcija najčešća.
- **Sudionici organiziraju svoje planove putovanja** uz podršku SO. HO i SO mogu tada dati zeleno svjetlo i sudionici mogu nastaviti s rezervacijom. *Vođa grupe* ili *pratnja* je zadužena za prikupljanje svih karata za svaku *nacionalnu skupinu*. Prvog dana mobilnosti HO pruža *obrazac zahtjeva za povrat troškova* svim sudionicima. Oni moraju ispuniti obrazac i predati sve s *svom vođi grupe* ili *pratnji*.

Organizacija koja je korisnik financijske potpore zatim nadoknađuje putne troškove, ako su ukrcajne propusnice i dokazi rezervacija podijeljeni.

D. Pripremni sastanci

Bez odgovarajuće pripreme, HO mogle bi naići na probleme tijekom aktivnosti (nerazumijevanje sadržaja mobilnosti, nedostatak motivacije itd.). Iz tog razloga SO moraju organizirati pripremne sastanke. Oni su korisni iz pedagoško-organizacijskih razloga:

- Sudionici mogu dobiti **informacije o mobilnosti** (sadržaj, ciljeve, aktivnosti, vremenski raspored i praktični dogovori).

- Sudionici **upoznaju ostatak grupe** koja će sudjelovati u mobilnosti, stvarajući svima poznato okruženje i organizirajući aktivnosti za podizanje interkulturalne svijesti⁸.
- Na tim sastancima grupa može raditi na **pokretačkom pitanju**. Ovisno o mobilnosti, priprema može poslužiti za identificiranje pokretačkih pitanja ili za istraživanje prethodno identificiranog pitanja.

It Korisno je da HO prije pripremnog sastanaka zada neke zadatke koji se odnose na temu i cilj mobilnosti. *Grupe* mogu zadatke izvršiti samostalno ili uz podršku SO.

Zbog ovih razloga, dobro je organizirati **najmanje dva priprema sastanka** prije odlaska. Prvi sastanak najmanje jedan (i pol) mjesec prije mobilnosti radi objašnjavanja praktičnih stavki i upoznavanja ostalih sudionika. Drugi barem tjedan dana prije polaska. Tijekom drugog sastanka, sudionici moraju završiti i složiti se oko zadataka i provjeriti sve dokumente koje trebaju ponijeti sa sobom. Naravno, sudionici ili SO mogu po potrebi organizirati više od dva priprema sastanka.

Tijekom tih sastanaka, organizacije koje primaju sudionike moraju pružiti sudionicima **obrazac o informacijama sudionika** kojeg moraju ispuniti. Svi obrasci moraju se podijeliti s organizacijom koja ih ugošćuje kako bi ih obavijestili o motivaciji sudionika, kao i o svim posebnim potrebama. Koristeći ove informacije, organizacija domaćin, podržana od one koja šalje sudionike, može stvoriti inkluzivno okruženje u kojem sudionici imaju priliku izraziti svoje potrebe.

Ako projekt uključuje **sudionike s posebnim potrebama i/ili s manje mogućnosti**⁹, partnerske organizacije moraju pružiti detaljan opis njihovih potreba u prijavnici kako bi se osiguralo da su obrazovne i praktične potrebe sudionika ispunjene.

U slučaju da postoje **maloljetni sudionici**, organizacije koje šalju moraju organizirati sastanak s roditeljima i objasniti sve značajke u vezi s mobilnošću. Poželjno je da *vođa grupe* ili *pratnja* bude prisutna na ovom sastanku kako bi se roditeljima omogućilo da upoznaju osobu zaduženu za vođenje grupe.

E. Praktični aspekti koje će organizirati HO

Organizacija koja prima sudionike i koja nadgleda rezervaciju **smještaja**, obično bi trebala tražiti različite ponude od različitih pružatelja usluga u gradu. Sljedeći kriteriji mogu pomoći u odabiru smještaja:

- blizina centra grada i radnog prostora;
- u području kojeg opslužuju lokalni javni prijevoz i supermarketi, ljekarne;
- oprema i uređaji, uključujući sustav grijanja i Wi-Fi;

⁸ In the resources section there are several tools about *Group Dynamics* and *Intercultural Dialogue* that are useful at this stage.

⁹ Ovdje se pozivamo na prepreke koje sprečavaju pristup obrazovanju, osposobljavanju i mogućnostima rada s mladima. Više informacija o ovom pitanju također se može naći u Vodiču za program Erasmus+.

- o standardi stambenog objekta i čistoća;
- o mora imati sve dozvole i ovlaštenja koje zahtijevaju europski i nacionalni zakoni.

Organizacija koja prima sudionike također je zadužena za traženje ugostiteljskih usluga. Restoran mora imati sve dozvole i ovlaštenja koje zahtijevaju europski i nacionalni zakoni.

Organizacija koja prima sudionike, zahvaljujući informacijama sadržanim u ispunjenim obrascima od strane sudionika i ostalim uputama koje su primili od SO mogu organizirati **odlazak i dolazak svih sudionika** s pružateljem smještaja. Također je važno komunicirati s ugostiteljskom službom o prehrambenim potrebama. HO mora također potražiti radni prostor koji je adekvatan za aktivnosti i potrebe sudionika. To bi trebao biti u blizini hostela i centra grada.

F. Daljnje stvari koje treba uzeti u obzir

Osiguranje

Vrlo važno pitanje o mobilnosti je sigurnost i zdravlje sudionika. Nekoliko preporuka nalazi se u smjernicama Erasmus+. Iz tog bi razloga organizacija koja prima sudionike trebala zatražiti od državljana Europske unije koji sudjeluju u mobilnosti da sa sobom ponesu Europsku karticu zdravstvenog osiguranja (EHIC). Organizacija koja šalje sudionike mora pružiti sve informacije o EHIC-u i kako ga dobiti ako ga sudionik nema.

Uz EHIC, organizacija koja koordinira aktivnosti (CO) trebala bi potpisati ugovor protiv rizika u vezi s razdobljem mobilnosti. Osiguravajuće društvo će zauzvrat izdati osiguranje, kojie će biti poslano partnerima i sudionicima. Potpisani ugovor moraju poslati natrag organizaciji koja prima sudionike e-mailom najmanje 3 tjedna prije mobilnosti kako bi osigurali da su svi dokumenti u redu.

CO bi trebala prijaviti sudionike za osiguranje najmanje 2 tjedna prije datuma početka mobilnosti. Podnoseći obrazac osiguranja, organizacija koja šalje sudionike mora dobiti e-mail s potvrdom primitka upisa. Tada će sudionici dobiti e-mail dobrodošlice, kao i e-mail za aktivaciju prijave na svoje web stranice.

G. Zaštita podataka

Organizacije trebaju pripremiti liste sudionika koje sadrži informacije o zaštiti podataka u skladu s Općom uredbom o zaštiti podataka (GDPR). Svaka organizacija mora biti u skladu s pravilima Erasmus+ programa i internim pravilima o zaštiti podataka. U idealnom slučaju, sudionici bi trebali potpisati obrazac za pristanak tijekom pripremne faze.

KAKO ORGANIZIRATI MOBILNOST PRIJE MOBILNOSTI

PRAKTIČNI ASPEKTI

2 MJESECA PRIJE AKTIVNOSTI

Online sastanci ili Pripremni posjeti (eng. Advanced Planning Visit) radi organiziranja svih praktičnih aspekata (smještaj, ugostiteljstvo, radni prostor, materijali za aktivnosti i raspored). Organizacija koja prima sudionike (HO) zadužena je za sve praktične aranžmane.

PLAN PUTOVANJA

1 MJESEC PRIJE AKTIVNOSTI

Organizacije koje šalju sudionike (SO), uz podršku organizacije koja ih prima (HO), organiziraju plan putovanja za sudionike.

INFO-PACK
PROJEKTA

OBRAZAC ZA INFORMACIJE O SUDIONICU

ZA VRIJEME PRIPREMNIH SASTANKA

Sudionici moraju ispuniti svoje podatke. Svi ispunjeni obrasci moraju se podijeliti s organizacijom koja prima sudionike (HO) kako bi ih obavijestili o motivaciji sudionika, kao i ima li mladih s posebnim potrebama.

MEMORANDUM O RAZUMJEVANJU

Kada se projekt odobri, partnerstvo će potpisati Memorandum o razumijevanju za utvrđivanje uloga, pravila i odgovornosti.

PROCES ODABIRA SUDIONIKA

BAREM 2 MJESECA PRIJE AKTIVNOSTI

Za postupak odabira, organizacije moraju otvoriti poziv koji uključuje sve podatke o mobilnosti i odabrati tim sudionika u roku od 2/3 tjedna. U slučaju da mobilnost predviđa sudionike s manje mogućnosti, poziv bi trebao biti dostupan svima. Po završetku postupka odabira sudionici će potpisati Ugovor o učenju.

PRIPREMNI SASTANCI

BAREM 2 SASTANKA

Za uspješnu mobilnost važno je da se sudionici prije aktivnosti adekvatno pripreme. Iz tog su razloga organizacije koje šalju sudionike zadužene za organizaciju najmanje 2 sastanka. Prvi, 1 mjesec (i pol) prije polaska, a drugi 1 tjedan prije mobilnosti. U slučaju sudionika s manje prilika, sastanci su zaista važni za izgradnju ugodnog okruženja u skladu s njihovim potrebama.

Mali savjet: predlaže se nacionalnim skupinama dati neke "domaće zadatke" koji se odnose na sadržaj projekta kako bi se povećala kohezijska razina grupe i kako bi se bolje pripremili za aktivnosti na projektu.

OSIGURANJE

3 TJEDNA PRIJE AKTIVNOSTI

Organizacija koja prima sudionike (HO) trebala bi potpisati ugovor protiv rizika povezanih s sudjelovanjem mladih u aktivnostima mobilnosti.

2. Tijekom mobilnosti

Tijekom mobilnosti, HO odgovorna je, zajedno s osobama u pratnji i vođama grupa, ako postoje, za program obuke. Iz tog bi razloga osoblje HO-a trebalo osigurati da su sve praktične stavke raspoređene i da su svi materijali za aktivnosti mobilnosti na raspolaganju sudionicima.

Vođe grupa važni su za vrijeme mobilnosti jer su osobe odgovorne za povezivanje sudionika sa HO-om, te paziti na razinu stresa i na ponašanje svoje grupe, kao i raspravljati o naknadi putnih troškova (vidi prethodni odjeljak). Vođe grupa trebaju se nalaziti u fiksno vrijeme svakoga dana tijekom mobilnosti.

U početku je uvijek poželjno provesti neke aktivnosti u kojima se sudionici mogu međusobno upoznati, s ciljem stvaranja ugodnog okruženja¹⁰. Također je dobro upoznati mlade s programom mobilnosti (npr. Erasmus+) i s certifikatom (npr. Youthpass, Europass, nacionalna certifikacija...). Prvi dan je također važan za *razmišljanje o strahovima, nadama i očekivanjima u vezi s mobilnošću*¹¹.

Trenuci za refleksiju su vrlo važni u kontekstu neformalnog obrazovanja. Iz tog razloga, za vrijeme mobilnosti, treneri moraju osigurati da su trenuci za refleksiju na rasporedu svaki dan, po mogućnosti na kraju dana. Te prilike mogu imati oblik strukturiranih aktivnosti, poput pojedinačne igre „*Blob tree*“ ili *mrlje stabla*¹². U ovoj bi aktivnosti mladi ljudi trebali obojiti mrlju koja odgovara njihovom osjećaju tog dana; ako žele mogu objasniti grupi zašto su tako obojili tu mrlju. Primjer grupne refleksije je *Frankenstein igra* opisana u odjeljku resursa. Ti bi trenuci refleksije potaknuli razmišljanje i proces učenja sudionika. Kao što smo gore objasnili, refleksija je ključna **za razvoj sposobnosti mladih da djeluju**. Te su aktivnosti također dobar način da vođe grupa shvate kako sudionici doživljavaju mobilnost, kako bi procijenili razinu razumijevanja različitih aktivnosti i iskustava sudionika. To zauzvrat omogućava vođama grupa, u dogovoru s trenerima, da se prilagode potrebama sudionika mijenjajući raspored ako shvate da nešto ide po zlu ili ako grupa izražava određene probleme ili nova očekivanja.

Kada se primjenjuje LEAP metodologija tijekom mobilnosti odvijaju se aktivnosti koje se baziraju na suradnji, pronalaženju odgovora na pokretačko pitanje i korištenju tehnologije.

Posljednji dan mobilnosti obično je posvećen ocjenjivanju. Treneri bi trebali provoditi sastanke u kojima sudionici razgovaraju o svojim iskustvima i prikupljaju sve rezultate svojih refleksija. Tada je također dobro da mladi ispune anonimni upitnik kako bi razumjeli kako je mobilnost funkcionirala, što HO može poboljšati za svoje sljedeće projekte mobilnosti i dali prijedloge. U tu se svrhu mogu koristiti aktivnosti o refleksiji predstavljene u trećem odjeljku ovog dokumenta.

