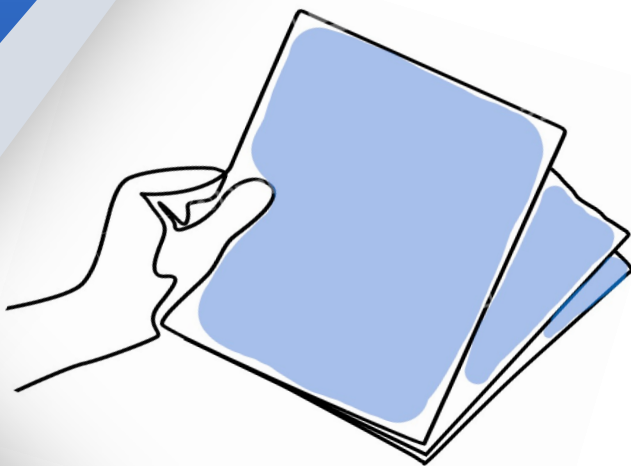


UČNE KARTE

ZA USPOSABLJANJE MEHKIH VEŠČIN



Facilitating the vocational integration of
people with low levels of qualifications

Sofinancira program
Evropske unije
Erasmus+



Podpora Evropske komisije pri pripravi te publikacije ne pomeni tudi potrditve njene vsebine. Publikacija odraža samo stališča avtorjev in Komisija ni odgovorna za kakršno koli uporabo informacij, ki jih ta vsebuje.

Različica: 23. junij 2021

Sofinancira program
Evropske unije
Erasmus+



UVOD

Namen učnih kart je podpora učiteljem pri izvajanju usposabljanja za mehke veščine. Izdelane so bile v okviru projekta Erasmus + Soft Skills.

Projekt Erasmus+ Soft skills sledi pristopu, ki ljudem z nizkimi stopnjami usposobljenosti olajša dostop do usvojitve mehkih veščin, da bi pospešili njihovo poklicno integracijo. Obvladovanje poklicne dejavnosti dejansko ne zahteva le izvajanja tehničnih spretnosti, specifičnih za delovno mesto (trde veščine), temveč vključuje tudi uporabo mehkih veščin. V ta namen so projektni partnerji razvili metodo in pedagoška orodja za usposabljanje mehkih veščin. Za več informacij nas lahko kontaktirate (kontaktni podatki so na zadnji strani).

Ta publikacija, ki so jo skupaj pripravili projektni partnerji, predstavlja zbirko več kot 80 učnih kart/pripomočkov/orodij, ki jih je mogoče uporabiti za usposabljanje mehkih veščin. Orodja temeljijo na njihovih izkušnjah (orodja, ki so se jih naučili pri začetnem usposabljanju ali v svoji poklicni karieri, pa tudi orodja, razvita in/ali prilagojena posebej za ta projekt). Ta orodja zahtevajo malo opreme in jih je mogoče enostavno uporabiti v različnih kontekstih. V okviru tega projekta je pripravljen tudi komplet učnih gradiv za usposabljanje.



Dodatna gradiva

Za namen usposabljanja so bila pripravljena dodatna gradiva, ki učiteljem, supervizorjem in ocenjevalcem ponujajo praktično in enostavno uporabo mehkih veščin ter jim tako omogočajo samostojno usposabljanje in ocenjevanje mehkih veščin.

- **“Komplet učnih gradiv za usposabljanje mehkih veščin”** vsebuje vse ključne informacije za pripravo in izvajanje usposabljanja mehkih veščin v katerikoli organizaciji in s katerimikoli udeleženci. Podrobno opisuje metodo in program usposabljanja ter vsebuje povzetke usposabljanja po stopnjah. Vsebuje tudi predloge za pedagoška orodja, ki jih je mogoče uporabiti v posameznem koraku usposabljanja in priporočila za učitelja. Uporabiti ga je mogoče v povezavi s to publikacijo.
- **“Evropski katalog referenc mehkih veščin”** podaja pregled pristopa k mehkim veščinam, ki jim je sledil projekt: vsebuje seznam mehkih veščin, ki so bile opredeljene v okviru projekta, stopnje usvajanja in njihove opredelitve ter opis postopka usvajanja/pridobivanja mehkih veščin in z njim povezano umestitev ter ocenjevanje;
- **“Podporne tehnike”** pomagajo učitelju, supervizorju, mentorju, ocenjevalcu pri podpori udeležencem v fazi utrjevanja mehkih veščin v delovni situaciji. Je zbirka idej, kako mehke veščine uporabiti pri vsakodnevnem delu, kako delovati kot vzor in svetovati udeležencem.
- **“Protokol umestitve in ocenjevanja mehkih veščin”** podaja vse ključne informacije za ocenjevanje in potrjevanje pridobivanja posamezne mehke veščine. Opisuje različne metode ocenjevanja ter vsebuje orodja za pravilno umestitev in ocenjevanje.



- **“Usposabljanje za učitelje”** je program in vsebina usposabljanja za učitelje, supervizorje, mentorje in ocenjevalce, ki se želijo naučiti kako uporabiti projekt in orodja, ki izhajajo iz projekta, ter se brez težav usposablja v mehkih veščinah.
- **“Kontrolni seznam mehkih veščin za učitelje”** omogoča učiteljem, supervizorjem, mentorjem in ocenjevalcem, da po usposabljanju preverijo svoje znanje v zvezi z mehкими veščinami, hkrati pa imajo celosten pogled na gradivo in orodja, potrebna za izvajanje umestitev, usposabljanj ali ocenjevanje mehkih veščin v svoji organizaciji.

Vse gradivo je prosto dostopno na naši spletni strani:

www.softskills-project.eu

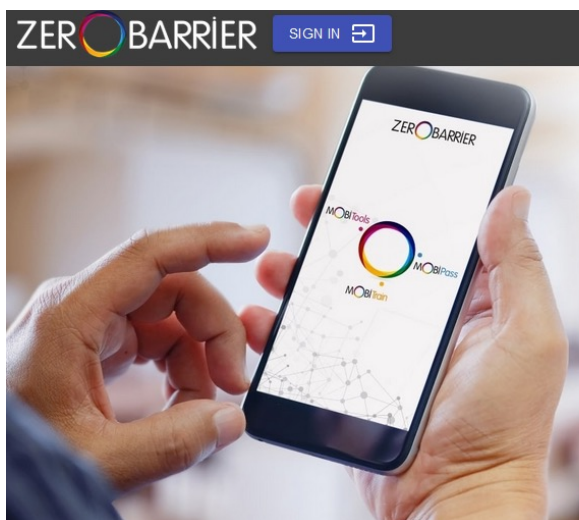


Kako iskati učne karte?

Kazalo lahko uporabite za dostop do posamezne učne karte s klikom na njeno ime.

Učne karte so zbrane tudi v digitalni zbirki orodij, ki je na voljo na [Zero Barrier platform](#). Zero Barrier (v slov. brez ovir) je celostna rešitev kot program usposabljanja pri delu, uporaba pridobljenih mehkih veščin in spodbujanje evropske zaposlitvene mobilnosti, ki jo je razvil Solivers. Na tej platformi lahko uporabniki zlahka poiščejo učne karte, ki so predstavljene v tej publikaciji, z uporabo nabora meril: ime, priporočeno število udeležencev, trajanje, pripomočki, priprava, faza kot tudi ravni in koraki (kot so jih opredelili projektni partnerji).

Če želite izvedeti več o platformi in se prijaviti, se obrnite na organizacijo Solivers: contact@zerobarrier.eu



zerobarrier.eu/home



KAZALO

1.	Pecha Kucha	p.9	34.	Križanke	p.75
2.	Miselni zemljevid	p.11	35.	Misliti-par-povedati	p.77
3.	Tabla razpoloženja	p.13	36.	Položaj	p.79
4.	Besedne asociacije	p.15	37.	Namišljeno potovanje	p.81
5.	Pisanje idej	p.17	38.	Razstava slik	p.83
6.	Obrniti problem	p.19	39.	Dobra K / Slaba K	p.85
7.	Razprava štirih koticikov	p.21	40.	Slepa kača	p.87
8.	Predstavitev s povezovanjem	p.23	41.	Dvignjen palec	p.89
9.	Predstavljanje	p.25	42.	Kaj zmorem dobro	p.91
10.	Igra z ovojnicami	p.27	43.	Dotikanje števil	p.93
11.	Tabela V-Ž-Z	p.29	44.	Graditi zaupanje	p.95
12.	Pisanje refleksije	p.31	45.	Mreža prijateljstva	p.97
13.	Preverite svoje učenje (Naredite to zdaj!)	p.33	46.	Pantomima (čustva)	p.99
14.	Akcijski načrt za izboljšave	p.35	47.	Pantomima	p.101
15.	Skupni prispevek	p.37	48.	Kartice s čustvi	p.103
16.	Dati povratne informacije	p.39	49.	Ana, kje si?	p.105
1.	Skupno branje	p.41	50.	Mi vsi različno razmišljamo	p.107
2.	Igra vlog	p.43	34.	Všeč si mi	p.109
3.	Ogled filma in pogovor	p.45	35.	Pozitivne lastnosti	p.111
4.	Nevihta možganov	p.47	36.	Igra tišine	p.113
5.	Odstraniti ovire	p.49	37.	Igra vlog (2)	p.115
6.	Vodenje in sodelovanje	p.51	38.	Ubogi črni muc	p.117
7.	Fotografije in kolaž	p.53	39.	Pričakovanja delodajalca	p.119
8.	Imena in geste	p.55	40.	Modeliranje	p.121
9.	Predstaviti se	p.57			
10.	Pokvarjen telefon	p.59			
11.	Risba	p.61			
12.	Izgubljen na luni	p.63			
13.	Skala	p.65			
14.	Kviz o definicijah	p.67			
15.	Ponudba za delo	p.69			
16.	Uganiti besedo	p.71			
17.	Risanje mehkih veščin	p.73			



58.	Reševanje problema	p.123
59.	Predstaviti se	p.125
60.	Fotografski jezik	p.127
61.	Zdravilo	p.129
62.	Akrostih	p.131
63.	Kviz Kahoot	p.133
64.	Kviz Kahoot udeležencev	p.135
65.	Reševanje problema (2)	p.137
66.	Mimika	p.139
67.	Igra s pridevniki	p.141
68.	Drevo odločanja	p.143
69.	Povratne informacije o mehkih veščinah	p.145
58.	Mali scenarij	p.147
59.	Akcijski načrt	p.149
60.	Analiza izkušenj	p.151
61.	Izmenjava izkušenj	p.153
62.	Formativno ocenjevanje	p.155
63.	Katalog virov	p.157
64.	Razprava v obliki snežne kepe	p.159
58.	Prepoznavanje mehkih veščin	p.161
58.	Moje počutje (vreme)	p.163
59.	Most	p.165
60.	Oblikovanje pravil obnašanja	p.167
61.	Če bi bil	p.169
62.	Ujemi žogo	p.171
63.	Pravilno ali napačno	p.173
64.	Marshmallow izziv	p.175
65.	Hitrost čolna	p.177
66.	Sodelovalni kviz	p.179
67.	Poročanje	p.181
68.	Topogramiranje	p.183





