



TECHNIKI DO ZASTOSOWANIA W PROCESIE KOMUNIKACJI ZESPOŁU PROJEKTOWEGO

Materiał został przygotowany na podstawie Publikacji „Youth 4 Youth. Przewodnik od młodzieży dla młodzieży”, Wydawca: Europejski Dom Spotkań – Fundacja Nowy Staw, Lublin 2012, s. 25- 28.

Poniżej prezentujemy opis kilku technik , które można wykorzystać pracując z uczniami na zajęciach lekcyjnych i pozalekcyjnych.

„NAWIJAJ, NAWIJAJ...”

Typ: Name game

Potrzebne materiały: kawałek sznurka (około pół metra)

Opis: Uczestnicy siedzą w kółku. Prowadzący rozpoczyna grę sam od siebie, czyli rozpoczyna mówić o sobie. Musi mówić tak długo aż owinie całą długość sznurka na swoim palcu. Gdy skończy, podaje sznurek następnej osobie i ta powtarza czynność...

„ZASŁONA”

Typ: Name game

Potrzebne materiały: koc lub narzuta (w przypadku dużej ilości uczestników warto by był duży)

Opis: Uczestników dzielimy na dwie, równe grupy. Na środku para uczestników trzyma koc, odliczają do czterech i na cztery opuszczają koc w dół. Z kolei dwie drużyny oddzielone od siebie kocem, w momencie odliczania wystawiają przed zasłonę jedną osobę. Kiedy zawodnicy już zobaczą siebie nawzajem, wygrywa osoba, która szybciej powie imię przeciwnika. Wygrany zdobywa dla swojej drużyny osobę, która była jego przeciwnikiem. Wygrywa drużyna, która w momencie zakończenia gry ma większą ilość zawodników.

„IMIONA Z PIŁKĄ”

Typ: Name game

Potrzebne materiały: piłka (można ją zastąpić np. maskotką)

Opis: Uczestnicy stoją w kółku. Prowadzący mówi swoje imię i rzuca piłkę do wybranej osoby mówiąc przy tym jej imię. Osoba łapiąca piłkę, musi powiedzieć imię poprzednika, swoje imię, a następnie rzucić ją do kogoś innego. Ten schemat powinien powtarzać się do momentu, kiedy wszystkie osoby wezmą udział w grze.



„PODUSZKI”

Typ: Energizer

Potrzebne materiały: dwie poduszki (w takim samym rozmiarze)

Opis: Uczestnicy stoją w kółku i dzielą się na dwie drużyny odliczając po kolei do dwóch (nie zmieniając po tym swojego miejsca). Dwie osoby stojące naprzeciwko siebie, z przeciwnych drużyn dostają po poduszce. Po sygnale startu uczestnicy podają sobie poduszki (oczywiście jedynie w swoich drużynach). Gra kończy się, gdy poduszka jednej z drużyn dotknie drugiej poduszki. Obie podajemy we wcześniej wyznaczonym kierunku. Uwaga: Zabrania się przeszkadzania drużynie przeciwnej!

KSIĘŻNICZKI I ZAMKI

Typ: energizer

Potrzebne materiały: brak

Opis: Gra polegająca na dobieraniu się w trójki. Dwie osoby łapią się za ręce i tworzą zamek, natomiast trzecia z nich staje między nimi i jest księżniczką. W grze uczestnicy także osoba wydająca komendy. Istnieją trzy komendy: „księżniczki”, „zamki” lub „trzęsienie ziemi”. W momencie, gdy uczestnicy usłyszą komendę odnoszącą się do nich muszą zmienić swoje miejsce (znaleźć inny zamek w przypadku „księżniczek”, inną księżniczkę w przypadku „zamek” lub zmienić swoje położenie w przypadku „trzęsienia ziemi”).

„WSZYSCY, KTÓRZY TAK JAK JA...”

Typ: energizer

Potrzebne materiały: o jedno krzesło mniej niż liczba uczestników

Opis: Uczestnicy siedzą na krzesłach i formują z nich koło. Jedna osoba nie ma krzesła i staje pośrodku. Do zwrotu „Wszyscy, którzy tak jak ja...” dodaje coś od siebie np. mają różowe spodnie, lubią lato, mają siostrę... (komendy mogą dotyczyć praktycznie wszystkiego). Wtedy każdy, który może odpowiedzieć twierdząco musi zmienić swoje miejsce. Osoba wypowiadająca siada po wypowiedzeniu komendy, a ten, dla kogo zabraknie krzesła, jako następny wypowiada słowa „Wszyscy, którzy tak jak ja...” i dodaje do tego coś od siebie...

„KOPERTY”

Typ: Końcowa

Potrzebne materiały: koperty, małe karteczki, coś do pisania.

Opis: Uczestnicy siadają w kółku, każdy dostaje kopertę, w której znajdują się małe karteczki i długopis. Każdy uczestnik pisze na kopercie swoje imię i podaje swoją kopertę do swojego sąsiada (w określonym wcześniej kierunku). Każdy, kto dostaje kopertę wpisuje na karteczce ze środka parę słów do jej właściciela. Koperta ma zrobić okrążenie i wrócić do właściciela.



„BIEGUNY”

Typ: Końcowa

Potrzebne materiały: brak

Opis: Określone zostają dwa miejsca stanowiące granicę obszaru ewaluacji (najbardziej pozytywne i najbardziej negatywne). Osoba prowadząca, wymienia poszczególne kwestie odnoszące się projektu (zakwaterowanie, warsztaty, posiłki, wycieczki...), a uczestnicy spacerując ustawiają się w odpowiednim miejscu, w zależności od własnej opinii.

„BUŻKI”

Typ: Codzienna

Potrzebne materiały: małe karteczki, coś do pisania

Opis: Każdego dnia wszyscy uczestnicy spotykają się, w ciszy zastanawiają się nad minionym dniem i rysują na karteczce jedną z buziek :) (: | , która najlepiej określa ich odczucia odnośnie projektu.

„MAPA POGODY”

Typ: Codzienna

Potrzebne materiały: mapa, małe karteczki, coś do pisania

Opis: Każdego dnia uczestnicy przyczepiają na mapie, w miejscu swojego zamieszkania symbole (słoneczka, chmurki, błyskawice...) odzwierciedlające ich odczucia w stosunku do projektu.

Techniki, czyli jak powinny wyglądać dobre zajęcia z ich wykorzystaniem.

Pamiętajmy, podczas każdego zajęcia możemy nauczyć się czegoś ciekawego, dlatego dobre spotkania z grupą projektową to podstawa dobrego projektu. Jakie więc powinny być?

- Muszą nieść ze sobą przekaz merytoryczny. Uczestnicy muszą się czegoś nauczyć.
- Powinny mieć interaktywną formę. Ważny jest kontakt pomiędzy prowadzącym i uczestnikami; uczniowie mogą swoją osobą wiele wnieść, ale trzeba im na to pozwolić.
- Warto przygotować do nich wcześniej materiały, najlepiej kolorowe, bo to pomaga przyciągać wzrok, urozmaica zajęcia.
- Miejsce powinno być odpowiednie, tak aby nic nas nie rozpraszało.