Ako projekt predviđa certifikaciju za sudionike (npr. [Youthpass](#)), treneri bi trebali upoznati sudionike s ovim alatom i na koji način bi ga trebali ispuniti.

¹⁰ Molimo pogledajte *Icebreakere* u trećem odjeljku ovog dokumenta.

¹¹ U tu svrhu vrlo je korisna aktivnost *Drvo očekivanja i strahova* u trećem odjeljku.

¹² Pogledajte bilo koju sliku stable „*Blob tree*“ dostupnu na mreži.

Posljednji dan također može biti važna prekretnica za širenje i finaliziranje eventualnih artefakata. Na primjer, HO može stvoriti javni događaj (konferencija, info-point, izlaganje itd.) na kojem sudionici mogu sa širom publikom razgovarati o projektu i svom iskustvu. To može pridonijeti stvaranju interesa za mogućnosti mobilnosti među mladima iz lokalne zajednice koja ugošćuje sudionike.

LEARNING TO PARTICIPATE - LEAP

KAKO ORGANIZIRATI MOBILNOST TIJEKOM MOBILNOSTI

SASTANAK VOĐA GRUPE

PRVI DAN MOBILNOSTI

Treneri bi trebali organizirati sastanak sa svim vođama grupa kako bi razgovarali o sljedećim danima. Dobra je metoda zakazati sastanak vođa grupa za svaku večer mobilnosti.

TRENTCI ZA REFLEKSIJU

NA KRAJU SVAKOG DANA AKTIVNOSTI

Trenutci razmišljanja važni su za potporu procesu učenja sudionika. Treneri bi trebali sudionicima osigurati prostor za razmišljanje o onome što su naučili tijekom dana.

EVALUACIJA I ŠIRENJE INFORMACIJA

ZADNJI DAN MOBILNOSTI

Posljednji dan posvećen je evaluacijama sudionika. Također je lijepo i planirati "javno" pokazivanje rezultata projekta.

DOLAZAK SUDIONIKA

Da biste od početka izgradili ugodno okruženje, poželjno je pokupiti sudionike na autobusnoj/ željezničkoj stanici, te ih ispratiti do smještaja.

UVOD U PROJEKT

PRVI DAN AKTIVNOSTI

Za vrijeme prvog dana aktivnosti treneri bi sudionicima trebali predstaviti projekt, raspored, program mobilnosti koji financira projekt i certifikaciju. Oni bi također trebali provoditi aktivnosti izgradnje tima kako bi olakšali grupnu koheziju i omogućili sudionicima priliku da se međusobno upoznaju (bolje).

ENERGIZERI

PRIJE SVAKOG DANA AKTIVNOSTI

Energizeri su smiješni trenuci kojima možete okrijepiti sudionike u kreativnoj sesiji. Dobro je imati barem jedan energizer prije svakog dana aktivnosti ili kad treneri primijete nisku razinu energije u grupi. Energizeri također povećavaju grupnu koheziju.

3. Nakon mobilnosti

Nakon mobilnosti, SO trebaju organizirati sastanak sa sudionicima svoje grupe kako bi primile povratne informacije o mobilnosti. Na ovom sastanku, korisno je imati krug u kojem svatko može podijeliti svoje osjećaje o aktivnostima, putovanju, praktičnim aspektima i općenito o boravku u inozemstvu u nekom drugom kontekstu.

Da bi se olakšao ovaj postupak, također je važno da tijekom mobilnosti HO organizira dnevne trenutke razmišljanja u grupi i/ili individualno, kao i da osigura vrijeme za dobro završno ocjenjivanje tijekom zadnjeg dana mobilnosti.

Nakon sastanka poslije mobilnosti, SO bi također mogle razmotriti mogućnost organiziranja javne konferencije, te pozivanja sudionika kako i mogli pričati o projektu. Ova vrsta javnog sastanka može biti korisna za širenje rezultata projekta i za pristupanje novim mladim ljudima. Ako su artefakti stvoreni putem PBL metodologije, oni se također mogu predstaviti tijekom ovog događaja.

Na kraju, organizacije moraju vrednovati svoja iskustva i pokušati uključiti sudionike u aktivnosti organizacije u obrazovnoj praksi usmjerenoj na mlade. Organizacije mogu uključiti sudionike u mobilnosti u svojim lokalnim zajednicama koliko od oni to žele. Iskustvo sudionika može biti važan "alat" za povećanje želje i interesa drugih mladih ljudi za sudjelovanjem u projektima mobilnosti.

LEARNING TO PARTICIPATE - LEAP

KAKO ORGANIZIRATI MOBILNOST NAKON MOBILNOSTI

SUSRET NACIONALNOG TIMA

1 TJEDAN POSLIJE POVRATKA SUDIONIKA

Organizacije koje su poslale sudionike (SO) pozivaju svoje grupe kako bi procijenile mobilnost, te ih podrže u boljem razumjevanju onoga što su naučili tijekom mobilnosti SWOT analizom ili drugim alatima.

ZAVRŠNO IZVJEŠĆE

Organizacija koja je koordinator (CO) mora napisati izvješće Instituciji koja je financirala projekt (npr. Za Erasmus+ nacionalne agencije ili izvršnu agenciju u Bruxellesu). Izvještaj je također prilika za razmišljanje o poslu koji je partnerstvo obavilo, utvrđivanje snaga projekta i razmatranje prostora za poboljšanje u budućnosti.

NAKNADA PUTOVANJA

Uobičajeno je da nakon prikupljanja karata i detalja o rezervacijama sudionika tijekom mobilnosti, organizacija koja prima sudionike (HO) vraća putne troškove.

ŠIRENJE INFORMACIJA

Organizacije koje su poslale sudionike (SO) trebaju organizirati aktivnosti širenja informacija kao što je planirano s partnerstvom prije mobilnosti prema paketu zahtjeva. Sudionici će igrati važnu ulogu jer mogu razgovarati o svom iskustvu.

SUDJELOVANJE

Sve organizacije sudionice trebaju se potruditi da sudionici mobilnosti budu uključeni u njihove buduće aktivnosti. Iskustvo sudionika može biti važan "alat" za povećanje želje i interesa drugih mladih ljudi za sudjelovanjem u budućim mobilnostima.

4. Što smo učinili?

U ovom poglavlju, pokazali smo kako se mobilnost može organizirati i kako se mogu ugraditi elementi i značajke Project-based Learning-a. S druge strane, u ovom ćemo dijelu dati uvid u našu online mobilnost mladih. Dijelit ćemo kako i putem kojih kanala smo odabrali sudionike, informacije o demografskim podacima naših grupa i sažetak onoga što smo učinili.

Valja napomenuti da su sastanci s mladima bili organizirani prije, za vrijeme i poslije online mobilnosti, sljedeći gore navedenu logiku. Sastanci prije i poslije mobilnosti su organizirani u skupinama na temelju pripadnosti sudionika organizacijama mladih, dakle austrijskih, talijanskih i hrvatskih sudionika. Sastanak mobilnosti organiziran je kao međunarodni sastanak. Svi sastanci slijedili su LEAP metodologiju i bili su usredotočeni na utvrđivanje pokretačkog pitanja za mogući projekt za mlade.

Dvoje youth worker-a iz svake organizacije mladih vodili su ove sastanke i bili su iskusni u sektoru neformalnog obrazovanja te su upoznati s LEAP metodologijom kroz prethodne treninge koji su se održavali na početku projekta.

Strategija širenja informacija o događaju i odabira sudionika razlikovala se u svakoj organizaciji, osim zajedničkog elementa, a to je istraživanje koje je obuhvatilo 123 ispitanika. Istraživanje je postavilo otvorena pitanja o subjektivnom značenju sudjelovanja, potrebama i brigama koje su se razvile tijekom pandemije i ideje za projekte mladih.

U Austriji, šest mladih ljudi sudjelovalo je u međunarodnoj mobilnosti za Sapere Aude. Dvojica su bili muškarci i četiri žene, a bili su u dobi između 17 i 23 godine. Svi sudionici su bili iz iste regije i sudjelovali su u regionalnom projektu za mlade u proljeće/ljeto 2020. koji je uključivao 20 sudionika. Većina mladih ljudi već je radila ili studirala.

U međunarodnom događaju LEAP-a bila su uključena dva youth worker-a, oboje već dio regionalnog projekta za mlade 2020. godine i sudjelovali su u LEAP-ovom treningu za youth worker-e.

Trideset i jedan mladi čovjek sudjelovao je u LEAP-u, za CSC Danilo Dolci. Dvadeset i šest ih je bilo u dobi od 18 do 25 godina, a pet u dobi od 25 do 30 godina. Veći dio grupe polaznika bili su muškarci. Oni koji su pohađali međunarodnu mobilnost, bili su učenici posljednje godine srednje škole u Tarantu, na jugu Italije, stoga su se poznavali i od ranije. Odabir sudionika je proveo CSC Danilo Dolci koristeći postojeće komunikacijske kanale i online anketom, koja je promovirana na web stranici organizacije i društvenim medijima. U ovoj online anketi predstavljene su mogućnosti učenja LEAP-a kao i prilike za praćenje iskustva online učenja.

Za Udrugu Mladi u EU ciljna skupina projekta bila je u dobi između 18 i 30 godina. 12 sudionika koji u online mobilnosti bili su u dobi od 23 do 28 godina i uglavnom studenti, nezaposleni mladi diplomirani ljudi, poslodavci i volonteri. Mladi su odabrani putem online ankete, organizacije online kanala i mreže lokalne studentske organizacije.

Opis rada s mladima kroz LEAP metodologiju

Prva značajka LEAP metodologije dovodi do identifikacije *pokretačkog pitanja*.

U jednoj organizaciji, na jednoj od pripremnih sjednica, youth worker-i su predstavili studiju slučaja. Sudionici su imali tri minute da o tome individualno razmisle. Nakon toga, oni su zamoljeni da napišu popis od tri pitanja/prioriteta na kojima bi voljeli raditi. Youth worker-i podržali su sudionike kako bi pronašli jednu zajedničku temu iz njihovih prijedloga. U drugoj organizaciji, pristup je obuhvaćao prethodno oblikovanje tema i uključivanje nekoliko pokretačkih pitanja u skladu sa situacijom mladih tijekom korona-pandemije.

U svim pripremama, kako bi poticali *proces suradnje*, sastanci su organizirani i osmišljeni da bi stvorili zanimljivo okruženje koje je uključivalo sve, putem energizer-a i grupnih aktivnosti. Oni su također bili dio međunarodne mobilnosti, a stvoreni su kako bi se omogućili razmjenu u malim grupama. Razmjene u grupama su uvijek završavale plenarnim sastankom gdje je svaka skupina podijelila sadržaj njihovih razgovora da potaknu ostale na interakciju i suradnju na tim idejama. Kroz ovaj suradnički proces, youth worker-i su slušali rasprave, intervenirali ako je bilo potrebno i poticali razmjenu. Za organizaciju grupa u breakout sobe uzeta je u obzir individualna jezična vještina mladih, budući da je radni jezik bio engleski. *Korištenje tehnologije* rezultiralo je neophodnim za online mobilnost, kao sredstvo za komuniciranje i druženje. U projektima su korišteni različiti mrežni alati za sastanke, radne sesije, brainstorming ili evaluacije, poput Zoom-a, Padlet-a, Jamboard-a ili Google obrazaca. Što se tiče *stvaranja artefakata*, projekti su rezultirali nematerijalnim ishodima kao što su zahtjevi politike ili projektni zahtjevi.

5. Što smo naučili?

LEAP je započeo sa željom da osnaži mlade ljude. Osnaživanjem smo se pozvali na pojam „sposobnosti djelovanja“. Pretpostavili smo da se ta sposobnost može poboljšati ako mladi ljudi imaju priliku raditi na idejama koje su im važne i ako im se pruži prilika da razmisle o onome što već znaju.

Stoga smo započeli pitajući mlade ljude za **značenje sudjelovanja**. Općenito, iz ankete smo mogli primijetiti da su dvije ideje bile istaknute:

- Sudjelovanje kao dijaloška razmjena s drugima.
- Sudjelovanje kao ideja zajedničkog rada za zajedničke ciljeve.

Prva ideja je opisana kao učenje slušanja drugih, biti saslušan i poštovati druge u slučaju neslaganja. U drugoj je ideji zajednički cilj protumačen kao cilj s osobnom relevantnošću, ali i kao cilj koji je važan drugima.

Dodatne istaknute teme bile su o sudjelovanju kao suradnja, aktivizam, dijeljenje, informiranje i učenje.