PECHA KUCHA

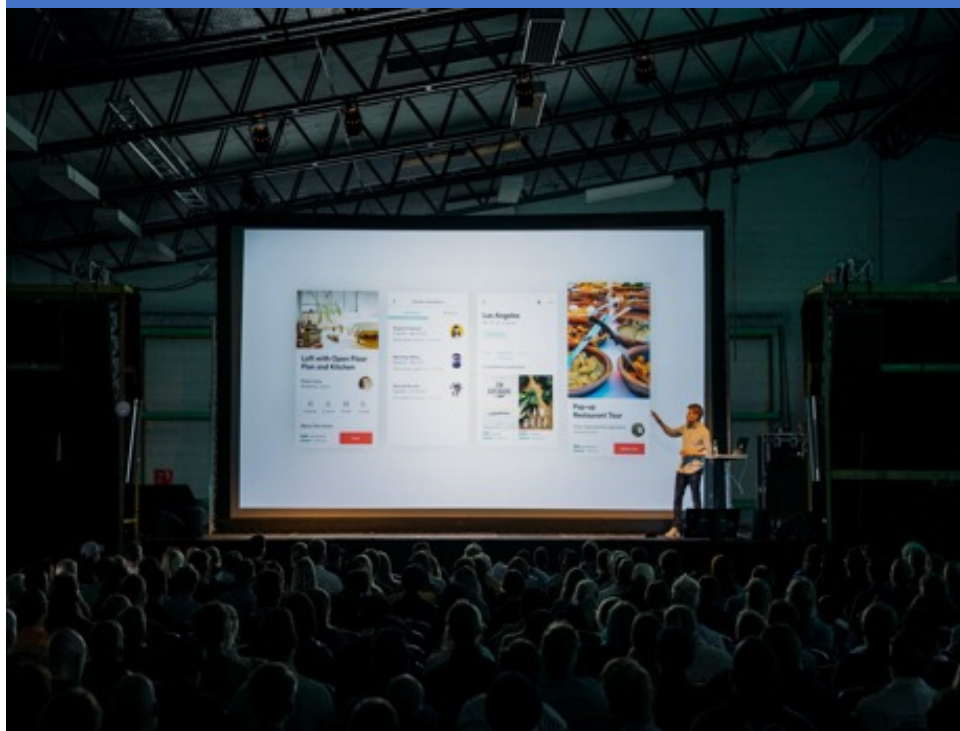


Photo by Teemu Paananen on Unsplash

PECHA KUCHA

Cilji

1. Učinkovito predstaviti idejo v jasno opredeljenem časovnem okviru.
2. Izboljšati razumevanje in pomnjenje s pomočjo hitrih vidnih sporočil in ključnih besed.
3. Povečati učinek svoje predstavitve.

Koraki

1. Določite končni cilj predstavitve.
2. Določite ključna sporočila za doseg tega cilja.
3. Naredite vidna sporočila z 8 besedami ali manj na sliko (brez tabel, brez grafike).
4. Dopolnite svoja navodila: napišite sporočilo, ki ga želite sporočiti; udeleženec mora izgovoriti največ 60 besed na sliko (60 besed = 20" = 1 slika).
5. Vadite.

Udeleženci: 1 do 100

Trajanje: približno 7 min za predstavitev 20 slik (20 slik x 20" = 6'40")

Pripomočki: Power Point predstavitev ali podobno, računalnik



MISELNI ZEMLJEVID

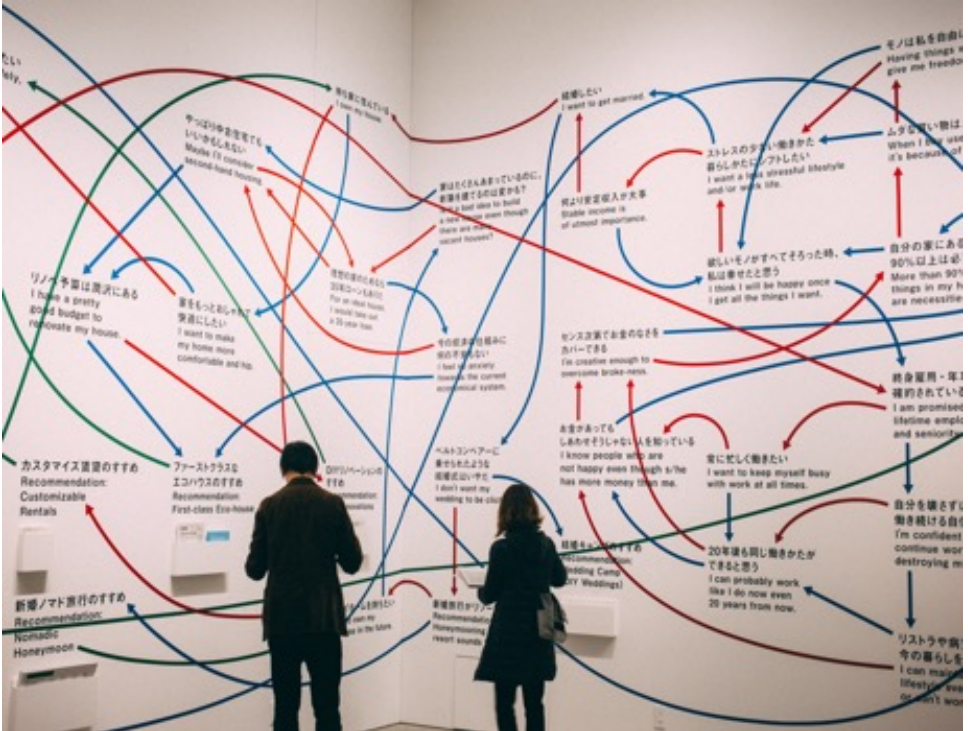


Photo by Charles Deluvio on Unsplash

MISELNI ZEMLJEVID

Cilji

1. Olajšati si pomnjenje in organizacijo misli.
2. Udeležencem omogočiti, da v celoti razumejo vsebino usposabljanja.
3. Povečati učinek svoje predstavitve.

Koraki

1. Učitelj definira temo miselnega zemljevida.
2. Udeleženci temo napišejo ali narišejo na sredino strani.
3. Ustvarjajo asociacije, povezane z glavno temo (6 do 10 asociacij).
4. Za vsako asociacijo povežejo glavno idejo, tj. ključno besedo (toliko idej kot asociacij), ki bo ustvarila nove asociacije idej.
5. Še naprej ustvarjajo asociacije na enak način do najvišje 4 stopnje.

Udeleženci: 1 do 100

Trajanje: 20 min

Pripomočki: 1 velik list papirja, barvna pisala



TABLA RAZPOLOŽENJA



Photo by Uby Yanes on Unsplash

TABLA RAZPOLOŽENJA

Cilji

1. Ustvariti dialog v skupini.
2. Utrjevati učenje.

Koraki

1. Učitelj udeležencem ponudi nabor revij, katalogov, časopisov, letakov, ...
2. Udeleženci razvrstijo in izberejo pomembne elemente, povezane s temo, o kateri govorijo.
3. Udeleženci z rezanjem, lepljenjem, pripenjanjem, ... slik na tablo ustvarijo tablo razpoloženja. Udeleženci lahko delajo sami ali v majhnih skupinah (2 ali 4).

Udeleženci: 1 do 100

Trajanje: 30 min - 1h

Pripomočki: revije, katalogi, časopisi, letaki



BESEDNE ASOCIACIJE



BESEDNE ASOCIACIJE

Cilji

1. Spodbujati skupinsko izražanje.
2. Raziskati izbrano temo čim širše in globlje.

Koraki

1. Oblikujte krog, kjer se vsi obrnejo navznoter.
2. Učitelj prosi udeleženca na svoji levi, da pove besedo (brez vnaprej določene teme), nato pa nadaljuje v smeri urinega kazalca in prosi vsakega, naj doda svojo besedo (oblika prostih asociacij).
3. Po 3-4 krogih učitelj začne nov krog tako, da kot izhodišče poda ime mehke veččine in zapiše vse ideje skupine.
4. Ko udeleženci izrazijo vse ideje, učitelj prosi skupino, da se dogovorijo o besedah, ki so najbolj izstopale.
5. Na koncu učitelj začne stavek z besedami "ta mehka veččina pomeni ...". Člani skupine morajo povedati po eno besedo, tokrat pa je cilj zgraditi povezan stavek/zgodbo.

Udeleženci: 4 do 12

Trajanje: 20 minut

Pripomočki: papir in pisalo



PISANJE IDEJ



Photo by Morning Brew on Unsplash

PISANJE IDEJ

Cilji

1. Izboljšati inovacije s spodbujanjem ustvarjalnosti.
2. Spodbujati izražanje in oblikovanje idej.
3. Spodbujati kolektivno inteligenco in razmišljanje.

Koraki

1. Učitelj predstavi probleme, povezane z delovno situacijo (toliko problemov, kolikor je udeležencev), in preveri, da so udeleženci razumeli.
2. Zapiše probleme (en problem = en list papirja) in vsakemu udeležencu da en problem.
3. Nato prosi vsakega udeleženca, da zapiše 3 ideje rešitev na 3 samolepilne listke in jih nalepi na list papirja (ali jih napiše neposredno na papir). To naj bi trajalo 5 minut.
4. Nato vsak udeleženec preda list papirja svojemu sosеду, ki zapiše 3 nove ideje. Lahko povsem nove ideje ali pa v povezavi na že predlagane ideje.
5. Ponavljajte postopek, dokler list papirja ne posredujete vsakemu udeležencu. Po 25 minutah bo skupina 5 udeležencev ustvarila $5 \times 3 = 15$ idej (rešitev) za vsak problem.
6. Na koncu učitelj na glas prebere vse ideje.