Drugo, naša strategija bila je nadovezati se na rezultate ankete i pripremnih sesija opisanih u prethodnom odlomku, te **raditi sa sudionicima na njihovim potrebama i zahtjevima**. Unatoč tome što

su mladi ljudi već radili na identificiranju pokretačkog pitanja u svojim grupama, željeli smo osigurati da potaknemo sudionike da kolektivno i u mješovitim grupama (austrijski, hrvatski i talijanski sudionici zajedno) pronađu „pokretačko pitanje“. Stoga smo im predstavili dvije studije slučaja koje su mogli birati:

1. Lokalni političar traži od vas pomoć u izradi lokalnog projekta koji udovoljava vašim potrebama. Kako bi to izgledalo?
2. Neke organizacije mladih mole vas da im pomognete u stvaranju obrazovnog projekta. Kako bi to izgledalo?

Rezultati su bili izuzetno raznoliki i kretali su se od specifičnih do općih zahtjeva. Dvije su različite grupe, na primjer, imale sličnu ideju: jedna koja će se implementirati online i jedna uživo. Jedna grupa je zahtijevala događaje za mlade kako bi slobodno vrijeme proveli zajedno online, a druga je zahtijevala centar za mlade koji bi promovira kulturu, umjetnost i politiku kao "mjesto druženja bez potrebe za konzumacijom". Druga skupina zahtjeva odnosila se na bolje online učenje. Ti su se zahtjevi kretali od traženja bolje suradnje između obrazovnih stručnjaka i IT stručnjaka, do potreba poboljšanja neovisnog učenja na internetu.

Na kraju, mogli bismo procijeniti pozitivan utjecaj na one koji su se odlučili na ovo zanimljivo putovanje s nama. Mladi su podijelili svoje povratne informacije u anonimnoj evaluaciji. Iz onoga što smo mogli primijetiti, možemo konstatirati da je događaj poboljšao znanje sudionika o tome kako se drugi snalaze u ovom periodu. To je značilo i saznanje o problemima koji postoje u drugim europskim zemljama, pa čak i to da su neki problemi isti na različitim mjestima. Dakle, unatoč ograničenjima nametnutim trenutnom svjetskom zdravstvenom situacijom, koja je potkopala postojeće načine dijeljenja i sudjelovanja, neki su mladi ljudi postali svjesni da je i u takvim vremenima moguće osjećati se dijelom zajednice.

Kao što smo mogli vidjeti iz gornjih zahtjeva, potreba za druženjem vrlo je istaknuta. Događaj je za neke sudionike bio svojevrsni „način povratka u stvarni život u vrijeme Covid-a“.

Ne možemo još tvrditi hoće li mladi ljudi biti aktivniji u zajednici. Međutim, uvjereni smo da je to vjerojatno slučaj jer su sudionici tražili daljnje aktivnosti. Svaka organizacija mladih namjerava u stvari ponovno raditi na utvrđenim zahtjevima i pretvoriti ih u stvarne projekte.

6. Utjecaj Covid-19 na naš rad

Pandemija Covid-19 utjecala je na cijelu drugu polovicu projekta, na mlade i na sektor youth work-a u cjelini. Implikacije na našu praksu i naša razmišljanja su brojne.

Prema UN-ovoj Organizaciji za obrazovanje, znanost i kulturu (2020), gotovo 1,6 milijardi učenika iz više od 190 zemalja i sa svih kontinenata doživjelo je zatvaranje škola radi pandemije. Polovica njih nemaju pristup računalu i više od 40% nemaju internet vezu kod kuće, što je razlog zbog kojeg ne mogu sudjelovati na nastavi na daljinu (Europska komisija, 2020).

Svjetska zdravstvena organizacija (2020.) opisuje da bi zatvaranjem škola mladi mogli doživjeti gubitak strukture i stimulacije koje pruža ovo okruženje. Tijekom pandemije mogućnosti za susret s prijateljima i dobivanje važne socijalne podrške su ograničene, iako su ti socijalni kontakti posebno ključni za mentalnu dobrobit djece. Osobito su mladi s mentalnim problemima doživjeli socijalnu izolaciju, gubitak rutine i slom formalne i neformalne potpore kao traumatičnu (YoungMinds, 2020). Djeca i adolescenti vjerojatnije će doživjeti visoke stope depresije i anksioznosti kroz izolaciju i usamljenost prema Loads et al. (2020.). Preko trećine adolescenata i gotovo polovica djece od 18 do 24 godine osjeća se usamljeno tijekom lockdown-a uzrokovanog pandemijom.

To je također bilo vrlo jasno tijekom pripreme prije mobilnosti i same online mobilnosti. Primjerice, u nekim su aktivnostima sudionici podijelili potrebu da nauče kako biti korisniji tijekom velikih izazova poput Covid-19 i potrebu za sudjelovanjem u obrazovnim događajima o tome kako/što učiniti da bi zaštitili svoje mentalno zdravlje.

Tijekom online mobilnosti, također smo raspravljali o stavovima mladih prema koroni. Oni su u velikoj mjeri oblikovani strahom za rođake koji pripadaju rizičnoj skupini i povezanom strepnjom od prenošenja virusa na njih potencijalnom infekcijom. Izvještaji o nepromišljenosti mladih koji su se namjerno zarazili Coronom na zajedničkim susretima ili zabavama, prema našim su zapažanjima, apsolutna iznimka.

Umjesto događaja uživo, digitalne mogućnosti se sve više koriste za digitalne sastanke licem u lice. Međutim, u youth work-u postalo je očito da zajedničko iskustvo mobilnosti ne mogu u potpunosti zamijeniti digitalne konferencije ili seminari. Prema našem iskustvu, motivacija mladih za sudjelovanje u takvim formatima bila je niža i teže se održava. Općeniti obrazac koji smo primijetili jest da je Internet pogodan za ispunjavanje pojedinačnih interesa i potreba, ali ne može ponuditi odgovarajuću zamjenu za kolektivne sastanke u prisutnosti. Zbirka različitih izjava trenera (iywt.org/, naše iskustvo) pokazuje da se mogućnost online treninga često realizira zbog nedostatka alternativa, ali su offline sastanci i dalje poželjni.

U vrijeme završetka projekta doista nije moguće donijeti bilo kakve konačne procjene utjecaja pandemije na youth work. Međutim, već postaje očito da utjecaj povećane upotrebe digitalnih tehnologija za projekt i komunikaciju u youth work-u pokazuje prednosti i nedostatke. Značajan nedostatak je taj što digitalni formati teže pridobivaju mlade ljude kada imaju problematičnu socijalnu pozadinu zbog koje je socijalno sudjelovanje manje vjerojatno. U nekim slučajevima mladim ljudima u nepovoljnom položaju nedostaju čak i tehnološki uređaji za sudjelovanje. Pandemija tako nije samo izložila nego i ojačala čimbenike socijalne nepovoljnosti. O tim se vezama raspravljalo pretežno u kontekstu školskog obrazovanja, ali čini se da su očite i u manje formalnom radu s mladima.

Brojni online formati i platforme koji su uspostavljeni za youth worker-e i trenere za mlade pružaju šanse. Potencijal ovih inovacija je u tome što bi mogle imati utjecaj izvan pandemije i ponuditi trajne, nekomplikirane prilike za prenošenje sadržaja i iskustava. Naravno, to također uključuje i širenje iskustava i znanja o PBL-u i sudjelovanju mladih.

Velika važnost osposobljavanja youth worker-a je nesporna. Međutim, rad s djecom i mladima kao dio preventivnog lanca za zaštitu djece i mladih, tj. konkretni, neizostavni rad na terenu, u središtu je našeg razmatranja. Youth worker-i pružaju kontakt, pomoć, i podršku u stresnim socijalnim okolnostima i usredotočeni su na prevenciju takvih situacija.

U vezi s PBL-om, drugi je cilj rada s mladima podržati razvoj kompetencija potrebnih za sve oblike i vrste sudjelovanja. Nakon korona krize, potrebno je preispitati koje javne usluge i beneficije treba ubrojiti u dio kritične infrastrukture. Youth work ima preventivni učinak ne samo na pojedinačne krize; također podržava demokraciju pomažući mladim ljudima da steknu participativno ponašanje i demokratsku svijest.

Zaključne napomene

Tijekom pandemije Covid-19, sektor mladih suočava se s neviđenim izazovima. Međutim, pandemija je donijela mogućnosti za nove ideje i konceptualizacije onoga što znači putovati, obrazovati se i biti povezani.

Dok se LEAP partnerstvo odražava i na ove mogućnosti, nove ideje i kreativnost zablistale su da podrže odgovornost sektora mladih prema mladima. Zapravo, što znači organizirati PBL „kod kuće“? Kako se pedagoški centri usmjereni na mlade mogu održati online? I na kraju, koje su potrebe i ideje mladih oko pojma sudjelovanja?

U ovim smjernicama, dali smo nekoliko odgovora na ova pitanja.

Što se tiče prva dva pitanja, započeli smo s pretpostavkom da bismo PBL mogli prenijeti online jer bi nam to omogućilo stvaranje uvjeta za uspostavljanje veza i mehanizama socijalizacije za mlade. Razmišljali smo o značenju PBL-a dok smo bili kod kuće i htjeli smo ponuditi virtualno putovanje koje će mladim Europljanima omogućiti susret i razmjenu.

Naši savjeti u odjeljku II ovog dokumenta pojašnjavaju kako se youth worker-i mogu baviti značajkama PBL-a. Mi vjerujemo da je PBL metoda koja nam je omogućila da bolje razumijemo zahtjeve i interese mladih i da bi mogla biti usvojena u različitim kontekstima neformalnog obrazovanja.

Konačno, pitanje potreba i ideja mladih oko pojma sudjelovanja pokazalo je veliku raznolikost interesa i ideja. Oni se mogu sažeti oko pojma da sudjelovanje znači participacija u akcijama usmjerenim prema kreatorima politike, ali isto tako i zajednicama i vršnjacima. To je također rezultiralo Poveljom o sudjelovanju mladih i video zapisom koji se može naći na web stranici projekta.

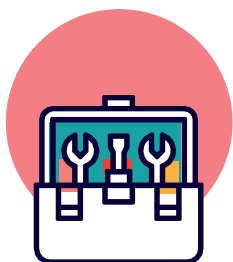
Štoviše, naši eksperimenti također su pokazali da praktičari formalnog i neformalnog obrazovanja mogu sinergijski raditi na promicanju učenja o pojmu sudjelovanja i drugim temama o građanskom obrazovanju.

U kontekstu ovog projekta, očito je da se ograničenja koja proizlaze iz pandemije mogu samo djelomično nadoknaditi. Utjecaj korona krize na život mladih ljudi i na rad s mladima trebao bi se detaljnije istražiti. Ovdje bi središnje pitanje moglo biti: koje su dodatne ponude u radu s mladima potrebne za rješavanje bilo kakvih nedostataka koji su se razvili zbog pandemije?

Literatura:

- Carlin, M., and Clendenin, N. (2019): Celestin Freinet's printing press: Lessons of a 'bourgeois' educator. *Educational Philosophy and Theory*, 51 (6), 628-639.
- Dewey, J. (1916): *Democracy and education: An introduction to the Philosophy of Education*, New York: Macmillan.
- Dolci, D. (1973): The maieutic approach: The plan of a new educational centre at Partinico. *Prospects* 3, 137-146.
- European Commission. 2020. Educational inequalities in Europe and physical school closures during Covid-19. Fairness Policy Brief Series 04/2020, available online at: <https://bit.ly/2Kz3uL1> (16.12.2020).
- Glasgow, N. A. (1997). *New curriculum for new times: A guide to student-cantered, problem-based learning*. Thousand Oaks.
- Kilpatrick, W. H. (1918): The Project Method. *Teachers College Record*, 19, 319-335.
- Krajcik, J., & Blumenfeld, P. (2005). Project-Based Learning. In R. Sawyer (Ed.), *The Cambridge Handbook of the Learning Sciences*. Cambridge: Cambridge University Press, 317-334.
- Krajcik, J. S., and Mamlok-Naaman, R. (2006). Using driving questions to motivate and sustain student interest in learning science. In K. Tobin (Ed.), *Teaching and learning science: A handbook* (pp. 317-327) Westport, CT: Praeger.
- Loades M.E., Chatburn E., Higson-Sweeney N., Reynolds S, Shafran R., Brigden A., Linney C., McManus M. N., Borwick C., Crawley E. (2020). Rapid Systematic Review: The Impact of Social Isolation and Loneliness on the Mental Health of Children and Adolescents in the Context of COVID-19. *Journal of the American Academy of Child & Adolescent Psychiatry* 59(11): 1218–1239.
- Ravitch, D. (2000). *Left back: A century of failed school reforms*. New York.
- Ravitz, J., and Blazevski, J. (2014): Assessing the role of online technologies in project-based learning. *Interdisciplinary Journal of Problem-Based Learning*, 8 (1), 65-79.
- UNESCO. 2020. UN Secretary-General warns of education catastrophe, pointing to UNESCO estimate of 24 million learners at risk of dropping out, available online <https://bit.ly/3nAzzk4> (16.12.2020).
- UNICEF. 2020. COVID-19 and children – UNICEF data hub, available online at: <https://bit.ly/3p431PW> (16.12.2020).
- United Nations. 2020. Policy Brief: The Impact of COVID-19 on children, available online at: <https://bit.ly/2Kzra1F> (16.12.2020).
- World Health Organization (WHO). 2020. Mental health and psychological resilience during the COVID-19 pandemic, available online at: <https://bit.ly/2KFDNrS> (16.12.2020).
- YoungMinds. 2020. Coronavirus: Impact on young people with mental health needs, available online at: <https://bit.ly/2LElp3c> (16.12.2020).

III. Resursi: Savjeti, alati i aktivnosti



Unutar LEAP projekta, ovi su se alati koristili bilo u partnerskim praksama, bilo u LEAP projektu, bilo u općem radu vezanom uz temu građanskog obrazovanja.

Svakom smo alatu pripisali jednu ili više ključnih riječi kako bismo shvatili o čemu se radi:

Tema	Grupna dinamika	Samo-procjena
<ul style="list-style-type: none">• Sudjelovanje• Politička svijest• Demokracija• Državljanstvo	<ul style="list-style-type: none">• Interkulturalni dijalog• Icebreakeri• Izgradnja tima i grupna kohezija• Upravljanje konfliktima• Rasprava i donošenje odluka	<ul style="list-style-type: none">• Utvrđivanje interesa i potreba za učenjem• Utvrđivanje očekivanja, strahova i osobnih potreba• Vještine, znanje i stavovi

Nadamo se da će kolekcija biti pomoć i inspiracija youth worker-ima. Iako pružamo detaljan opis svake aktivnosti, također želimo potaknuti youth worker-e da **budu kreativni i naprave ove alate svojim**: Neki od njih mogu bolje funkcionirati prilagođavanjem pravila, spajanjem/kombiniranjem različitih aktivnosti itd. Dobro polazište je razmisliti s kime radite aktivnost, što je ono što želite postići, a zatim odaberite i planirajte aktivnosti koje će vam pomoći da postignete ovaj cilj za svoju određenu grupu.

I na kraju, provođenje ovih aktivnosti online također je također moguće zahvaljujući pomoći nekoliko platformi. Nismo vezani za dolje navedene platforme, a većina ih je besplatna. Međutim, bili smo motivirani da nastavimo težiti pristupima usmjerenim na mlade i da koristimo tehnologiju koja služi u tu svrhu, stoga ćemo podijeliti popis alata koji vam mogu pomoći prenijeti aktivnosti u digitalni kontekst.

Prije korištenja ovih alata ipak, i početnici i stručni youth worker-i trebaju uzeti u obzir:

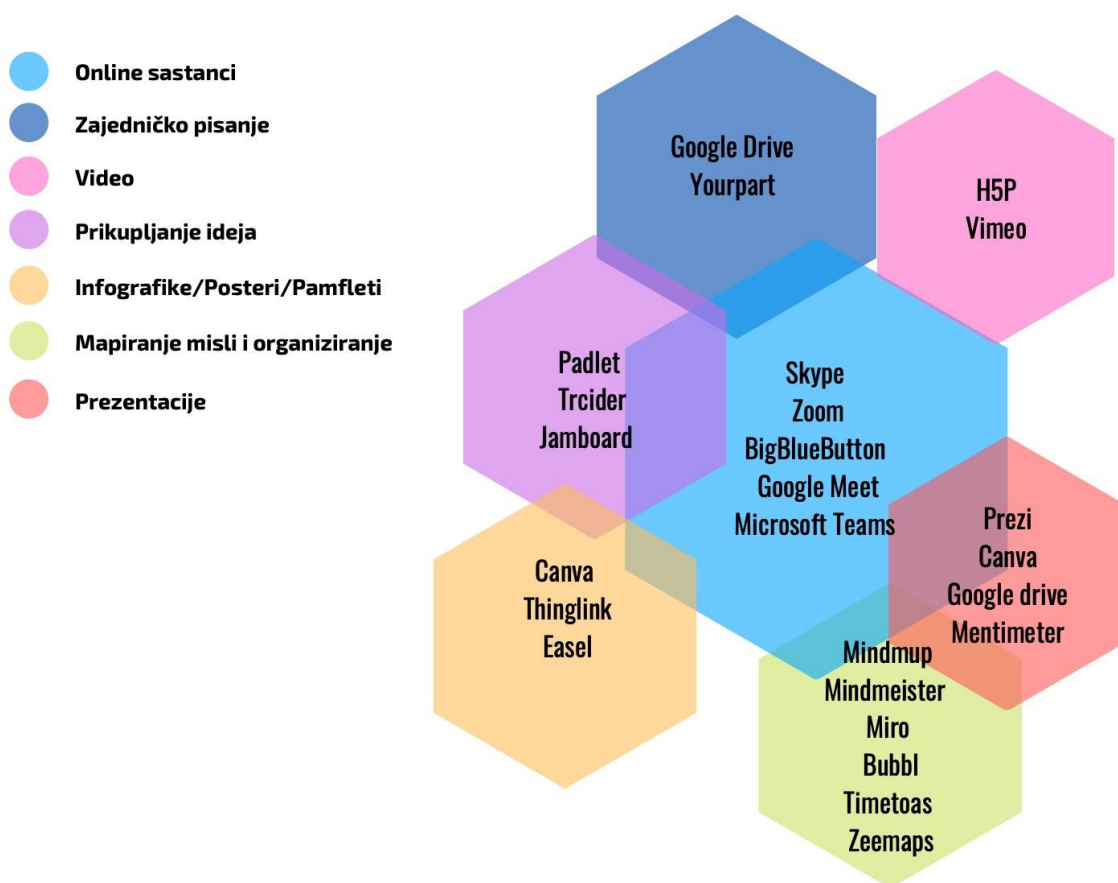
- **Upravljanje vremenom.** Kad smo naše youth worker-e pitali što je presudno za dobro osposobljavanje, "upravljanje vremenom" bilo je na vrhu naših popisa. Stoga:
 1. Unaprijed pogledajte "potrebno vrijeme" za svaki alat. To vam može dati prvu ideju o tome koliko vremena vam je potrebno potrošiti na različitim alatima.
 2. Alate možete prilagoditi realističnom vremenskom planu sa svojom grupom mladih.
- **Postavljanje**
 1. Ako odaberete alat, provjerite možete li pružiti pravu postavku za njegovo provođenje. Odjeljak "Broj sudionika", "struktura aktivnosti" i "organizacija prostora" pomažu vam u definiranju prikladnih postavki za korištenje različitih alata.

2. *Kad upotrebljavate ove alate u novom okruženju, razmislite možete li provjeriti radni prostor unaprijed.*
- **Vođenje rasprava**
 1. *Najvažnija razlika za vođenje rasprava tijekom korištenja alata može biti ona između zatvorenih i otvorenih pitanja, što će također dovesti do kratkih ili dužih odgovora sudionika.*
 2. *Budite svjesni činjenice da vrlo često na sva pitanja koja sudionici pokreću ne može se odmah odgovoriti. To je možda zbog vremenskih problema ili zato što bi odgovaranje na pitanja moglo dovesti do druge teme ili zato što možda nemate odgovor na mjestu. Usvajanje otvorene komunikacije po ovom pitanju može biti dobro rješenje.*
 3. *Otvorena pitanja uvijek se mogu „parkirati“ na trenutak i raspraviti u nastavku.*
 - **Korištenje alata**
 1. *Provjerite jesu li svi sudionici razumjeli pravila neke aktivnosti prije nego što započnete.*
 2. *Svakako provjerite jesu li sudionici ti koji provode aktivnost; vaša ključna uloga trenera/youth worker-a je olakšati grupnu raspravu i proces učenja sudionika. Trebali biste ostati nepristrani i pokušati podržati raspravu među svim sudionicima bez nametanja vlastitih mišljenja u raspravi.*
 3. *Za neke alate, korisno je imati dva prisutna trenera/youth worker-a da vode i promatraju aktivnost*

Mrežni alati			
	Funkcija	Besplatno / nije besplatno	Ograničenja (broj korisnika)
docs.google.com	Suradničko pisanje	Besplatno	Neograničeno
yourpart.eu	Suradničko pisanje	Besplatno	Neograničeno
mentimeter.com	Prikupljanje ideja	Besplatna verzija s ograničenom funkcionalnošću	neograničena publika
padlet.com	Prikupljanje ideja	Besplatna verzija s ograničenom funkcionalnošću	Neograničeno
tricider.com	Prikupljanje ideja	Besplatno	Neograničeno
jamboard.google.com	Prikupljanje ideja / Crtanje	Besplatno	Neograničeno
kialo-edu.com	Debata	Besplatno	Neograničeno
canva.com	Infografika /plakat/pamflet	Besplatna verzija s ograničenom funkcionalnošću	Neograničeno

thinglink.com	Infografika /plakat/ pamflet	Besplatna verzija s ograničenom funkcionalnošću	Ograničeno
stalak.ly	Plakat/pamflet	Besplatna verzija s ograničenom funkcionalnošću	Besplatna verzija ograničena
mindmup.com	Mentalna mapa i organizacija	Besplatna verzija s ograničenom funkcionalnošću	Besplatna verzija ograničena
mindmeister.com	Mentalna mapa i organizacija	Besplatna verzija s ograničenom funkcionalnošću	Neograničeno
miro.com	Mentalna mapa i organizacija	Besplatna verzija s ograničenom funkcionalnošću	Neograničeno
bubbl.us	Mentalna mapa i organizacija	Besplatna verzija s ograničenom funkcionalnošću	Ograničeno
timetoast.com	Mentalna mapa i organizacija	Besplatno	Neograničeno
zeemaps.com	Mentalna mapa i organizacija	Besplatna verzija s ograničenom funkcionalnošću	Neograničeno
Skype	Internetski sastanci	Besplatna verzija s ograničenom funkcionalnošću	Ograničeno
Zum	Internetski sastanci	Besplatna verzija s ograničenom funkcionalnošću	Ograničeno
BigBlueButton	Internetski sastanci	Besplatno	Neograničeno
meet.google.com	Internetski sastanci	Besplatno	Ograničeno
Microsoftovi timovi	Internetski sastanci	Besplatna verzija s ograničenom funkcionalnošću	Ograničeno

Kahoot.com	Kviz	Besplatna verzija s ograničenom funkcionalnošću	Ograničeno
Quizlet.com	Kviz	Besplatna verzija s ograničenom funkcionalnošću	Ograničeno
prezi.com	Prezentacija	Besplatna verzija s ograničenom funkcionalnošću	Ograničeno
docs.google.com/presentation	Prezentacija	Besplatno	Neograničeno
h5p.org	Video / Filmovi	Besplatno	Neograničeno
vimeo.com	Video / Filmovi	Besplatna verzija s ograničenom funkcionalnošću	Neograničeno



Sažetak mrežnih alata po funkcijama. Izvor: Vlastiti vizualni prikaz

Metoda „3-Thinking“

Ciljevi i zadaci

Podrška mladima u identifikaciji tema koje ih motiviraju

Ključne riječi

Samo-procjena: utvrđivanje interesa i potreba za učenjem

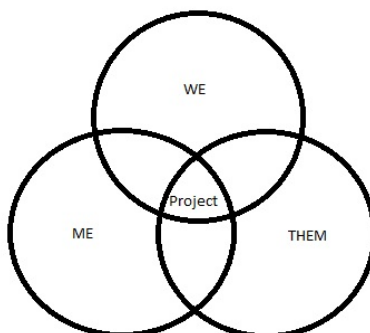
Opis aktivnosti

Svaki sudionik dobiva donji model. Aktivnost s ovim alatom podijeljena je na tri koraka:

1) Prvi korak je krug "ja". Od svakog se sudionika traži da razmisli o svojim interesima i strastima. Oni se mogu navesti strelicama pored kruga "ja".

2) Nakon prvog koraka, od svakog se sudionika traži da razmisli o krugu „oni“. „Njih“ predstavlja zajednica ili zajednice s kojima se mlada osoba identificira. Tada svaka osoba svoj A4 model zalijepi na namjenski prostor na zidu

3) U trećem koraku svaka mlada osoba traži druge mlade ljude koje zanimaju iste teme. Na taj način, grupa je formirana, mogu se skupiti kako bi napisali zajednički „mi“ krug - to onda doprinosi kreiranju pokretačkog pitanja za projekt.



Minimalan i maksimalan broj sudionika

3 do 6 po projektu



Struktura aktivnosti

Pojedinačna ili kolektivna



Potrebno vrijeme

60 minuta



Potreban materijal

Predlošci gornjeg modela (3-thinking dijagram)



Organizacija prostora

Mali stolovi, prostor za vješanje pojedinačnih listova.

Moguće varijacije i savjeti za youth worker-e

Pri primjeni metodologije PBL, ovaj alat može biti posebno koristan za prepoznavanje pokretačkog pitanja: mladim se ljudima daje prilika da međusobno razumiju ono što ih zanima i na čemu žele raditi polazeći od svojih ideja.