Udeleženci: 3 do 8

Trajanje: 5 min na posameznika

Pripomočki: papir, pisala, samolepilni listki



OBRNITI PROBLEM

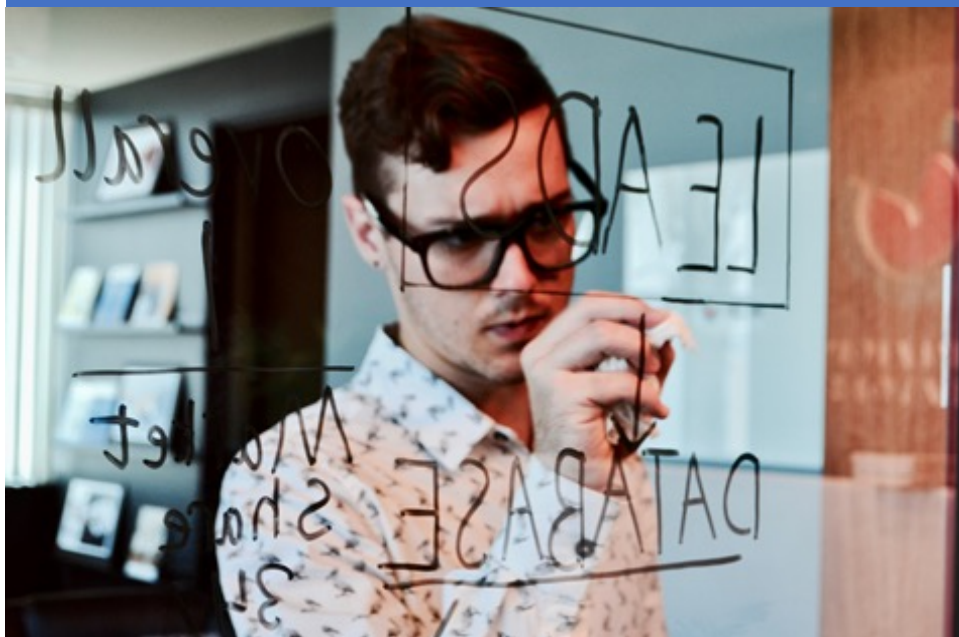


Photo by Campaign Creator on Unsplash

OBRNITI PROBLEM

Cilji

1. Poiskati rešitve problematične situacije.

Koraki

1. Izberite težavo ali problematično situacijo.
2. Obrnite problem: na primer, namesto *“Kako prihraniti denar?”* obrnite v *“Kako zapraviti čim več denarja?”*.
3. Spodbudite in pustite udeležencem, da izrazijo svoje mnenje in dajo odgovor.
4. Na tablo narišite 2 stolpca. Na levi strani zapišite vse dane odgovore.
5. Preglejte vsak odgovor in obrnite učinke danega odgovora v desnem stolpcu (če tega ne storimo, kaj naredimo?), da poiščemo rešitve za začetni problem.

Udeleženci: minimalno 5

Trajanje: 30 do 45 min

Pripomočki: tabla



RAZPRAVA ŠTIRIH KOTIČKOV



Photo by Emmanuel Acua on Unsplash

RAZPRAVA ŠTIRIH KOTIČKOV

Cilji

1. Izboljšati sodelovanje.

Koraki

1. Učitelj predstavi kontroverzna izjavo in udeležence prosi, naj se postavijo v prostoru v določen kotiček ("tisti, ki se močno strinjajo", "tisti, ki se strinjajo", "tisti, ki se ne strinjajo" in "tisti, ki se popolnoma ne strinjajo"). Nihče nima pravice ostati na sredini. Vsakdo mora izbrati prostor v enem kotičku in argumente.
2. Ko si vsi izberejo prostor v kotičku, učitelj spodbudi udeležence, da pojasnijo svoje stališče. Za začetek razprave lahko učitelj najprej vpraša tiste, ki so zavzeli odločno stališče.
3. Ko udeleženci enega kotička podajo argumente, so na vrsti udeleženci iz nasprotnega kotička. Udeleženci med razpravo lahko spremenijo svoje mnenje (in zato lahko spremenijo kotiček).
4. Učitelj lahko zaključi razpravo in preide na novo izjavo, kadar želi.

Udeleženci: približno 10

Trajanje: vsaj 30 min

Pripomočki: /



PREDSTAVITEV S POVEZOVANJEM

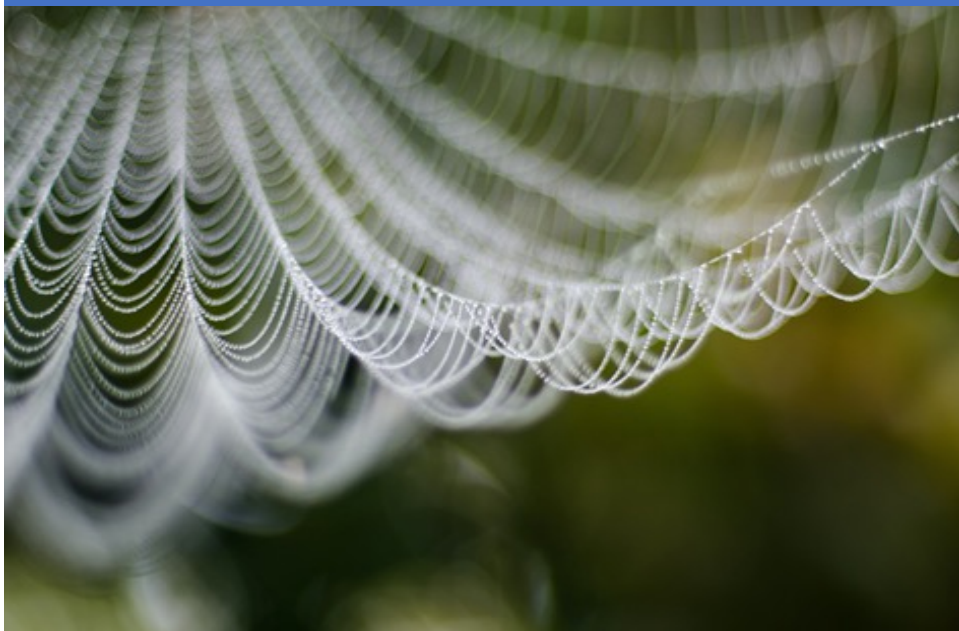


Photo by Thomas Bishop on Unsplash

PREDSTAVITEV S POVEZOVANJEM

1. Predstaviti samega sebe.
2. Materializirati odnose med udeleženci.

Koraki

1. Udeleženci naj vstanejo. Eden od njih dobi klobčič volne: se predstavi preden klobčič pošlje osebi, s katero je v nekem odnosu (na primer, s katero sodeluje pri delu), pri tem konec preje zadrži v svoji roki.
2. Oseba, ki prejme klobčič, nato opiše povezavo med njima in se predstavi. Nato klobčič pošlje drugi osebi, s katero je povezana, pri čemer zadrži v roki prejo.
3. Ko se vsi udeleženci povežejo, nastane mreža. Vsi udeleženci so se predstavili.

Udeleženci: 8 do 12

Trajanje: 15 do 20 min

Pripomočki: klobčič volne



PREDSTAVLJANJE



Photo by Fares Hamouche on Unsplash

PREDSTAVLJANJE

Cilji

1. Predstaviti se skupini.
2. Spodbujati poslušanje in zanimanje za druge.

Koraki

1. Udeleženci delajo v parih in si vzamejo 5 minut časa, da se predstavijo na teme, ki jih predlaga učitelj (na primer ime, poklic, drugi primeri povezani z mehкими veščinami ...).
2. Nato vsak udeleženec skupini predstavi drugega udeleženca, s katerim se je pogovarjal v paru.

Udeleženci: 4 do 24

Trajanje: 10 min + 2 min/udeleženca

Pripomočki: karton, pisala



IGRA Z OVOJNICAMI



Photo by Joanna Konsinska pn Unsplash

IGRA Z OVOJNICAMI

Cilji

1. Rešiti enega ali več problemov z analizo skupno zasnovanih rešitev.

Koraki

1. Udeleženci z učiteljem opredelijo več težav ali problematičnih situacij in vsak problem zapišejo na papirnato kartico in ga dajo v ovojnico. Nato skupino razdelimo na toliko manjših skupin, kolikor je napisanih problemov in vsaka majhna skupina prejme ovojnico.
2. Vsaka majhna skupina mora razmisliti o rešitvi problema in jo zapisati (kot tudi svoja imena) na papirnato kartico in jo dati v ovojnico. Vsako ovojnico podajo naprej k drugi majhni skupini, ki napiše svoje rešitve, ne da bi prebrali rešitve, ki so jih predlagale druge majhne skupine.
3. Nato vsaka majhna skupina odpre eno ovojnico in mora izbrati najboljšo rešitev tako, da različnim predlaganim rešitvam dodeli skupno 100 točk.
4. Na koncu vsaka majhna skupina prebere problem in nato rešitve po vrstnem redu od najnižje do najvišje ocene, ki se konča z rešitvijo z najvišjo oceno. Vse kartice z rešitvami postavijo na sredino mize tako, da lahko vsaka majhna skupina dobi svoje kartice nazaj. Zmaga skupina z največjim številom točk.

Udeleženci: 8 do 30

Trajanje: 1 do 2 uri

Pripomočki: majhne papirnate kartice, pisala, ovojnice



TABELA V-Ž-Z

V	Ž	Z
Kaj vem	Kaj želim vedeti	Kaj sem se naučil

TABELA V-Ž-Z

Cilji

1. Povezati svoje znanje s predhodnim znanjem.
2. Spodbuditi radovednost.

Koraki

1. Učitelj izbere temo, povezano z mehкими veščinami, o kateri bodo razpravljali, in udeležencem poda list s tabelo V-Ž-Z (dobro znana tabela za lažje učenje).
2. Učitelj prosi udeležence, naj odgovorijo na naslednja vprašanja: „Kaj vem o tej temi? Kaj želim vedeti o tej temi?“
3. Nato učitelj predstavi in pojasni navodila udeležencem.
4. Na koncu učitelj prosi udeležence, da znova odgovorijo na naslednja vprašanja: Kaj vem o tej temi? Kaj želim vedeti o tej temi? In kaj sem se naučil?

Udeleženci: odprto

Trajanje: 30 minut

Pripomočki: papir (z V-Ž-Z tabelo), pisala



PISANJE REFLEKSIJE



Photo by NeONBRAND on Unsplash

PISANJE REFLEKSIJE

Cilji

1. Razmisliti o situaciji ali izkušnji, povezani z mehкими veščinami, in napisati povzetek (refleksijo).

1. Ustvariti ideje.

Koraki

1. Udeleženci morajo izbrati situacijo, izkušnjo ali dejavnost, povezano z uporabo mehkih veščin (iz osebnega ali poklicnega področja), o kateri želijo razmisliti.

2. Učitelj mora udeležencem razložiti, da pisanje refleksije temelji na njihovi osebni reakciji na to situacijo, izkušnjo ali dejavnost, zato refleksijo pišemo v prvi osebi (videl sem, čutil sem ..).

3. Učitelj lahko postavlja vprašanja v podporo udeležencem pri razmišljanju (težave, čustva, učenje ...). Za navdih lahko tudi na spletu poiščete smernice o pisanju refleksije (na voljo so različni viri).

Udeleženci: odprto

Trajanje: 30 minut

Pripomočki: listi papirja, pisala



PREVERITE SVOJE UČENJE (NAREDITE TO ZDAJ!)