Alat dijeli Sveučilište u Beču.

Alat je prilagođen MOTIVE-u, Erasmus + projektu koji koordinira [Merseyside Expanding Horizons](#). Početni model je alat koji je [razvio Windmills](#). Ikone preuzete s Canve.

Apolitične stvari

Ciljevi i zadatci

Sudionici shvaćaju da je njihov svakodnevni život povezan s političkim odlukama i da se svakodnevni život može mijenjati.

Ključne riječi

Tema: Politička svijest

Tema: Državljanstvo

Grupna dinamika: Icebreakeri

Opis aktivnosti

Youth worker zapisuje pojam "apolitične stvari" u središte flipcharta.

Zadatak sudionika je imenovati što više „apolitičnih stvari“ koje im padnu na pamet. To mogu biti stvarni opipljivi predmeti (npr. Guma, stolica), kao i aktivnosti (npr. Disanje). Ideje se mogu odmah vikati i zapisivati na flipchart s cijelom grupom. Alternativno, grupa se razdvaja na manje skupine, koristeći kartice za moderiranje da zapišu svoje ideje, a zatim se vrate kako bi podijelili nekoliko njih na zajedničkom flipchartu.

Nakon što su apolitične „stvari“ sakupljene i flipchart je pun, youth worker pita skupinu da li bilo koja od ideja ima barem neku vrstu veze ili se poprečno povezuje s politikom. Ako sudionik pronađe vezu s politikom za bilo koji od pojmova, javlja se za riječ. Ako je veza dovoljno konkretna za većinu ostalih u grupi, pojam o kojem se raspravlja može se prekrižiti.

To se ponavlja dok se ne prekriže svi ili barem velika većina pojmova na flipchartu. Na kraju, grupa može voditi zaključnu raspravu o tome zašto većina stvari ima veze s politikom.



Minimalan i maksimalan broj sudionika

8 do 30



Struktura aktivnosti

Kolektivna



Potrebno vrijeme

20 do 45 minuta



Potreban materijal

Flipchart i olovke, kartice za moderiranje



Organizacija prostora

Krug sa stolicama

Moguće varijacije i savjeti za youth worker-e

Ova aktivnost može biti vrlo korisna za poticanje zanimanja mladih prije nego što utvrde pokretačko pitanje na kojem će raditi u PBL procesu.

Ako grupa nema spontani odgovor, treneri mogu objasniti da je politika način na koji ljudi organiziraju svoj život u zajednici, što znači da se gotovo sve može organizirati ili promijeniti političkim odlukama.

Pojmovnik s pojmovima koje mladi često spominju i njihove moguće poveznice s politikom (na njemačkom jeziku) možete pronaći na stranicama 11 i 12 sljedeće poveznice: <https://drive.google.com/file/d/16T45W2O5DLrDPECrO6VXKAHWkuj9199r/view?usp=sharing>

Alat je podijelio Sapere Aude. Ikone preuzete s Canve.

Gradski safari

Ciljevi i zadatci

(Ponovno) otkrivanje mjesta, upoznavanje s novom okolinom ili kulturom.

Ključne riječi

Grupna dinamika: Interkulturni dijalog

Grupna dinamika: Izgradnja tima i grupna kohezija

Opis aktivnosti

Gradski safari može se odnositi na različite aktivnosti koje se mogu učiniti za otkrivanje novog mjesta.

Na primjer, sudionici mogu biti podijeljeni u skupine s voditeljem tima i sa kartom grada. Svaka skupina započinje s druge točke u novom gradu i slijedi upute/zagonetke na karti. Svaka se uputa može odnositi na temu koja se obrađuje s događajem za mlade (npr. Ako je tema događaja Europska unija, zagonetke bi sudionike mogle dovesti do centra Europe Direct-a, do spomenika EU, itd.). U svakom trenutku mogao bi postojati zadatak (sastanak s drugom organizacijom mladih, sastanak s kreatorom politike itd.).



Minimalan i maksimalan broj sudionika

Varijabilna (s grupama od 4 do 6 sudionika)



Struktura aktivnosti

Mala grupa



Potrebno vrijeme

2 sata



Potrebni materijal

Karte, bilježnice, olovke



Organizacija prostora

Cijeli grad

Moguće varijacije i savjeti za youth worker-e

Varijacija bi mogla biti da postoji samo jedna skupina.

Ova bi aktivnost mogla funkcionirati i za online postavke. Na primjer, sudionici bi mogli dobiti zagonetke koje će rješavati na plenarnim sjednicama ili u breakout sobama. Kada se zagonetka riješi, voditelj u gradu domaćinu može fizički otići na mjesta koja su navedena zagonetkom, pokazati znak/flipchart/objekt povezan s zagonetkom dok je povezan s virtualnim događajem putem pametnog telefona.

*Alat je podijelila **Udruga Mladi u EU**.*

Alat prvi put korišten za vrijeme mobilnosti KA3 pod nazivom „Democracy youth builders“ u kojoj je Mladi u EU bio partner. Ovaj icebreaker predstavio je estonski sudionik. Ikone preuzete s Canve.

Provjera demokracije

Ciljevi i zadatci Sudionici razmišljaju i preispituju svoje koncepcije o demokraciji i sudjelovanju
Razumijevanje važnosti sudjelovanja i daljnjeg razvoja demokracije.

Ključne riječi Tema: Demokracija
Tema: Državljanstvo
Grupna dinamika: diskusija i donošenje odluka

Opis aktivnosti Youth worker na flipchartu zapisuje sljedeću rečenicu: "*Odluka je demokratska kada...*"

Youth worker sada traži od kolektivne skupine da stvore mišljenje o demokraciji pomoću brainstorminga. Sudionici bi trebali navesti različite karakteristike demokratskih odluka. Sudionici iskazuju svoje ideje, youth worker bilježi ih na flipchart dok se flipchart ne napuni.

Tada youth worker govori grupi da će čitati različite izmišljene priče. Na kraju svake priče, od grupe će se tražiti da ocijeni postupke određene grupe ili osobe koja se pojavljuje u priči. Skupina će morati odlučiti je li neka osoba ili grupa u priči djelovala demokratski ili nije. Za postupak ocjenjivanja svaki sudionik dobiva jednu karticu za moderiranje. Kartice se mogu koristiti za ocjenjivanje na sljedeći način: Kartice se podižu kad je ponašanje osobe u izmišljenim pričama demokratsko. Spuštaju se kad sudionici smatraju da ponašanje nije demokratsko. Sudionici također smiju pomicati svoju karticu gore ili dolje u različitim visinama, ovisno o stupnju demokratičnosti traženih radnji u pričama.

Youth worker čita dvije ili tri različite izmišljene priče i traži od grupe da podignu/spuste svoje kartice za moderiranje u skladu s njihovim shvaćanjima. Nakon svake priče, trener pita neke od sudionika zašto su podigli ili spustili svoje kartice za moderiranje kako bi razvili raspravu o demokratskim vrijednostima.

Primjer jedne izmišljene priče:

U malom gradu zvanom „democra-city,, sve više i više mladih ljudi su ovisnici o drogama. Stoga općinsko vijeće planira uspostaviti ured za savjetovanje o drogama uz lokalnu školu. Organizacija koja će voditi ured za droge uspješno je vodila različita savjetovališta za droge u drugim gradovima. U tim se drugim gradovima zlouporaba droga stalno smanjivala. Prije nego što općina počne graditi centar, anketira stanovnike koji žive pored škole i ureda za savjetovanje o drogama. Rezultati istraživanja pokazuju jasno odbijanje izgradnje savjetovališta za droge. Stoga općinsko vijeće odlučuje da ga neće graditi.

Koliko je demokratsko ponašanje općinskog vijeća?



Minimalan i maksimalan broj sudionika

4 do 30



Struktura aktivnosti

Kolektivna



Potrebno vrijeme

20 do 45 minuta, ovisno o veličini skupine i raspravljenim slučajevima



Materijal

Flipchart, kartice za moderiranje



Organizacija prostora

Krug stolica ili stolice i stolovi

Moguće varijacije i savjeti za youth worker-e

Kada youth worker-i u početku rade brainstorming, trebali bi osigurati da se pojam poput „opće dobro“ zapiše na flipchart - inače, oni riskiraju da sudionici misle da su demokracija i zakon isto (što nije uvijek točno).

Alat je podijelio Sapere Aude. Ikone preuzete s Canve.

Dijagram sila

Ciljevi i zadatci

Prepoznavanje motivacija i prepreka vezanih za postizanje željenog stanja

Ključne riječi

Grupna dinamika: rasprava i donošenje odluka

Samoprocjena: utvrđivanje očekivanja, strahova i osobnih potreba

Samoprocjena: vještine, znanje i stavovi







Opis aktivnosti

Grupa ili pojedinac treba misliti na željeno buduće stanje ili status. Primjeri za takav željeni status ili situaciju mogu biti „organiziranje uspješne mobilnosti mladih“ ili „povećanje sudjelovanja mladih u našoj općini“. Ova situacija ili stanje se potom napiše u centru komada papira ili flipchart.

Dva su naslova zapisana na lijevoj i desnoj strani pojma u centru : jedan je „pokretačke sile“ , drugi je „inhibicijske sile“.

Zadatak grupe je sada pronaći i zapisati sve pokretačke i inhibicijske sile na flipchartu ili papiru za željeni status. Svaka sila treba biti simbolizirana

strelicom i treba imati naslov ili ime. Ako postoji inhibicijska sila, to je zapisano na desnu stranu željenog stanja, sa strelicom s lijeve strane. Pokretačke sile trebaju biti zapisane s lijeve strane, a vrhovi strelica s desne strane željenog statusa. Ovo bi, na primjer, moglo izgledati ovako:

Pokretačke sile:	Željeni status:	Inhibicijske sile:
 Skupina već zainteresirane mladeži	Organizacija uspješne mobilnosti mladih	 Nema dovoljno kvalificiranih trenera za provođenje mobilnosti
 Opći know-how u interkulturalnom učenju		 Proračun za smještaj je vrlo ograničen
 ...		

Jednom kada su identificirane sve pokretačke i inhibicijske sile, sljedeći je izazov smisliti načine za maksimiziranje pokretačkih sila i minimiziranje inhibicijskih sila. Ideje se mogu zapisati izravno unutar okvira za dotičnu silu. Općenita ideja alata je da se više usredotoči na resurse i pokretačke sile nego na prepreke i probleme.

Minimalan i maksimalan broj sudionika



1 do 35

Struktura aktivnosti



Fleksibilna: pojedinac, male grupe ili kolektiv

Potrebno vrijeme



15 do 70 minuta

Potrebni materijal



Papir, olovka i flipchart

Organizacija prostora



Fleksibilna

Moguće varijacije i savjeti za youth worker-e

Konačni dijagram sila tada se može podijeliti u većoj skupini ako je napravljen u malim skupinama ili pojedinačno. Na kraju se također može

spojiti u jedan zajednički dijagram za cijelu skupinu sa svim silama koje se spominju i o kojima se raspravlja.

U daljnjim aktivnostima pojedini mladi ljudi ili skupine mogu odabrati određene pojedinačne sile, koje im se čine najvažnijim, da ih detaljno razmatraju ili iz njih izvedu konkretne moguće buduće radnje.

*Alat je podijelio **Sapere Aude**, nadahnut treningom koji je održala [Karin Bischof](#) Ikone preuzete s Canve.*

Frankenstein

Ciljevi i zadatci

alat za izvještavanje sadržaja projekta .

Ključne riječi

Samoprocjena: vještine, znanje i stavovi

Opis aktivnosti

Ovaj se alat koristi za refleksiju i razumijevanje svakodnevnih ishoda učenja.

Sudionici će biti podijeljeni u grupe, gdje će razgovarati o onome što vjeruju da su naučili u smislu vještina, stavova, znanja.

Grupe će na kraju svakog dana dobiti flipchart na kojem će nacrtati jedan ili više dijelova tijela gdje mogu napisati ono što su naučili.

Svaka skupina čuva ove flipchartove do zadnjeg dana. Posljednjeg dana sudionici će dobiti flipchart u obliku srca u kojem će sve grupe navesti zajedničke ishode učenja.



Minimalan i maksimalan broj sudionika

Najmanje 10



Struktura aktivnosti

Mala grupa



Potrebno vrijeme

15 minuta dnevno i 1 sat zadnjeg dana događaja



Potreban materijal

Flipchartovi, olovke, boje



Organizacija prostora

Pojedinačni stolovi

Moguće varijacije i savjeti za youth worker-e

Kada se koristi kao alat za projekt mobilnosti, youth worker-i mogu vježbu odraditi prije mobilnosti, a zatim je ponoviti nakon mobilnosti kako bi usporedili razvoj vještina. Alternativno, vježba se također može izvesti tek nakon završetka projekta mobilnosti.

Alat je podijelila Udruga Mladi u EU

Alat nađen na Salto-Youth i po prvi put provodi „Mladi u EU” tijekom treninga „It's time to volunteer” i razmjene mladih „In (EU)th we trust”. Ikone preuzete s Canve.

HI-HA-HO

Ciljevi i zadatci

Icebreaker

Ključne riječi

Grupna dinamika: Icebreakeri

Opis aktivnosti

Sudionici su u krugu. Svaki sudionik druži dlanove zajedno. Igra se sastoji od toga da ispuštaju 3 zvuka: HI, HA i HO. Jedan sudionik započinje vrištanjem "HI" i pokazuje ruku prema nekome tko mora odgovoriti s "HA" dok podiže ruke u zrak. Sudionik pored njih tada vrišti "HO" dok dijagonalno pomiče ruke i tako sve dok svi sudionici ne dobiju priliku za igru i dok voditelj ne odluči zaustaviti igru.



Minimalan i maksimalan broj sudionika

Najmanje 10



Struktura aktivnosti

Mala grupa



Potrebno vrijeme

15 minuta



Potrebni materijal

Nijedna



Organizacija prostora

Vani ili u velikim sobama

Moguće varijacije i savjeti za youth worker-e:

Timske aktivnosti su vrlo važne za grupnu dinamiku na početku bilo kojeg događaja za mlade. Uz ovu aktivnost, trener/voditelj trebao bi stvoriti ugodno okruženje i za neformalne trenutke u kojima se sudionici mogu nastaviti međusobno poznavati. Ponekad su neformalni trenuci čak važniji od strukturirane aktivnosti.

*Alat je podijelila **Udruga Mladi u EU**.*

Alat se prvi put provodi za vrijeme mobilnosti KA3 pod nazivom „Democracy youth builders“ u kojoj je Mladi u EU bila partner. Ovaj icebreaker je vodio estonski sudionik. Ikone preuzete s Canve.

Horor filmovi

Ciljevi i zadatci

Razmišljanje o očekivanjima i strahovima te rasprava o potencijalnim rješenjima za izražena očekivanja i strahove.

Ključne riječi

Grupna dinamika: Izgradnja tima i grupna kohezija
Samoprocjena: utvrđivanje interesa i potreba za učenjem
Samoprocjena: utvrđivanje očekivanja, strahova i osobnih potreba

Opis aktivnosti

Ovaj se alat može koristiti u različitim scenarijima, obično kao priprema za veću grupnu aktivnost ili zadatak (npr. Mobilnost mladih, tjedan izgradnje tima, itd.)

Na početku youth worker traži od grupe da razmisli o predstojećoj situaciji, npr. njihovoj mobilnosti mladih, izgradnji tima itd. Svatko bi sada trebao smisliti osobni „scenarij noćne more“ u vezi s predstojećom situacijom ili zadatkom.

Zatim se sudionicima upućuje da o svojim strahovima misle kao o hollywoodskim filmovima: trebali bi svom filmu dati naslov, opisati radnju filma i objasniti što film čini tako zastrašujućim. To se može učiniti pojedinačno ili u parovima. U svakom slučaju, sudionici bi trebali koristiti kartice za moderiranje kako bi zapisali osnovne podatke o svojim filmovima kako bi ih svi mogli pročitati. Ako im padne na pamet više od jednog filma (i straha), oni mogu pripremiti više kartice za moderiranje sa po jednim filmom svaka.

Kad se svi sudionici odluče o svojim osobnim horor filmovima, filmovi se predstavljaju i raspravljaju s cijelom grupom sudionika. Za svaki film, grupa treba misliti o načinu pretvaranja horor filma u pozitivni sitcom



Minimalan i maksimalan broj sudionika

1 do 40



Struktura aktivnosti

Pojedinci ili parovi/male grupe



Potrebno vrijeme

20 do 90 minuta, ovisno o veličini grupe i o broju situacija/filmova o kojima se raspravlja



Potrebna materijal

Flipchart i olovke, kartice za moderiranje u različitim bojama



Organizacija prostora

Fleksibilna (dovoljno prostora koji omogućuje sudionicima i da rade na scenarijima mirno)

Moguće varijacije i savjeti za youth worker-e

Ovaj se alat može izvesti i kao pojedinačna vježba: sudionici mogu sami razmisliti o svojim strahovima i očekivanjima, a kasnije o tome razgovarati sa svojim vršnjacima ili youth worker-ima.

*Alat je podijelio **Sapere Aude**. Ikone preuzete s Canve.*

Slika ljudskog binga

Ciljevi i zadatci

Team building

Ključne riječi

Grupna dinamika: Izgradnja tima i grupna kohezija

Opis aktivnosti

Ovo je igra koja se obično koristi u velikim grupama. Obično, ovaj alat slijedi aktivnost u kojoj se sudionici međusobno upoznaju. U ljudskom bingu svaki sudionik ima bingo papir. Svaki prozor ima pitanje (npr. koji je vegetarijanac? Tko zna više od 3 strana jezika? Tko svira gitaru? Tko je član neke udruge? Tko se bavi volontiranjem?). Sudionici trebaju ispuniti sve prozore pitajući najmanje 3 druga sudionika svako pitanje. Svrha ove igre je brže upoznavanje sudionika pomoću malih činjenica i poticati njihove interakcije.



Minimalan i maksimalan broj sudionika

Najmanje 10



Struktura aktivnosti

Mala grupa



Potrebno vrijeme

15/20 minuta



Potreban materijal

Bingo papiri i olovke



Organizacija prostora

Sudionici mogu koristiti cijeli radni prostor

Moguće varijacije i savjeti za youth worker-e

Timske aktivnosti su vrlo važne za grupu dinamiku na početku bilo kojeg događaja za mlade. Uz ovu aktivnost, trener/voditelj trebao bi stvoriti ugodno okruženje i za neformalne trenutke u kojima se sudionici mogu nastaviti međusobno poznavati. Ponekad su neformalni trenuci čak važniji od strukturirane aktivnosti.

Alat je podijelila Udruga Mladi u EU

Alat nađen na Salto-Youth i po prvi put provodi „Mladi u EU“ tijekom treninga „It's time to volunteer“ i razmjene mladih „In (EU)th we trust“. Ikone preuzete s Canve.

Nacije, Granice i mi sami

Ciljevi i zadatci

Aktivnost icebreakinga/team buildinga

Međusobno upoznavanje sudionika

Ključne riječi

Grupna dinamika: Icebreakeri

Grupna dinamika: Izgradnja tima i grupna kohezija

Grupna dinamika: Interkulturni dijalog

Opis aktivnosti

Sudionici trebaju formirati male grupe ili se postrojiti u veliku grupu prema osobnim karakteristikama. Bit će više krugova s različitim osobnim karakteristikama. Treneri unaprijed definiraju karakteristike. Na kraju svakog kruga, treneri provjeravaju jesu li se skupine pravilno formirale ili postrojile.

Mogući primjeri krugova i osobnih karakteristika:

- Poredajte se prema svojim **godinama**: Najmlađa osoba stoji na jednom kraju reda, a najstarija na drugom kraju.
- **Valute**: poredajte ili formirajte male grupe prema broju različitih valuta s kojima ste već platili.
- Poredajte se prema **mjestu rođenja**: Osoba koja je rođena najbliže ovom mjestu (mjestu događaja) stoji na jednom kraju reda, a osoba rođena najudaljenije stoji na drugom kraju.
- **Vrijeme putovanja**: poredajte se prema tome koliko vam je trebalo vremena da stignete do mjesta događaja. Osoba s najkraćim vremenom putovanja stoji na jednom kraju reda, osoba s najdužim vremenom putovanja stoji na drugom kraju.
- Pronađite se u skupinama prema broju **braće i sestara** koje imate (svaku skupinu čine ljudi koji imaju isti broj braće i sestara).



Minimalan i maksimalan broj sudionika:

8 do 50



Struktura aktivnosti

Kolektivna grupa i mala grupa (naizmjenično)



Potrebno vrijeme

5 do 15 minuta, ovisno o broju sudionika i na broj odigranih krugova



Potreban materijal

Nijedna



Organizacija prostora

Pripremite krug stolica za sve sudionike ili neka sudionici stoje u krugu bez stolica.

Moguće varijacije i savjeti za youth worker-e

Ova se aktivnost može koristiti sa širokim rasponom osobnih karakteristika ili iskustava, kao i za procjenu osobnih stavova prema različitim temama.

Ovaj je alat posebno koristan za olakšavanje suradnje u ranoj fazi PBL procesa.

Alat je podijelio **Sapere Aude**. Ikone preuzete s Canve.

Barometar mišljenja

Ciljevi i zadatci

Raspravljanje o različitim izjavama;
Dobivanje pregleda različitih stavova unutar grupe.

Ključne riječi

Tema: Politička svijest
Tema: Demokracija
Grupna dinamika: rasprava i donošenje odluka
Samoprocjena: vještine, znanje i stavovi

Opis aktivnosti

Priprema: youth worker zalijepi dugačaku crtu (npr. pomoću trake) na zemlju. Kartica za moderiranje (jedna crvena, jedna zelena) zalijepljena je sa svake strane. Trener na zelenu karticu upisuje '100%', a na drugi kraj crte '0' na crvenu karticu. Youth worker govori grupi da će ova vrpca predstavljati njihov "barometar mišljenja" tijekom aktivnosti.

Youth worker čita različite izjave i traži od sudionika da pokažu svoj stav ili mišljenje prema izjavama na način da stanu na pravo mjesto na barometru. Prelazak na zelenu karticu znači "u potpunosti se slažem", dok kraj s crvenom karticom znači "potpuno se ne slažem". Sudionici mogu odabrati bilo koji položaj duž spektra barometra mišljenja. U početku se postavljaju pojedinačno i šutke. Kad svatko pronađe svoj položaj, youth worker može pitati različite ljude zašto su odabrali svoja stajališta kako bi se razvila rasprava. Svatko se može slobodno pomaknuti tijekom cijele aktivnosti u slučaju da promijeni mišljenje.

Kad je krug zaključen, trener čita novu izjavu i sudionici se još jednom premještaju na mjesto na barometru koje odražava njihovu razinu slaganja.

Ovaj se alat može koristiti za širok raspon izjava - treneri ih mogu prilagoditi određenom kontekstu i grupi. Primjeri za izjave:

- Klimatska kriza je najhitniji politički problem koji treba riješiti.
- Svi su političari korumpirani
- Jedna osoba može promijeniti cijelo društvo
- U budućnost gledam na optimističan način
- Upravljanje vremenom treninga bilo je dobro

Minimalan i maksimalan broj sudionika



8-30 (prikaz, stručni)

Potrebno vrijeme



10 do 30 minuta (ovisno o broju raspravljanih tvrdnji)



Potreban materijal

Traka, kartice za moderiranje, olovke



Organizacija prostora

Slobodan prostor u sobi (cijela grupa mora se moći kretati i poredati na barometru)

Moguće varijacije i savjeti za youth worker-e

Ova aktivnost može biti vrlo korisna za potaknuti zanimanje mladih prije nego što utvrde pokretačko pitanje na kojem će raditi u PBL procesu.

Youth worker-i također mogu provesti cijelu aktivnost u tišini (sudionici jednostavno biraju svoje stavove bez daljnje rasprave). Na taj je način alat također koristan kao metoda ocjenjivanja i kako bi sudionici dali povratne informacije na kraju događaja ili aktivnosti.

*Alat je podijelio **Sapere Aude**. Ikone preuzete s Canve.*

Čitanje akademskih članaka

Ciljevi i zadatci

Provođenje istraživanja i dobivanje dubljeg razumijevanja problema relevantnih za projekt ili aktivnosti

Učiti izdvojiti i prikazati najvažnije informacije iz akademske literature

Povećati dostupnost akademskih sadržaja i istraživanja mladima

Ključne riječi

Grupna dinamika: Izgradnja tima i grupna kohezija

Opis aktivnosti

Voditelji će sudionicima postavljati tri pitanja koja se odnose na glavnu temu projekta ili aktivnosti. Zatim, oni će podijeliti cijelu grupu na podskupine (tri do pet osoba po grupi).

Svaka manja grupa mora pronaći odgovore na pitanja čitajući i analizirajući neke akademske članke koje im voditelji pružaju.

Svaka manja grupa ima 30 minuta za čitanje znanstvenih članaka ili njihovih isječaka. Na kraju, jedan predstavnik iz grupe imat će pet minuta da drugima predstavi razmjene vlastitih grupa. Rezultat ove aktivnosti bit će različiti kratki sažeci sadržaja relevantni za pitanja koja su napisali sudionici kako bi znanstveni izvori bili pristupačniji mladima.