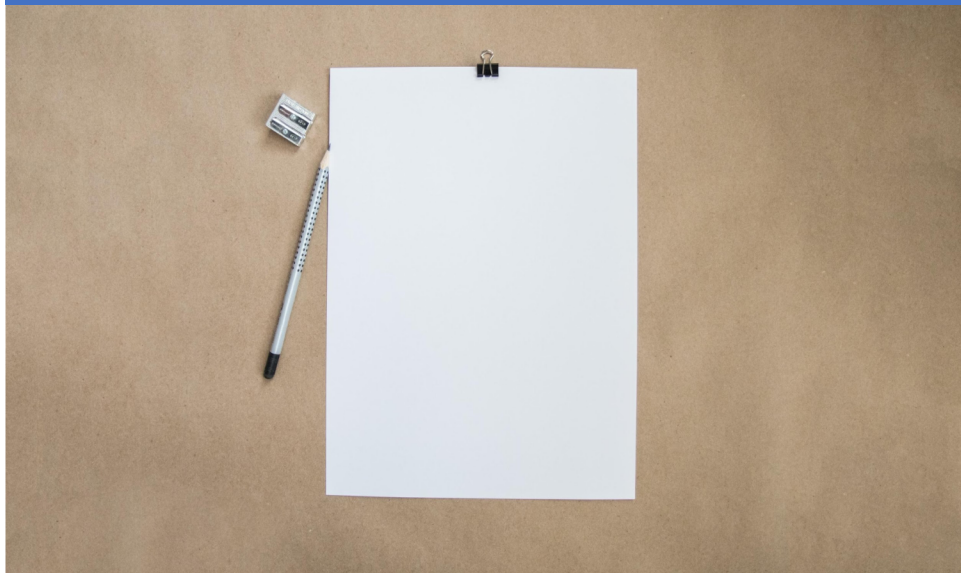


Photo by Kelly Sikkema on Unsplash

PREVERITE SVOJE UČENJE (NAREDITE TO ZDAJ!)

Cilji

1. Začeti z usposabljanjem.
2. Spomniti se najnovejših naučenih vsebin.

Koraki

1. Učitelj mora pripraviti kratko vprašanje o najnovejših naučenih vsebinah.
2. Na začetku usposabljanja, ko udeleženci prispejo, učitelj napiše na tablo vprašanje ali navodilo in navede čas, v katerem morajo udeleženci odgovoriti. To ne sme trajati več kot 5 do 10 minut.
3. Učitelj prosi vse udeležence, naj svoje odgovore napišejo na papir.
4. Nato učitelj s pomočjo odgovorov preveri, ali so udeleženci razumeli vsebino in načrtuje naslednje korake usposabljanja.

Udeleženci: odprto

Trajanje: največ 10 minut

Pripomočki: plošča ali zaslon, papir



AKCIJSKI NAČRT ZA IZBOLJŠAVE



Photo by Raul Varzar on Unsplash

AKCIJSKI NAČRT ZA IZBOLJŠAVE

Cilji

1. Pomagati udeležencem pri oblikovanju akcijskega načrta za izboljšanje stvari, ki niso šle dobro.

Koraki

1. Učitelj naj pripravi tabelo z vprašanji. Na primer (tabelo lahko prilagodite):

<i>Kaj se je zgodilo v kontekstu, povezanem z mehкими veščinami?</i>	<i>Kakšni so bili vaši cilji?</i>	<i>Kaj ni delovalo?</i>
<i>Kaj si se naučil?</i>	<i>Kaj lahko spremenite za naslednjič?</i>	<i>Kako lahko obvladate stres?</i>

2. Udeleženci naj odgovore na vprašanja napišejo na list papirja in nato skupaj razmislijo o naslednjih korakih.

** To metodo je bolje uporabljati v majhnih skupinah. Učitelj naj predlaga, da se vsakemu vprašanju posveti omejen čas. Tabela lahko vključuje posebna vprašanja za oceno vsake mehke spretnosti.*

Udeleženci: 1-10

Trajanje: 15 minut

Pripomočki: listi papirja, pisala



SKUPNI PRISPEVEK



Photo by ASHLEY EDWARDS on Unsplash

SKUPNI PRISPEVEK

Cilji

1. Sestaviti skupni prispevek med člani delovne skupine.

Koraki

1. Udeleženci sedijo skupaj za okroglo mizo. Imajo en list papirja, ki si ga bodo podali naokrog.
2. Učitelj predlaga izziv: na primer, napiši korake za izvedbo določene naloge, opiši različne materiale, potrebne za neko dejavnost itd. Vsak udeleženec mora zapisati en korak in dati papir osebi na svoji desni.
3. Na koncu učitelj prosi udeležence, naj razmislijo o zaključnem prispevku in vidijo, kaj bi lahko izboljšali.

Učitelj mora zagotoviti, da ima izziv vsaj toliko korakov kot število udeležencev, in mora določiti čas za dokončanje izziva. Iste korake je mogoče uporabiti za vse mehke veščine.

Udeleženci: najmanj 4

Trajanje: 20-30 minut

Pripomočki: papir, pisala



DATI POVRATNE INFORMACIJE



Photo by Lina Trochez on Unsplash

DATI POVRATNE INFORMACIJE

Cilji

1. Naučiti se dati povratne informacije.
2. Izboljšati samozavedanje.

Koraki

1. Učitelj poda vsakemu udeležencu 5 kart (npr: 3 zelene, 2 oranžne). Udeležence naj opomni, naj bodo čim bolj objektivni in dajejo le povratne informacije, povezane z dejanji.
2. Vsak udeleženec mora izpolniti karte: na zelene naj opišejo močna področja, na oranžne pa področja za izboljšanje.
3. Nato vsak udeleženec dopolni še en niz kart (3 zelene, 2 oranžne), tokrat za opis drugega udeleženca.
4. Na koncu mora vsak udeleženec na podlagi lastne analize in prejetih povratnih informacij določiti vsaj eno izboljšavo, ki jo lahko opravi.

Udeleženci: najmanj 2

Trajanje: 30 minut

Pripomočki: barvne kartice (ali samolepilne barvne kartice)



SKUPNO BRANJE



Photo by Yoab Anderson on Unsplash

SKUPNO BRANJE

Cilji

1. Izboljšati komunikacijske spretnosti in skupinsko delo z uporabo pristopa skupnega branja.

Koraki

1. Učitelj naj izbere gradivo za branje (časopisni članek, knjiga itd.), ki ponazarja uporabo ključnih mehkih veščin, in ga predstavi udeležencem.
2. Učitelj vpraša udeležence, kaj menijo, katere mehke veščine so verjetno vključene, na podlagi predstavitve naslova ali drugih podanih informacij.
3. Učitelj začne glasno brati, nato povabi vsakega udeleženca, da stori enako (eden za drugim). Učitelj postavi nekaj vprašanj, s pomočjo katerih analizira uporabo (ali pomanjkanje) mehkih veščin.
4. Na koncu vaje učitelj ugotovi, ali lahko udeleženci zgodbo povežejo z lastnimi izkušnjami iz osebnega ali poklicnega področja.

Udeleženci: najmanj 4

Trajanje: 20-40 minut

Pripomočki: knjiga ali besedilo



IGRA VLOG



Photo by Melissa Askew on Unsplash

IGRA VLOG

Cilji

1. Spodbujati komunikacijo v skupini in povečati sodelovanje.
2. Prikazati in delati na problematičnih situacijah.
3. Spodbujati in motivirati učence skozi izkušnje, kjer so kreativno razmišljanje in ustvarjanje del učnega procesa.

Koraki

1. Udeležencem razdelite vloge, ki jih želite predstaviti v igri vlog v izbrani situaciji.
2. Pustite nekaj minut, da se vsak udeleženec pripravi na svojo vlogo.
3. Nato naj udeleženci uprizorijo izbrano situacijo.
4. Razprava v veliki skupini za prepoznavanje pozitivnih in negativnih vidikov te predstavljene situacije.

Udeleženci: 2 do 20

Trajanje: 20-30 minut skupaj z razpravo

Pripomočki: kartice o vlogi, ki jo je treba razviti ali uprizoriti



OGLED FILMA IN POGOVOR



Photo by Erik Witsoe on Unsplash

OGLED FILMA IN POGOVOR

Cilji

1. Spodbujati ljubezen do filma.
2. Predstaviti učne vsebine na bolj motivirajoč in prijeten način za udeležence.
3. Skozi dialog razmisliti o svojih stališčih, vrednotah in prepričanjih.

Koraki

1. Učitelj predstavi kratek film ali video.
2. Učitelj mora ustvariti sproščeno in hkrati motivirajoče okolje, da se lahko udeleženci vključijo in si izmenjajo svoje izkušnje.
3. Učitelj prosi udeležence, naj izrazijo svoje občutke in jih povežejo s postavljenimi temi, ki se nanašajo na izbrano vsebino.

Udeleženci: 2 do 25

Trajanje: 10 minut za predstavitev, trajanje filma / videa in 30 minut za razpravo ali dejavnosti

Pripomočki: zaslon, film/video - primer:

<https://www.youtube.com/watch?v=kQjtK32mGJQ>



NEVIHTA MOŽGANOV



Photo by Per Lööv on Unsplash

NEVIHTA MOŽGANOV

Cilji

1. Ustvariti izvirne ideje o določeni temi v sproščnem okolju.
2. Uporabiti jo kot podlago za drugo dejavnost, na primer pisanje ali pogovor.
3. Poiskati druge načine za spodbujanje dela v razredu.

Koraki

1. Določite/opredelite problem, da bo ta tehnika lahko uspešna.
2. Nato naj udeleženci ustvarjajo ideje o problemu, ne da bi izključili katerokoli izraženo idejo, brez kakršnih koli kritik ali po vnaprej določenem redu. Vse ideje so veljavne.
3. Učitelj skrbi za spoštovanje pravil in daje besedo udeležencem. Hkrati se na tablo zabeleži, da si lahko vsi ogledajo skupne ideje.
4. Na koncu udeleženci izberejo ideje, ki so jim najbolj všeč, ki so bolj v skladu z izzivom in ki zagotavljajo razrešitev obravnavanega problema.

Udeleženci: 2 do 20

Trajanje: 20-30 minut in 20-30 minut za razpravo

Pripomočki: tablo, na katero se zapiše ideje



ODSTRANITI OVIRE



Photo by You X Ventures on Unsplash

ODSTRANITI OVIRE

Cilji

1. Prepoznavati težave znotraj skupine ali delovne situacije.
2. Načrtovati izboljšave dela tako, da ugotovite, kateri elementi so na voljo (kaj moramo delati) in s kakšnimi težavami se moramo soočiti.
3. Na podlagi stanja določene skupine (njenih problemov, delovnih načrtov...) pripraviti gradivo, ki podpira prepoznavanje težav.