Minimalan i maksimalan broj sudionika

Između 10 i 30



Struktura aktivnosti

Mala grupa



Potrebno vrijeme

60 do 90 minuta



Potrebni materijal

1 soba, olovke, boje, papiri, stolovi

Moguće varijacije i savjeti za youth worker-e

Prva varijacija: Moguća varijacija je objasniti im kako napisati članak i kako doći do pouzdanih izvora. Zatim, podijelite sudionike u grupe koje će proučavati i analizirati neke akademske članke kako bi napisali vlastite na način prilagođen mladima. Ova je alternativa također dobar način da sudionici nauče gdje mogu pronaći dobre izvore i da potaknu kritičko razmišljanje sudionika o informacijama koje pronalaze, te tako razvijaju strategije za uočavanje lažnih vijesti.

Druga varijacija: Podijeliti cijelu grupu u podskupine (tri ili pet osoba). Voditelj će dati neke akademske članke koje treba analizirati. Svaka grupa za to ima 30 minuta. Na kraju, održat će se *kahoot kviz* kako bi se shvatilo kako i što su razumjeli, što omogućava voditeljima da bolje objasne sadržaj članaka (pitanje po pitanje).

Kada primjenjujemo metodologiju PBL, ovaj je alat izvrstan način za produblivanje znanja i razumijevanja mladih ljudi o prethodno utvrđenom pokretačkom pitanju.

Alat je podijelila Udruga Mladi u EU. Alat je prvi put korišten za trening „It's time to volunteer“ za proučavanje nekih istraživanja o konceptu volontiranja i važnosti sudjelovanja mladih.

Ikone preuzete s Canve.

Tiha percepcija

Ciljevi i zadatci

Icebreaker

Pomaže uspostaviti osobne veze između trenera i sudionika na početku događaja ili projekta.

Ključne riječi

Grupna dinamika: Icebreakeri

Opis aktivnosti

Jedan youth worker (YW A) sjedi točno ispred grupe kako bi ga svi mogli vidjeti. Drugi youth worker (YW B) osigurava da ne može čuti grupu u sljedećih nekoliko minuta, bilo držeći uši zatvorene, pomoću čepića za uši, slušanjem glazbe na slušalicama ili samo napuštanjem sobe.

YW A koji može čuti sudionike zatražit će od grupe da napravi pretpostavke o YW B koji ne sluša. Pretpostavke se mogu odnositi na osobne karakteristike ili stavove koji se tiču osobnog ili profesionalnog života youth worker-a, pod uvjetom da nisu jasno negativni ili čak uvredljivi; Članovi grupe dijele svoje pretpostavke dok ih YW A zapisuje na flipchart.

Kad je flipchart pun, YW B smije ponovno slušati ili ponovno ući u sobu. YW B čita pretpostavke koje je grupa iznijela o njemu ili njoj. Ako su pretpostavke točne, youth worker ih može označiti na listiću, pogrešne može prekriti i komentirati.

Kada se to učini, youth worker-i mogu zamijeniti svoje uloge i ponoviti aktivnost: YW A neće slušati, dok će YW B zapisat pretpostavke grupe o YW A..



Minimalan i maksimalan broj sudionika:

6 do 50



Struktura aktivnosti

Kolektivna skupina, dva youth worker-a trebala su voditi aktivnost



Potrebno vrijeme

10 do 20 minuta



Potreban materijal

Flipchart s olovkama, slušalice ili čepići za uši



Organizacija prostora

Krug stolica ispred flipcharta

Moguće varijacije i savjeti za youth worker-e

Ovaj je alat posebno koristan za olakšavanje suradnje u ranoj fazi PBL procesa.

Ako ne želite komentirati nešto što je grupa procijenila i zapisala, slobodno to izostavite.

Nasukani na otoku

Ciljevi i zadatci Učenje o tome kako postići konsenzus unutar skupine;
Prepoznavanje važnosti zajedničkih pravila i stavova unutar grupe;
raspravljavanje alata za donošenje odluka.

Ključne riječi Tema: Sudjelovanje
Tema: Politička svijest
Grupna dinamika: Izgradnja tima i grupna kohezija
Grupna dinamika: rasprava i donošenje odluka

Opis aktivnosti Sudionike zamolimo da formiraju male grupe od po tri do četiri osobe. Male grupe bi sada trebale zamisliti da su na luksuznom izletu brodom. Tijekom putovanja nešto pođe po zlu i završe "nasukani" na pustom otoku.

Na otoku, grupe moraju pronaći način kako preživjeti dugoročno. Prije nego što to učine, dobivaju više informacija o tome kako otok izgleda i o olupini, koja je upropaštena pred njima:

Kako izgleda pusti otok:

1. Raste nekoliko stabala s nepoznatim plodovima
2. Mala šuma se nalazi duboko u sredini otoka
3. Postoji izvor vode prilično visoko u planini

Ovo su olupine s broda:

1. Kutija gaziranog soka (24 komada u staklenim bocama)
2. 3 vreće riže (po 5 kilograma)
3. 5 vrećica sjemena (povrće)
4. 1 vezana biblija

Male grupe sada trebaju odgovoriti na sljedeća pitanja i zabilježiti ih na listiću koji im je dao trener:

1. Kakva bi zajednička pravila trebala postojati na vašem otoku?
2. Kako vi kao grupa donosite odluke?
3. Kakve zadatke treba obaviti?
4. Što se događa ako netko prekrši pravila?

Nakon 20 do 30 minuta rada, male grupe trebaju međusobno predstaviti rezultate svakog flipcharta. Na kraju, kada su sve grupe predstavile svoje

rezultate, youth worker-i provode kratki krug razmišljanja sa grupom, na primjer puštajući grupi da odgovori na sljedeća pitanja:

- Koje je bilo najspornije pitanje oko kojeg ste se trebali složiti?
- Na kojem biste od tih otoka (osim svog) voljeli živjeti i zašto?
- Koje druge načine donošenja odluka u grupi poznajete? Što su prednosti i nedostaci?



Minimalan i maksimalan broj sudionika

3 do 30



Struktura aktivnosti

Male skupine



Potrebno vrijeme

40 do 70 minuta



Potrebna materijal

Flipchart i olovke



Organizacija prostora

Dovoljno prostora da sve male skupine mogu mirno raditi

*Alat je podijelio Sapere Aude ,
nadahnut treningom [Österreichische Gesellschaft für Politische Bildung](#).*

Simboli da se izrazim

Ciljevi i zahtjevi

Razmjena i procjena očekivanja i strahova;
Izgradnja povjerenja unutar grupe.

Ključne riječi

Samoprocjena: utvrđivanje očekivanja, strahova i osobnih potreba

Opis aktivnosti

Priprema: Stavite četiri lista A4 papira na pod, s jednim od sljedećih izraza na svakom od njih: (1) „Motivacija“, (2) „Strah“, (3) „Očekivanje“ i (4) „Doprinos“. Četiri znaka označavaju različita "područja" u sobi. Stavite razne predmete (bilo kakve predmete, uređaje, male igračke itd.) Na veliki stol ili u zaseban kut na podu.

Sudionici su pozvani da biraju među malim predmetima koji su im na raspolaganju, birajući predmete koji predstavljaju njihovu motivaciju, strahove, očekivanja i doprinose u vezi s predstojećim projektom ili aktivnošću. Odabrane predmete postavljaju na za to predviđena "područja" u sobi koja su označena znakovima. Svi sudionici to mogu učiniti istodobno, sve dok je veličina grupe dovoljno mala da se izbjegne zabuna.

Nakon što svi sudionici postave svoje predmete, okupljaju se i dijele unutar grupe koje su predmete odabrali i objašnjavaju što im predmet znači u odnosu na mjesto na kojem je postavljen. Razlog za ove aktivnosti je da se odabir jednog objekta sa svrhom predstavljanja određenih osjećaja o projektu ili aktivnosti može pomoći mladim ljudima u izražavanju, što omogućuje refleksije i smisleno praćenje rasprave. Na temelju aktivnosti, grupa može razviti strategije za suzbijanje određenih strahova ili zabrinutosti.



Minimalan i maksimalan broj sudionika

6 do 15



Struktura aktivnosti

Mala grupa



Potrebno vrijeme

30-60 minuta, ovisno o broju sudionika



Potrebna materijal

4 papira, olovke, velik broj predmeta (ne smije biti manje od 50 različitih stvari)



Organizacija prostora

Skup se okuplja oko odjeljaka za očekivanja, strahove, motivaciju i završava se u krug.

Moguće varijacije i savjeti za youth worker-e

Youth worker-i ne bi trebali dati grupi previše vremena da odaberu svoje predmete (biraju se spontano). Nije potrebno poštivati red kad sudionici dijele svoje predmete, ali svi bi trebali dobiti priliku da progovore.

Alat je podijelio CSC Danilo Dolci, nadahnut projektom Symfos (<http://www.symfos.eu>). Ikone preuzete s Canve.

Most preko velike rijeke

Ciljevi i zadatci

Pokazati kako se interkulturalna dimenzija odnosi na sposobnost suočavanja sa složenim i interaktivnim situacijama i osjećajima

Razvijanje pregovaračkih vještina, vještina donošenja odluka, timskog rada, osvještavanje kulturnih i osobnih percepcija stvarnosti i vrednovanje timske komunikacije

Cijenjeći razlike i odražava na temu diskriminacije i integracije

Ključne riječi

Grupna dinamika: Diskusija i donošenje odluka

Grupna dinamika: Interkulturalni dijalog

Grupna dinamika: Izgradnja tima i grupna kohezija

Opis aktivnosti

Simulacija uključuje dvije skupine (A i B) od po 6 ili više ljudi. Voditelj objašnjava da su te dvije skupine stanovnici dvaju „sela“. Svaka skupina morat će izgraditi polovicu mosta preko velike rijeke koja razdvaja dvije zajednice (rijeka se može "izgraditi" pomoću papirnate trake učvršćene na tlu). Za pripremu će dvije skupine imati 20 minuta i radit će u odvojenim prostorijama.

Voditelj dovodi dvije skupine u njihove radne sobe, gdje otkrivaju materijale kojima raspolažu za izgradnju mosta. Daje im se dokument s još nekoliko informacija o pravilima koja moraju poštivati (list aktivnosti, vidi dolje).

Grupe tada imaju svojih 20 minuta za rad. Svakih pet minuta (ukupno tri puta), voditelji mijenjaju dvoje ljudi između dvije skupine. Ti će ljudi biti „migranti“ koji se moraju pridržavati posebnih pravila (pravila za migrante, vidi dolje) kako bi simulirali jezične poteškoće u interakciji između različitih kultura.

Na kraju, grupe će stvoriti most i testirati ga: mora biti dovoljno širok da pokrije rijeku i dovoljno jak da podnese čašu vode.



Minimalan i maksimalan broj sudionika

6 do 18



Struktura aktivnosti

Mala grupa



Potrebno vrijeme

50 minuta



Materijal

Tablice s pravilima:

- **Lista aktivnosti:** pravila za skupinu A (gdje se grupa mora suočiti s činjenicom da se "vaše društvo temelji na povjerenju u mudrost "šefa". Sve i svaku odluku mora dovršiti on / ona") & B (gdje je umjesto toga napisano da se "vaše društvo temelji na dogovoru među ljudima. Svi vaši izbori moraju biti doneseni jednoglasnom odlukom stanovnika vašeg sela") upute za izgradnju mosta: materijali, veličine, vrijeme, završni test itd.
- Pravila za migrante
- Sve vrste otpadnog materijala poput papira, kartona, ljepila, škara, ravnala

Organizacija prostora



Grupe rade u odvojenim sobama. Ako nemate na raspolaganju dvije odvojene prostorije, možete organizirati dva kuta za grupe da razgovaraju privatno u istoj sobi.

Moguće varijacije i savjeti za mlade radnike

Predlaže se da više od jednog voditelja nadgleda provedbu ove aktivnosti. Nakon igre, voditelj bi trebao obaviti brifing kako bi razmotrio aktivnost s određenim pitanjima.

Alat je podijelio CSC Danilo Dolci (<https://en.danilodolci.org/project/robin/>). Ikone preuzete s Canve.

Brod za evaluaciju

Ciljevi i zadatci

Promicanje svijesti o učenju, prepoznavanje preferiranih načina učenja i razvijanje strategije za bolje učenje

Poticanje razmišljanje o vrijednostima, strastima, motivacijama, snagama i jedinstvenim karakteristikama pojedinaca kao učenici

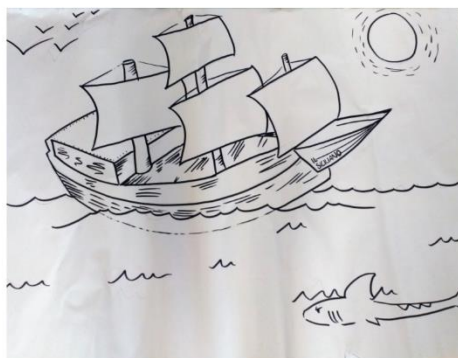
Procjena ishoda učenja

Ključne riječi

Samoprocjena: vještine, znanje i stavovi

Opis aktivnosti

Ovaj se alat koristi prije treninga ili aktivnosti. Sudionici će biti pozvani da razmisle o svojim očekivanjima vezanima za učenje, motivaciju i interese. Crtat će brod na moru pod suncem (može ga unaprijed pripremiti youth worker), svaki element crteža predstavlja aspekt procesa učenja:



- Sunce predstavlja njihova očekivanja od učenja;
- Ribe/sidro predstavljaju prepreke kojih se boje;
- Krila predstavljaju njihovu motivaciju u učenju.