Koraki

1. Vsak udeleženec napiše svoje mnenje/ vprašanje na kartico (eno na kartico). Nato skupina razvrsti kartice, začenši s prvim vprašanjem itd.
2. Ko vprašanja razvrstimo, je mogoče videti, kaj je glavna ovira, in enako naredimo z vsemi naslednjimi.
3. Na koncu se z uporabo enake tehnike predlaga možne rešitve glavnih ovir.
4. Načrtujte izboljšave dela tako, da pregledate, kateri elementi so na voljo in s kakšnimi težavami se je treba soočiti (priporočljivo je uporabiti samolepilne listke, ki jih prilepite na desko).

Udeleženci: 2 do 15

Trajanje: 40 minut

Pripomočki: kartice, papir, pisala



VODENJE IN SODELOVANJE



Photo by Brett Jordan on Unsplash

VODENJE IN SODELOVANJE

Cilji

1. Analizirati pomen sodelovanja znotraj skupine ali organizacije.
2. Analizirati vlogo vodje v organizaciji.

Koraki

1. Udeležence razdelimo v skupine po štiri ali pet ljudi. Vsako skupino prosimo, da imenuje vodjo.
2. Učitelj poimenuje vrsto predmetov, ki jih imajo udeleženci ali so v prostoru, kjer so udeleženci zbrani. Določi se prostor, kamor naj vsaka skupina postavi predmete.
3. Vodja in njegova skupina morajo poiskati tisto, kar se od njih zahteva. Vodja je tisti, ki mora dostaviti predmete, ki jih zahteva učitelj.
4. Učitelj upošteva (šteje) samo predmet tiste skupine, ki ga dostavi najhitreje, druge ne šteje. Skupina, ki ji uspe dostaviti več predmetov, je tista, ki zmaga.
5. Na koncu je potrebno analizirati, kako je vsaka skupina (so)delovala in kakšna je bila vloga vodje (...).

Udeleženci: 8 do 20

Trajanje: 30 minut

Pripomočki: /



FOTOGRAFIJE IN KOLAŽ



Photo by Annie Spratt on Unsplash

FOTOGRAFIJE IN KOLAŽ

Cilji

1. Narediti sintezo opravljenega dela.
2. Izraziti razmišljanja in občutke na podlagi fotografij, slik in besedila.

Koraki

1. Udeleženci naj uporabijo izrezke iz revij, fraze/stavke, ki so jih napisali, izrezke iz časopisov (...), da predstavijo opravljeno delo.
2. Vse elemente nato postavijo na steno (stenska poslikava), ki naj bo na vidnem mestu.

Udeleženci: celotna skupina

Trajanje: 30-60 minut

Pripomočki: revije, časopisi, karton, škarje, lepilo, ...



IMENA IN GESTE



Photo by Toa Heftiba on Unsplash

IMENA IN GESTE

Cilji

1. Predstaviti se na zabaven način.
2. Predstaviti ljudi, ki se bodo udeležili istega usposabljanja (učitelji in udeleženci).
3. Vključiti vse udeležence in ustvariti klimo zaupanja.

Koraki

1. Udeleženci naj se postavijo v krog. Nato en udeleženec začne tako, da pove svoje ime in se predstavi z gesto (na primer igranje kitare).
2. Udeleženec na desni najprej ponovi ime predhodnega udeleženca in njegovo gesto, nato izgovori svoje ime in naredi svojo gesto.
3. To traja, dokler se vsi udeleženci ne predstavijo.

Udeleženci: 7 do 12

Trajanje: 10 minut

Pripomočki: /



PREDSTAVITI SE



Photo by Ioana Cristiana on Unsplash

PREDSTAVITI SE

Cilji

1. Predstaviti se na zabaven način.
2. Predstaviti vse člane skupine, si zapomniti čim prej njihova imena, kaj jim je všeč, njihove izkušnje in druge zanimivosti.
3. Zmanjšati ovire ali vzorce delovanja (sram, strah), ki omejujejo delo z drugimi ljudmi.

Koraki

1. Udeleženci se postavijo v pare, če je le mogoče, z nekom, ki ga ne poznajo.
2. Udeleženca v vsakem paru se med seboj pogovorita, se predstavita in opišeta osebne lastnosti (na primer ime, starost, kaj jim je všeč, lastnosti ...).
3. Ko se vsi pari medsebojno predstavijo, se udeleženci ponovno zberejo v skupino.
4. Nato se vsak par predstavi pred celotno skupino, a tokrat namesto, da bi se predstavil vsak sam, vsak udeleženec predstavi osebo, s katero se je pogovarjal v paru.

Udeleženci: več kot 6

Trajanje: 20 minut

Pripomočki: /



POKVARJEN TELEFON



Photo by Paweł Czerwiński on Unsplash

POKVARJEN TELEFON

Cilji

1. Razviti sposobnost poslušanja in razumevanja.
2. Sočustvovati z drugimi člani skupine/udeleženci.
3. Izkusiti, kako se lahko sporočilo spremeni zaradi interpretacije posamezne osebe.

Koraki

1. Izberemo šest prostovoljcev in jim damo različne številke. Pet jih zapusti prostor. Sporočilo preberemo prvemu prostovoljcu, nato prosimo drugega prostovoljca, naj se vrne v sobo.
2. Prvi pove drugemu, kar mu je povedal učitelj, brez pomoči ostalih udeležencev (so kot opazovalci). Tretjega prosimo, da se vrne v sobo, nato mu drugi poseduje sporočilo, ki ga je prejel od prvega. Dejanje se ponavlja, dokler šesti (zadnji) ne dobi sporočila
3. Šesti prostovoljec mora zapisati sporočilo, ki ga je prejel, na tablo ali na kartico, da ga lahko prebere celotna skupina. Nato učitelj napiše izvirno sporočilo in ju primerjajo.
4. Razprava poteka znotraj skupine. Udeležence prosimo, da podajo svoje mnenje. Učitelj poda primere, kako analizirati.

Udeleženci: več kot 6

Trajanje: 20 minut

Pripomočki: /



RISBA



Photo by Kelly Sikkema on Unsplash

RISBA

Cilji

1. Odkriti komunikacijske težave in poudariti razliko med enosmerno in dvosmerno komunikacijo (s povratno informacijo in brez nje).
2. Analizirati vpliv vprašanj in dialoga na komunikacijo in prenos informacij.
3. Pokazati pomembnost odnosa poslušanja v komunikaciji.

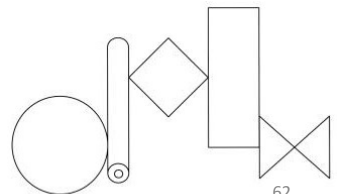
Koraki

1. Dejavnost se izvaja v paru, kjer samo en udeleženec pozna sliko, ki jo mora narisati drugi udeleženec.
2. Udeleženec, ki riše, ne more postavljati vprašanj, tiho riše, ko drugi udeleženec razlaga/narekuje, tako da je komunikacija enosmerna.
3. Komunikacija se poveča, ker lahko udeleženec, ki riše, sedaj postavlja vprašanja, vendar le vprašanja, na katera je mogoče odgovoriti z da ali ne.
4. Na koncu so dovoljene vse vrste komunikacije v obe smeri, zato je možno podajanje povratnih informacij, kar bi v teoriji moralo izboljšati rezultat risbe.

Udeleženci: celotna skupina, v parih

Trajanje: 30 minut

Pripomočki: risba (primer na desni), listi belega papirja, svinčniki in radirke





IZGUBLJEN NA LUNI



Photo by Ganapathy Kumar on Unsplash

IZGUBLJEN NA LUNI

Cilji

1. Analizirati postopek odločanja v skupini.
2. Obogatiti se z znanjem drugih.
3. Razumeti, da je najboljši rezultat dosežen s sodelovanjem vseh.

Koraki

1. Oblikujte majhne skupine s približno štirimi udeleženci.
2. Vsak udeleženec v stolpcu "osebni vrstni red" razvrsti predmete po pomembnosti (napiše vrstni red) in ga predstavi v manjši skupini.
3. Člani skupine najprej poiščejo skupni dogovor, nato dobijo izbiro NASA-e, jo primerjajo in se odločijo, ali bodo kaj spremenili in zakaj.
4. Na koncu v veliki skupini razkrijejo vse odločitve, ki so jih sprejeli. Ideja je poskusiti doseči skupni dogovor. Pri sprejemanju odločitev, lahko skupini ponudimo tudi namig za pomoč pri njihovi odločitvi.

Udeleženci: celotna skupina

Trajanje: 30-40 minut

Pripomočki: zgodovina ([prenesi](#)), svinčniki, prazni listi papirja



SKALA



Photo by Artem Kniaz on Unsplash

SKALA

Cilji

1. Analizirati postopek odločanja.
2. Vaditi kreativno razmišljanje za reševanje konfliktov.
3. Ustvariti več rešitev iz različnih perspektiv in spodbujati ustvarjalnost.

Koraki

1. Učitelj naj oblikuje skupine s štirimi ali petimi člani, ki bodo imeli nalogo, da ustvarijo čim več rešitev.
2. Vsaki skupini da učitelj list papirja z zgodbo in navodilo, naj si zamislijo ideje, s katerimi bi rešili problem. Cilj je, da si zamislijo čim več rešitev.
3. Nato se izmenjajo ideje vseh skupin.
4. Na koncu dejavnosti sledi refleksija.

Udeleženci: celotna skupina

Trajanje: 20 minut za iskanje rešitve in 30 minut za skupinsko razpravo

Pripomočki: besedilo León Tolstoy ([prenesi](#)), besedilo z možnimi idejami za razpravo



KVIZ O DEFINICIJAH



Photo by Jan Tyson on Unsplash

KVIZ O DEFINICIJAH

Cilji

1. Prepoznati mehke veščine.
2. Prepoznati definicijo mehkih veščin.
3. Samoocenjevanje.

Koraki

1. Udeležencem predstavite definicije mehkih veščin s pomočjo projektorja. S spletno aplikacijo ustvarite interaktivna vprašanja z več izbirami, da bo učenje bolj zabavno.
2. Definicije prikažite na zaslonu, udeleženci pa naj izbirajo med 4 mehкими veščinami.
3. Udeleženci naj rešujejo kviz prek pametnega telefona ali tabličnega računalnika.
4. Aplikacija daje udeležencem priložnost samoocenjevanja, saj pri tem spremljajo svojo uspešnost in uspešnost svojih vrstnikov.

Udeleženci: 1 do 20

Trajanje: 15 minut za test in 5 minut za razpravo o rezultatih

Pripomočki: video projektor, Kahoot aplikacija, pripravljen test Kahoot, pametni telefoni ali tablični računalniki



PONUDBA ZA DELO

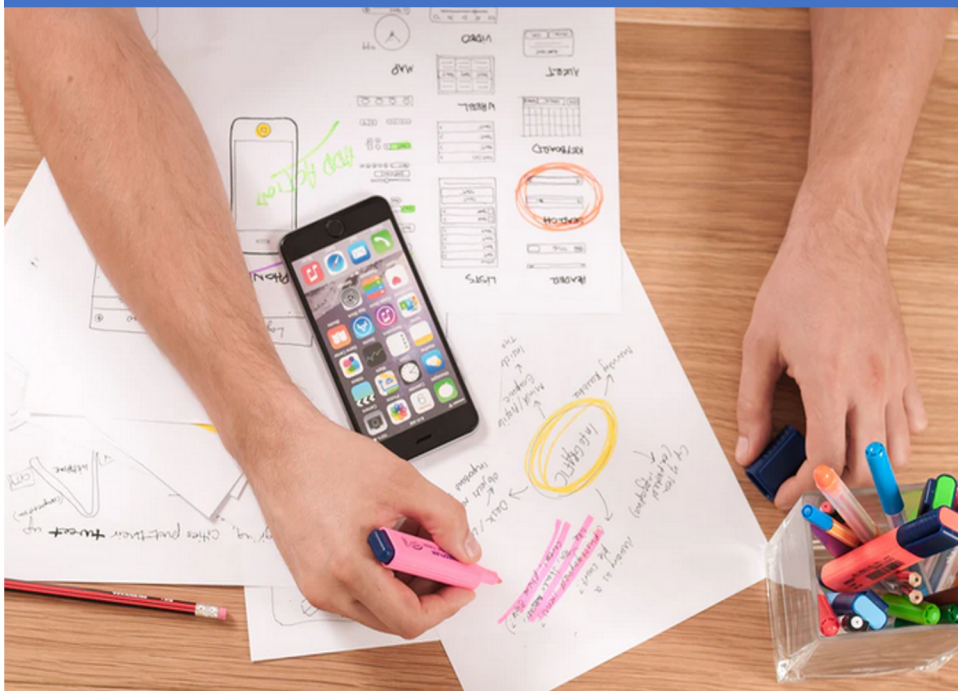


Photo by William Iven on Unsplash

PONUDBA ZA DELO

Cilji

1. Prepoznati mehke veščine.
2. Prebrati med vrsticami ponudbe za delo.
3. Razumeti zahtevane socialne veščine.

Koraki

1. Učitelj predstavi udeležencem različne ponudbe dela na različnih področjih (na primer na področju osebne asistence, v pisarni,...).
2. Nato udeležence prosi, naj označijo dele ponudbe, ki se nanašajo na mehke veščine.

Udeleženci: 1 do 15

Trajanje: 10 minut za branje in poudarjanje mehkih veščin, 10 minut za razpravo

Pripomočki: svinčnik in papir, primeri ponudb za delo



UGANITI BESEDO (MEHKO VEŠČINO)



Photo by Nathália Rosa on Unsplash

UGANITI BESEDO (MEHKO VEŠČINO)

Cilji

1. Prepoznati mehke veščine. 2. Opredeliti mehke veščine. 3. Posnemati mehke veščine.

Koraki

Udeleženci bodo imeli soigralce, ki bodo poskušali uganiti čim več besed (mehkih veščin) v eni minuti. Po eni minuti, preštejejo se besede, ki so jih pravilno uganili in vse besede se vrne v posodo (udeleženec se lahko ob izbiri odloči ali bo uporabil izbrano besedo in poskusil, da jo bodo njeni soigralci uganili ali pa izbere drugo). Ko vse besede uganejo, se začne drugi krog z drugačnimi pravili. Vse besede se vrnejo v posodo in skupina, ki je izvlekla zadnjo besedo, začne nov krog. Zmagovalna skupina je tista, ki je v vseh krogih uganila največ besed.

1. Na papir napišite različne mehke veščine in dajte v posodo (na primer v klobuk).
2. Skupino sestavljajo dva ali tri udeleženci, igro začne naključno izbrana skupina.
3. Prvi krog: udeleženec lahko izgovori toliko besed, kolikor želi, celo uporablja mimiko, da soigralci lahko pravilno uganejo besedo. Vendar ne sme uporabljati besed, ki so preveč podobne besedi, ki jo ugibajo, niti je ne sme črkovati. Soigralci lahko predlagajo toliko besed, kolikor želijo.
4. Drugi krog: udeleženec lahko sedaj soigralcem pove samo eno besedo in ta beseda ne sme biti preveč podobna besedi, ki jo je treba uganiti. Soigralci lahko dajo toliko predlogov, kolikor želijo.
5. Tretji krog: udeleženec lahko sedaj uporablja samo mimiko, ne sme uporabljati besed. Soigralci lahko predlagajo toliko besed, kolikor želijo.

Udeleženci: 4 do 20

Trajanje: 5 minut za krog (15 minut)

Pripomočki: papir, posoda



RISANJE MEHKIH VEŠČIN



Photo by naslifactory on Unsplash

RISANJE MEHKIH VEŠČIN

Cilji

1. Udeleženci razmislijo o tem, kako vidijo samega sebe.
2. Spoznati osebnost vsakega udeleženca.

Koraki

1. Udeleženci morajo narisati sliko, ki jih predstavlja v primeru uporabe mehke veščine pri poklicnem delu in/ali pri hobiju.
2. Udeleženci pokažejo skupini svoje risbe in se predstavijo v povezavi z mehкими veščinami.

Udeleženci: 1 do 15

Trajanje: 10 minut za risanje in 10 minut za razpravo

Pripomočki: papir, barvice



KRIŽANKE



Photo by Tim Mossholder on Unsplash

KRIŽANKE

Cilji

1. Ozaveščati o pomembnih vidikih določene mehke veščine.
2. Razmisliti o lastnih prednostih glede določene mehke veščine.
3. Spoznati drug drugega.

Koraki

1. Vsak udeleženec napiše svoje ime na list papirja (navpično).
2. Nato udeleženci na vsako črko svojega imena poiščejo eno ključno besedo. Ključne besede morajo biti povezane z določeno mehko veščino in/ali osebno močjo povezano z mehko veščino.
3. Na koncu so križanke sestavljene iz toliko ključnih besed, kot je število črk v njihovih imenih.
4. Udeleženci predstavijo križanke ostalim članom skupine.

Udeleženci: skupine od 5 do 20

Trajanje: 15 minut za izdelavo križanke, 3 minute na udeleženca, da skupini predstavi rezultat

Pripomočki: barvice in list papirja na udeleženca



MISLITI-PAR-POVEDATI



Photo by Steve Douglas on Unsplash

MISLITI-PAR-POVEDATI

Cilji

1. Obdelati temo v sodelovalnem učnem okolju.
2. Motivirati učence k sodelovanju, tudi če jih tema malo zanima.
3. Vaditi veščine komunikacije in reševanja problemov.

Koraki

1. Učitelj postavi odprto vprašanje, usklajeno z učnim ciljem.
2. Udeležence najprej prosi, da približno eno minuto MISLIJO in zapišejo svoje misli.
3. Potem jih prosi, da se obrnejo k osebi poleg njih - PAR - in se s to osebo pogovorijo.
4. Učitelj sporoči udeležencem, kdaj naj se v paru zamenjajo, da govori drugi in kdaj poteče čas.
5. Na koncu pari POVEDO celotni skupini to, o čemer so razpravljali, in se nadaljuje skupinska razprava.

Udeleženci: parno število udeležencev (najmanj 4 in do 20)

Trajanje: za posamezen del vaje:

MISLITI: najmanj 1 minuta

PAR: najmanj 5 minut

POVEDATI: najmanj 3 minute

Pripomočki: papir in svinčnik za vsakega udeleženca



POLOŽAJ



Photo by Fausto García on Unsplash

POLOŽAJ

Cilji

1. Pokazati stališča in dobiti pregled stališč udeležencev do različnih vprašanj.
2. Narediti skupino dejavno.
3. Primerjati in narediti spremembe stališč vidne tako, da na začetku in na koncu usposabljanja naredite isto vajo.

Koraki

1. Na tla se položijo tri vrvi za prepoznavanje položajev 0%, 50% in 100%, med njimi pa naj bo dovolj prostora, da se lahko vsi udeleženci postavijo na zeleno mesto.
2. Učitelj postavlja vprašanja v povezavi z ustreznim delom/mehko večino/učnim ciljem, na katere je mogoče odgovoriti v odstotkih.
3. Za vsako vprašanje udeleženci izberejo prostor med 0 in 100%, ki predstavlja njihovo stališče.
4. Po vsakem vprašanju je mogoče razpravljati o stališčih, izmenjati izkušnje/mnenja.

Udeleženci: 3 do 30

Trajanje: 5 do 10 minut za izbiro potem 1 do 5 minut za razlago na vprašanje

Pripomočki: tri vrvi ali drug material za določitev položajev 0%, 50% in 100%, vprašanja



NAMIŠLJENO POTOVANJE



Photo by Joshua Ness on Unsplash

NAMIŠLJENO POTOVANJE

Cilji

1. Ustvariti vizijo svojih ciljev, načrtov, povezanih z delom/ usposabljanjem.
2. Navdihniti udeležence, da razmišljajo o sebi v prihodnosti ali o novi/drugi zaposlitvi ali situaciji.
3. Narisati sliko, kako udeleženci vidijo samega sebe po usposabljanju/čez nekaj mesecev/let, ki jih lahko uporabite tudi za "Razstavo slik" ali portfelj.

Koraki

1. Učitelj ustvari sproščeno vzdušje in udeležence prosi, naj zaprejo oči in mu sledijo na namišljenem potovanju.
2. Odvisno od delovnih ciljev/mehkih veščin/učnih ciljev učitelj pove metaforično zgodbo o namišljeni osebi in njenem potovanju.
3. Zgodba opisuje razvoj te osebe ali njeno pot v prihodnosti, ... na navdihujoč način.
4. Po končani zgodbi so udeleženci povabljeni, da narišejo sliko tega, kar so sami videli na svoji namišljeni poti.

Udeleženci: 1 do 15

Trajanje: 10 minut za pripovedovanje zgodbe, 20 do 30 minut za risanje slik

Pripomočki: navdihujoča zgodba, sproščujoča glasba, barvice, papir ⁸²



RAZSTAVA SLIK



Photo by Derick McKinney on Unsplash

RAZSTAVA SLIK

Cilji

1. Izmenjati svoje vizije z drugimi.
2. Spoznati poglede/vizije drugih.
3. Prikazati rezultate usposabljanja/delavnice vsem udeležencem.

Koraki

1. To metodo uporabite kot nadaljevanje procesa refleksije, kjer udeleženci najprej ustvarijo nekaj zase, kar nato predstavijo celotni skupini.
2. Udeleženci so povabljeni, da predstavijo svoje risbe/besedila/stvaritve, tako da jih položijo na table/stene ali jih postavijo v prostor (predstavitev njihovih del NI obvezna).
3. Izdelki so lahko podpisani ali ostanejo anonimni.
4. Vsi člani skupine se sprehodijo po razstavi in si ogledajo eksponate (vrednotijo, ne pa tudi ocenjujejo).
5. Po potrebi udeleženci svoje delo razložijo na srečanju skupine.