Aktivnost se može provoditi na dva različita načina:

Opcija A: pružiti veliki flipchart s brodom nacrtanim na njemu i podijeliti ga sudionicima u tri različite boje (što omogućava sudionicima da kasnije dodaju svoja razmišljanja o različitim područjima nacrtanog broda - jedna boja za jedan od gore navedenih predmeta).

Opcija B: Nacrtati brod na flipchartu, a zatim pomoću ostala tri flipcharta potaknite sudionike da napišu svoje misli o tri prethodno opisana područja.

Svaki će sudionik imati vremena za razmišljanje i zapisivanje svojih misli. Ako youth worker koristi samo jedan veliki flipchart, on/ona će pozvati sudionike da stave svoje post-it papiriće s očekivanjima, preprekama i motivacijom na mjesta koja su dodijeljena na brodu. U drugom slučaju, svaki će sudionik zapisati svoje motivacije, očekivanja i strahove na tri različita flipcharta. Nakon ovog postupka, youth worker-i će pročitati što su sudionici napisali na post-it/flipchart i pitati želi li netko dodati nešto drugo. Tada će youth worker započeti aktivnost/trening.

Na kraju treninga ili aktivnosti, sudionici će obojati postignuta očekivanja od učenja i zapisati na ribe i krila svoja zapažanja o negativnim i pozitivnim aspektima. Svaki će sudionik u grupi predstaviti ono što je napisao na početku sesije i ono što je postigao treningom.



Minimalan i maksimalan broj sudionika

6 do 18



Struktura aktivnosti

Mala grupa



Potrebno vrijeme

Na početku sesije, 10 minuta za sudionike + 15 minuta za youth worker-e kako bi predstavili rezultate procesa razmišljanja. Na

kraju sesije, 15 minuta za sudionike da razmisle o onome što smo postigli, da bi mogli obojati područja za koja misle da su nešto postigli i napišu prepreke i rezultate + 20 minuta u plenarnoj sjednici na kojoj sudionici dobrovoljno predstavljaju ono što su napisali, uz podršku youth worker-a ako je potrebno.



Materijal

Flipcharts ili papiri, post-its, bojice i olovke

Moguće varijacije i savjeti za youth worker-e

Youth worker-i mogu predložiti izgradnju čamca umjesto da ga crtaju.

Alat je podijelio **CSC Danilo Dolci** (<https://en.danilodolci.org/project/robin/>). Ikone preuzete s Canve.

Hodanje po žici

Ciljevi i zadatci

Poticanje povjerenja grupe;

Teambuilding: Članovi grupe se međusobno bolje upoznaju i zbližavaju grupu

Ključne riječi

Grupna dinamika: Izgradnja tima i grupna kohezija

Opis aktivnosti

Priprema: Youth worker crta liniju na podu ili ju napravi pomoću papirnate trake. Sudionici se poredaju u dva reda - linije sudionika paralelne su liniji poda, a sudionici su okrenuti jedni prema drugima, linija je između njih.

Jedan po jedan, svaki će sudionik "šetati linijom" po podu kao da hoda po žici s ostatkom grupe s desne i lijeve strane. Sudionik može dopustiti da padne u bilo kojem smjeru u bilo kojem trenutku, članovi grupe trebaju biti kontinuirano spremni podržati ih na način da ih vrate u uspravan položaj.



Minimalan i maksimalan broj sudionika

8 do 16



Struktura aktivnosti

Kolektivna



Potrebno vrijeme

20 do 30 minuta



Materijal

Traka ili bilo što drugo za stvaranje crte na podu. Preporuča se koristiti nešto što se lako može ukloniti nakon aktivnosti.



Organizacija prostora

Jedna velika prostorija

Moguće varijacije i savjeti za youth worker-e

Youth worker-i moraju osigurati precizne upute i podsjetiti sudionike da budu spremni podržati (i uhvatiti) osobu koja „hoda po žici“ u bilo kojem trenutku. Ona mora biti u stanju vjerovati ostatku grupe. Youth worker-i također trebaju paziti na udaljenost između dva reda: Kako bi se osigurala sigurnost osoba koje „hodaju po žici“, udaljenost između članova grupe okrenutih jedni prema drugima ne smije biti veća od jedne ruke.

Alat je podijelio CSC Danilo Dolci.

Drvo očekivanja i strahova

Ciljevi i zadaci

Dopustiti sudionicima da izraze svoja očekivanja i strahove

Poticanje refleksije

Podržati sudionike u raspravi o njihovim očekivanjima i strahovima s grupom, shvaćajući da njihova očekivanja i strahove dijele i drugi sudionici

Ključne riječi

Samoprocjena: Utvrđivanje očekivanja, strahova i osobnih potreba

Opis aktivnosti

Sudionici dobivaju sliku stabla bez lišća. Od sudionika se traži da individualno rade na svojim strahovima i očekivanjima i mole ih da ih zapišu - strahovi su napisani na crvenim post-it, a očekivanja na zelenim. Svi post-it papiri se potom zalijepe na drvetu kao da su listovi.

Ako je cilj samo potaknuti refleksiju, youth worker može sudionicima predložiti da zadrže drvo tijekom mobilnosti i da odvoje neko vrijeme za ponavljanje ove aktivnosti tijekom mobilnosti kako bi sudionici mogli promijeniti post-it papire ako su napisani strahovi i očekivanja prije polaska s novim i drugačijima strahovima i očekivanjima.

Ako je cilj također razgovarati o strahovima i očekivanjima u grupi, youth worker može nacrtati veliko stablo na flipchartu i zatražiti od sudionika da podijele svoje strahove i očekivanja, tako da se oni zajednički mogu grupirati i riješiti ako je moguće.



Minimalan i maksimalan broj sudionika

3 do 40



Struktura aktivnosti

Pojedinačna ili kolektivna



Potrebno vrijeme

20 do 30 minuta



Potreban materijal

Predlošci drveća

Crveni post-it papiri za strahove, zeleni post-it papiri za očekivanja



Organizacija prostora

Sudionici mogu slobodno sjediti u krugu. Važno je imati prostora za crtanje i popunjavanje uobičajenog flipcharta.

Moguće varijacije i savjeti za youth worker-e

Ovaj se alat najbolje primjenjuje u pripreмноj fazi aktivnosti ili projekta kada je tema već identificirana i logistika predstojeće aktivnosti ili projekta je jasna.

Alat se također može koristiti tijekom projekta ili aktivnosti kao alat za rješavanje mogućih prepreka i poteškoća.

Youth worker također može dati prijedloge za „kategorije“ očekivanja i strahova o kojima sudionici razmišljaju i pišu.

Alat dijeli Sveučilište u Beču. Ikone preuzete s Canve.

Što mogu učiniti?

Ciljevi i zadatci

Omogućiti mladima da sami odrede vještine i znanje stečeno tijekom mobilnosti.

Ključne riječi

Samoprocjena: vještine, znanje i stavovi

Opis aktivnosti

Youth worker dijeli tablicu s popisom različitih vještina i traži od mlade osobe da pokraj svake vještine naljepi:

- crvenu naljepnicu, komad papira ili post-it, ako smatraju da nemaju tu vještinu.
- narančastu naljepnicu, komad papira ili post-it, ako smatraju da imaju tu vještinu, ali da ju moraju dodatno razviti.
- zelena naljepnica, komad papira ili post-it, ako smatraju da imaju tu vještinu.



Minimalan i maksimalan broj sudionika

1 do 30



Struktura aktivnosti

Pojedinačna



Potrebno vrijeme

30 minuta



Potrebni materijal

Olovke, papiri (u zelenoj, crvenoj i narančastoj boji)



Organizacija prostora

Pojedinačni stolovi

Moguće varijacije i savjeti za youth worker-e

Kada se koriste kao alat za projekt mobilnosti, youth worker-i mogu vježbu odraditi prije mobilnosti, a zatim je ponoviti nakon mobilnosti kako bi usporedili razvoj vještina. Alternativno, ova se vježba može provesti tek nakon što je mobilnost projekta okončana.

Alat dijeli Sveučilište u Beču. Ikone preuzete s Canve.

Što vidiš?

Ciljevi i zadatci Podrška mladim ljudima kod promišljanja o njihovim idejama, predrasudama i stereotipima o državi

Ključne riječi Samoprocjena: utvrđivanje očekivanja, strahova i osobnih potreba

Opis aktivnosti Ovaj alat odnosi se na *foto - izazivanje*¹³. Voditelj donosi set slika. Broj slika mora biti veći od broja sudionika. Zatim se od svakog sudionika traži da odabere karticu koju povezuje sa državom koja je domaćin njihove mobilnosti. Svaki sudionik zatim objašnjava zašto je to slučaj.

Kako je cilj aktivnosti samo identificiranje mogućih stereotipa i predrasuda, ova se aktivnost može provoditi u pripremi, a trebaju je pratiti druge aktivnosti radi rješavanja utvrđenih stereotipa i predrasuda. Odgovori zatim mogu voditi youth worker-e u osmišljavanju daljnjih aktivnosti.



Minimalan i maksimalan broj sudionika

1 do 20



Struktura aktivnosti

Kolektivna



Potrebno vrijeme

15 do 20 minuta



Potrebni materijal

Fotografije



Organizacija prostora

Sudionici sjede u jedan krug

Moguće varijacije i savjeti za youth worker-e Ako se primjenjuje u kontekstu projekta mobilnosti, ovaj je alat koristan za promišljanje o idejama, predrasudama i stereotipima o zemlji koja je domaćin razmjene mladih/mobilnosti.

Alat dijeli Sveučilište u Beču. Ikone preuzete s Canve.

¹³Metoda je razvijena odnoseći se na projekt. Njegovi korijeni potječu iz metodologije istraživanja. Više informacija o foto-izazivanju u istraživačke svrhe: Lapenta, F. (2011). *Some theoretical and Methodological Views on Photo-Elicitation. The SAGE Handbook of Visual Research methods.* Luc Pauwels, Eric Margolis, Sage Publications, 201-213.

Tko je s kime?

Ciljevi i zadatci

Teambuilding: sudionici se međusobno upoznaju i stječu dublje znanje o ostalim članovima grupe na zanimljiv, dinamičan i aktivan način. Ova aktivnost može postati dobra polazna točka za buduće razgovore i neformalne razmjene unutar grupe;

Sudionici vježbaju govoriti ispred grupe i predstavljati sebe i druge, što je važno u osobnom i profesionalnom životu.

Ključne riječi

Grupna dinamika: Izgradnja tima i grupna kohezija

Opis aktivnosti

Članovi grupe okupljaju se u parovima. Youth worker može odlučiti dodijeliti partnere ili sudionicima dopustiti da slobodno biraju. Preporučuje se uparivanje sudionika koji se još ne poznaju (dovoljno dobro).

Parovi dobivaju deset minuta da se upoznaju (svaka osoba ima otprilike 5 minuta za razgovor). Predlaže se da se za to pripremi popis pitanja kako bi se olakšala razmjena informacija, posebno za one sudionike koji su pomalo sramežljivi ili ne toliko pričljivi. Osnovna pitanja koja treba pružiti mogu biti:

- Ime
- Dob
- Obrazovanje
- Zemlja podrijetla
- Hobiji
- Jedna pozitivna i jedna negativna stvar kod osobe
- Najbolja priča o putovanjima

Nakon deset minuta, grupa se ponovno okuplja u krugu uvoda, gdje će sudionici predstaviti svoje partnere ostatku grupe u kratkim prezentacijama od najviše tri minute.



Minimalan i maksimalan broj sudionika

4 do 12



Struktura aktivnosti

U maloj grupi i kolektivna



Potrebno vrijeme

Otprilike 30 minuta za 12 osoba



Potreban materijal

Nijedan, ili olovke i bilježnice



Organizacija prostora

Prostorija, stolice nisu obvezne

Moguće varijacije i savjeti za youth worker-e

Youth worker-i trebali bi nadgledati razgovore parova i pokušati potaknuti razgovor u slučaju da su ljudi sramežljivi ili prestanu razgovarati jedni s drugima. Tijekom prezentacija parova, youth worker-i pokreću razgovor postavljanjem pitanja, npr. pitajući ostatak grupe ima li netko iste interese ili iskustva. Youth worker-i također bi trebali podsjetiti sudionike na prolazak vremena.

Alat je podijelio CSC Danilo Dolci. Ikone preuzete s Canve.



LEAP – Learning to Participate

je projekt o osnaživanju mladih, aktivnom građanstvu i razvoju vještina. Riječ je o projektu strateškog partnerstva između sveučilišta i organizacija mladih koji doprinosi poticanju sudjelovanja i europske mobilnosti za sve.