Udeleženci: 5 do 100

Trajanje: najmanj 15 minut, odvisno od števila risb in od tega ali udeleženci skupini razložijo svoje slike

Pripomočki: material za pritrditev risb na stene/ tabla z materiali za pritrditev risb, glasba za igranje v ozadju, medtem ko udeleženci obišejo razstavo



DOBRA K / SLABA K



Photo by Volodymyr Hryshchenko on Unsplash

DOBRA K / SLABA K

Cilji

1. Razmisliti o uspešni komunikaciji.
2. Pridobiti pregled nad pomembnimi vidiki dobre komunikacije.

Koraki

1. Pripravite dva lista. Na enega napišite „Dobra komunikacija“, na drugega pa „Slaba komunikacija“ in ju pritrdite na tablo.
2. Udeležencem razložite, da se bodo morali odločiti, katere značilnosti/lastnosti pripadajo dobri komunikaciji in katere slabi komunikaciji.
3. Vsem udeležencem dajte napisano na papirju vsaj eno lastnost dobre ali slabe komunikacije.
4. Udeležence prosite, naj se odločijo, kam bodo dodelili lastnosti, in jih prilepijo ali pritrdijo na ustrezno tablo.
5. Ko dodelijo vse značilnosti/lastnosti, prosite vse udeležence, da pregledajo sezname in naj povedo, če se ne strinjajo s tem, kje so nekatere lastnosti in zakaj se ne strinjajo.

Udeleženci: 5 do 15

Trajanje: 5 minut za nalogo in nato 10 minut za razpravo

Pripomočki: kartice, dve tabli z zatiči in/ ali papirjem



SLEPA KAČA



Photo by Victor Garcia on Unsplash

SLEPA KAČA

Cilji

1. Izkusiti vodenje drugih in prevzemanje odgovornosti za druge.
2. Izkusiti, da te drugi vodijo in zaupati drugemu.
3. Skupino narediti dejavno, npr. z uporabo te metode na začetku za vzpostavitev stika in/ali po odmoru.

Koraki

1. Udeleženci se postavijo drug za drugim in položijo roke na ramo osebe, ki stoji spredaj. Vsi člani, razen prvega v vrsti (kača, ki vidi), imajo zavezane oči.
2. Nato se kača premika po prostoru/zunaj. Glava lahko spreminja hitrost in smer. Vsi člani se morajo držati skupaj in paziti morajo, da se kača ne pretrga.
3. Po določenem času se vloge zamenjajo. Z majhnimi skupinami je to mogoče tudi v parih. Pri večjih skupinah lahko nastane več kač.
4. Možne različice: Samo zadnji v vrsti si ne zaveže oči in kačo vodi z besednimi navodili. / Vsi člani kače so z zavezanimi očmi, nekdo zunaj vodi kačo z besednimi navodili.
5. Na koncu se lahko pogovorimo o izkušnjah.

Udeleženci: 5 do 30

Trajanje: 15 minut

Pripomočki: dovolj prostora, materiali za prevezo oči udeležencem



DVIGNJEN PALEC



Photo by STEPHEN POORE on Unsplash

DVIGNJEN PALEC

Cilji

1. Zagotoviti "varen" prostor za učenje izražanja (ne) zadovoljstva.
2. Podati primer, kako povprašati po povratnih informacijah in kako ravnati z njimi.

Koraki

1. Učitelj postavi udeležencem več vprašanj.
2. Udeleženci ne govorijo, ampak dajejo znake s palcem: palec navzdol = slabo, palec ravno = neopredeljeno, palec navzgor = dobro.
3. Če želi učitelj vedeti več, lahko vpraša udeležence za pojasnilo.

Udeleženci: 1 do 30

Trajanje: 1 do 5 minut

Pripomočki: /



KAJ ZMOREM DOBRO



Photo by Pablò on Unsplash

KAJ ZMOREM DOBRO

Cilji

1. Razmisliti o lastnih močnih področjih.
2. Predstaviti se drug drugemu.
3. Spoznati drug drugega.

Koraki

1. Udeleženci tvorijo krog.
2. Učitelj omenja različne kriterije (splošne in/ali povezane z določenimi mehкими veščinami/delovnim področjem).
3. Udeleženci se sami postavijo glede na naslednje ravni:
 - „V tem sem resnično dober!“ => premakne se na sredino kroga
 - „Zmorem“ => ustavi se na pol poti do središča
 - „Ne zmorem (še)“ => ostane zunaj kroga
4. Udeleženci si ogledajo, kdo kje stoji, nato da učitelj znak in vsi se postavijo izven kroga. Nato učitelj poda naslednji kriterij.

Udeleženci: 1 to 30

Trajanje: 5 do 10 minut, odvisno od števila kriterijev

Pripomočki: /



DOTIKANJE ŠTEVIL



Photo by Eric Tompkins on Unsplash

DOTIKANJE ŠTEVIL

Cilji

1. Poiskati načine za dobro skupinsko delo in dobro organizacijo/koordinacijo.
2. Uspeti skupaj s sodelovanjem.
3. Narediti skupino dejavno.

Koraki

1. Udeleženci se postavijo v krog. V središču kroga udeležencev položite tudi vrv v obliko kroga. Znotraj te vrvi položite številke od 1 do 30 (bolj ali manj) pomešane.
2. Udeleženci se morajo z nogami čim hitreje dotakniti številke po vrstnem redu.
3. Obstajata dve pravili: Naenkrat je lahko v krogu samo ena oseba in ta oseba lahko vstopi samo z eno nogo.
4. To pomeni, da se morajo udeleženci dogovoriti, kdo se kdaj dotakne katere številke in kdo lažje doseže katero/-e številko/-e, da nalogo opravi čim hitreje.
5. Naredite lahko več krogov in poskusite povečati učinkovitost/hitrost.

Udeleženci: 5 do 20

Trajanje: najmanj 10 minut

Pripomočki: dolga vrv ali kreda za označevanje igralnega območja, številke od 1 do 30 (več ali manj) znotraj tega območja



GRADITI ZAUPANJE



Photo by Cytonn Photography on Unsplash

GRADITI ZAUPANJE

Cilji

1. Spoznati neverbalno komunikacijo.
2. Razmišljati in učiti se o zaupanju in odgovornosti.

Koraki

1. Učitelj prosi udeležence naj se razdelijo v pare.
2. V paru je en udeleženec vodič, drugi ima vlogo slepega. Vodič se postavi pred "slepega", ki ima zaprte oči in ga prime za roke.
3. Brez besed vodnik vodi "slepega" udeleženca po prostoru in skrbi, da se ne poškoduje ali udari ob predmet (stoli, miza ..).
4. Naloga vodiča je, da "slepega" udeleženca varno pripelje na drugi konec prostora. Nato vlogi zamenjata.
5. Razprava. Učitelj vpraša udeležence: "Ali vam je bila aktivnost všeč? Kako ste se počutili? Kaj je bilo lažje, voditi ali biti voden? Ste vodiču zaupali, da bo vse v redu? Kaj se vam je zdelo najbolj zanimivo pri tej dejavnosti?"

Udeleženci: celotna skupina (6 ali 8 udeležencev)

Trajanje: 5 minut za navodila, 15 minut za igro in 10 minut za razpravo

Pripomočki: preveza za oči, mize in stoli



MREŽA PRIJATELJSTVA



Photo by Wylly-Suhendra on Unsplash

MREŽA PRIJATELJSTVA

Cilji

1. Spoznati sebe in druge bolje.
2. Pridobiti občutek pripadnosti (skozi dejavnost).
3. Razmisliti o sebi in drugih (lastnosti, spretnosti, želje ...).

Koraki

1. Udeleženci se usedejo v krog.
2. Učitelj da navodila, nato prime na koncu vrvice, pove, kaj mu je všeč, kaj ne, kaj želi ... in vrže vrvico naslednji osebi.
3. Igra se nadaljuje, dokler niso vsi povezani.
4. Na koncu udeleženci razpravljajo o dejavnosti in izrazijo svoja čustva.

Udeleženci: celotna skupina (6 ali 8 udeležencev)

Trajanje: 5 minut za pojasnila, 15 minut za igro in 10 minut za razpravo

Pripomočki: vrvica



PANTOMIMA (ČUSTVA)

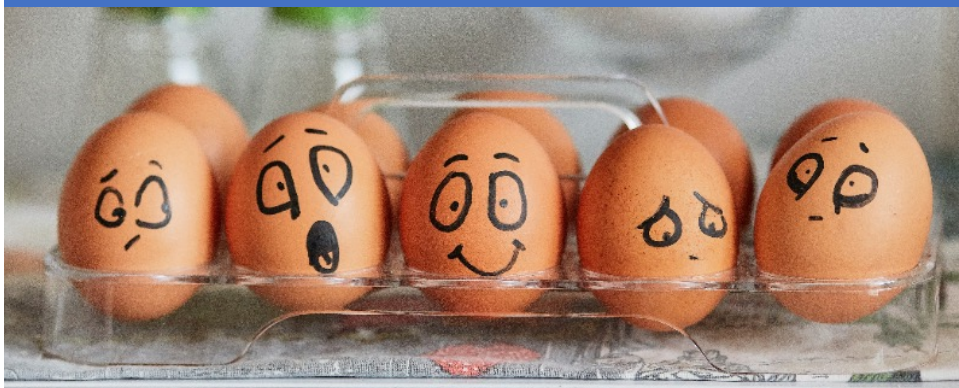


Photo by Tengyart on Unsplash

PANTOMIMA (ČUSTVA)

Cilji

1. Učiti se prepoznati in poimenovati čustva.
2. Zavedati se govornice telesa.

Koraki

1. Učitelj se z udeleženci pogovarja o čustvih. Učitelj pojasni, da vsi doživljamo, čutimo veliko različnih čustev. Čustva se lahko skozi dan spreminjajo in lahko občutimo več čustev hkrati.
2. Skupaj imenujejo nekaj čustev: veselje, žalost, strah, jeza, ...
3. Ko čustvo poimenujejo, učitelj prosi udeležence, naj na obrazu in s telesom pokažejo to čustvo.
4. Učitelj opiše, kar vidi (npr: nasmeh, stisnjene pesti in ustnice ...).
5. Učitelj razloži pojem govornice telesa. Dobro počutje lahko izrazimo brez besed. Gibi telesa so kot znakovni jezik, ki izraža naše počutje. Pogovor znotraj skupine.

Udeleženci: celotna skupina (4 ali 6 udeležencev)

Trajanje: 5 minut za pojasnila, 15 minut za igro in 10 minut za razpravo

Pripomočki: /



PANTOMIMA



Photo by Jan Tyson on Unsplash

PANTOMIMA

Cilji

1. Prepoznati čustva na podlagi opazovanja.

Koraki

1. Učitelj pove udeležencem, da je ta dejavnost izražanje čustev.
2. Vsak udeleženec vzame eno kartico in jo pogleda. Vsaka kartica predstavlja eno čustvo (lahko je slika, simbol ali beseda).
3. Udeleženec to čustvo izrazi s pantomimo.
4. Člani skupine poskušajo ugotoviti, kakšna čustva so na kartici. Lahko poimenujejo različna čustva. Udeleženec s kartico odgovori z da ali ne.
5. Učitelj vpraša udeležence: "Kako ste se počutili med aktivnostjo? Katera čustva je najlažje in najtežje igrati/ uganiti? Zakaj? Kaj se vam je zdelo najbolj zanimivo pri tej dejavnosti?"

Udeleženci: celotna skupina (4 ali 6 udeležencev)

Trajanje: 5 minut za pojasnila, 15 minut za igro in 10 minut za razpravo

Pripomočki: kartice, ki predstavljajo čustva



KARTICE S ČUSTVI



Photo by Jacqueline Munguía on Unsplash

KARTICE S ČUSTVI

Cilji

1. Prepoznati čustva.
2. Prepoznati situacije, v katerih čutite določena čustva.
3. Razmisliti, kaj storiti, ko začutite določeno čustvo.

Koraki

1. Učitelj pripravi kartice z narisanimi obrazy, ki izražajo določena čustva (npr. veselje, žalost, jezo, strah...). Kartic naj bo toliko, kolikor je udeležencev.
2. Nato učitelj vpraša udeleženca, kaj meni, zakaj je ta oseba žalostna, srečna ... kaj se je zgodilo.
3. Učitelj lahko postavi dodatna vprašanja: "Kdaj se tako počutimo? Kaj lahko potem naredimo?"

Udeleženci: celotna skupina (4 ali 6 udeležencev)

Trajanje: 30 minut

Pripomočki: kartice, ki predstavljajo čustva.



ANA, KJE SI?

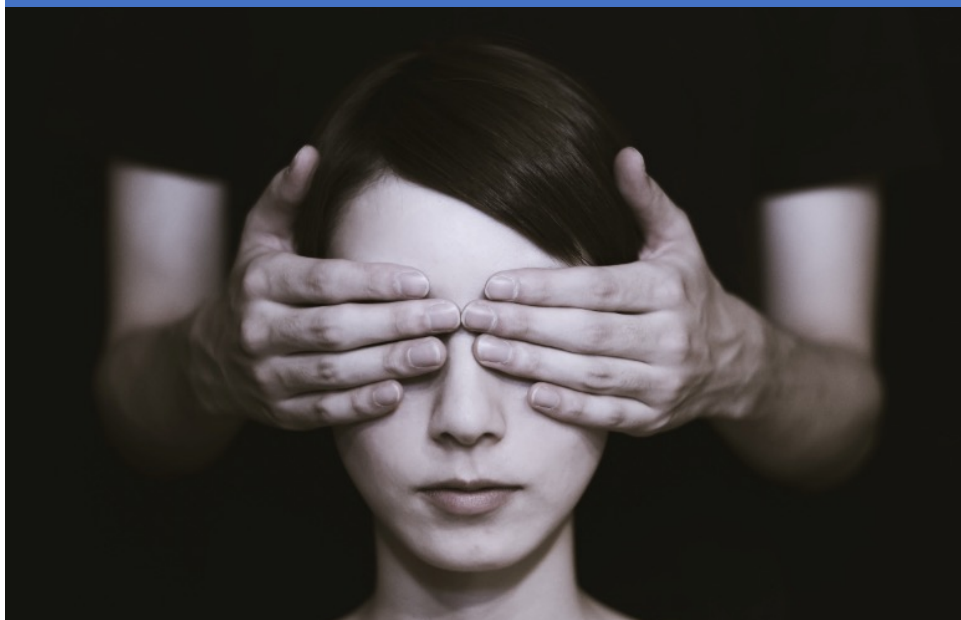


Photo by Ryoji Iwata on Unsplash

ANA, KJE SI?

Cilji

1. Razviti taktilno občutljivost.
2. Razviti slušno občutljivost.

Koraki

1. Udeleženci naj sedijo v krogu.
2. Dva udeleženca gresta z zavezanimi očmi na sredino kroga.
3. Učitelj ju rahlo zavrti, da izgubita orientacijo. Nato udeleženca poskušata ujeti drug drugega s pomočjo vprašanja "Ana, kje si?" in odgovora "Tukaj sem!".
4. Ko se udeleženca ujameta, naslednji par stopi v krog.
5. Razprava.

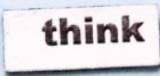
Udeleženci: celotna skupina (8 ali 10 udeležencev)

Trajanje: 30 minut

Pripomočki: preveza za oči



MI VSI RAZLIČNO RAZMIŠLJAMO



think

Photo by Glen Carrie on Unsplash

MI VSI RAZLIČNO RAZMIŠLJAMO

Cilji

1. Krepiti veščine odločanja.
2. Spoznati drug drugega.

Koraki

1. Učitelj razloži udeležencem, da je izbira odločitev in da mi vsi različno razmišljamo in se različno odločamo.
2. Učitelj označi tri različna področja v prostoru: področje ZA, področje PROTI in področje za NEVTRALNE. Potem postavi vprašanje. Vsak udeleženec naj gre na določeno področje, ki ponazarja njegov/njen odgovor na vprašanje.
3. Aktivnost se ponovi tri do štirikrat (z različnimi vprašanji).
4. Razprava: Kaj se je dogajalo med to aktivnostjo? So se udeleženci odločali enako? Zakaj se je nekdo tako odločil? Je bilo težko sprejeti odločitev? Kako so se udeleženci počutili med aktivnostjo?

Udeleženci: celotna skupina (8 ali 10 udeležencev)

Trajanje: 45 minut

Pripomočki: /



VŠEČ SI MI



Photo by Parker Johnson on Unsplash

VŠEČ SI MI

Cilji

1. Prepoznati pozitivne lastnosti drugih.

Koraki

1. Učitelj začne z besedami, da je zelo pomembno prepoznati pozitivne lastnosti drugih.
2. Igra se izvaja v verigi. Udeleženec, ki začne, osebi na levi reče "Všeč mi je ..." in doda eno pozitivno lastnost.
3. Igra se nadaljuje, dokler vsi ne dobijo pozitivnega sporočila.
4. Učitelj zaključi, da imajo vsi pozitivne lastnosti, in prosi skupino za povratne informacije o aktivnosti.

Udeleženci: celotna skupina (8 do 10 udeležencev)

Trajanje: 5 minut za razlago , 15 minut za igro, 10 minut za razpravo.

Pripomočki: /



POZITIVNE LASTNOSTI



DO SOMETHING GREAT

Photo by Clark Tibbs on Unsplash

POZITIVNE LASTNOSTI

Cilji

1. Razumeti in razviti samozavedanje in zavedanje drugih.
2. Doživeti občutke vrednosti in pripadnosti.

Koraki

1. Udeleženci dopolnijo stavek "Če bi bil žival, bi bil ..." in se narišejo kot njihova najljubša žival, za katero menijo, da ima podobne lastnosti.
2. Udeleženci prepognejo risbe, da zagotovijo zaupnost, in jih postavijo na sredino sobe ali mize.
3. Vsak udeleženec izbere eno risbo. Vsak na risbo napiše vse dobro, kar ve o tej živali. Poudarite, da naj pišejo le dobre, pozitivne stvari.
4. Nato vsak udeleženec pokaže risbo in prebere vse pozitivne stvari. Če se je razvila visoka stopnja zaupanja in empatije, lahko vsak udeleženec poskuša uganiti, koga predstavlja žival.
5. Razprava.

Udeleženci: celotna skupina (4 do 6 udeležencev)

Trajanje: 5 minut za razlago, 15 minut za igro in 10 minut za razpravo

Pripomočki: papir, barvice



IGRA TIŠINE

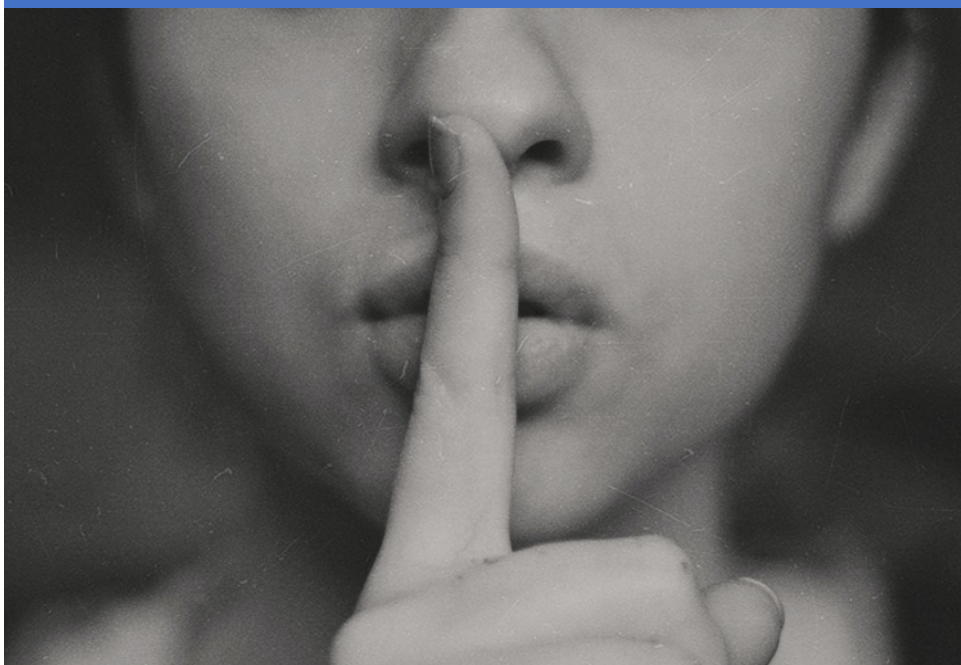


Photo by Kristina Flour on Unsplash

IGRA TIŠINE

Cilji

1. Razviti samokontrolo.
2. Razviti samozavedanje in zavedanje drugih.

Koraki

1. Udeleženci sedijo v krogu z rokami na kolenih. Učitelj odpre okno in udeležencem naroči, naj bodo tiho in naj 5 minut poslušajo.
2. Nato učitelj udeležencem zastavi nekaj vprašanj o tej novi izkušnji, na primer: „Kako ste se počutili? Ste se počutili prijetno ali neprijetno, ko ste bili tiho? Ste bili veseli, žalostni, jezni ali prestrašeni?“

* *Udeleženci lahko čustva izrazijo tudi s karticami za čustva.*

Udeleženci: celotna skupina (6 ali 8 udeležencev)

Trajanje: 5 minut za razlago, 5 minut za igro tišine, 20 minut za razpravo

Pripomočki: /



IGRA VLOG (2)



Photo by Umanoide on Unsplash

IGRA VLOG (2)

Cilji

1. Učiti se in razvijati mehke veščine z igranjem profesionalnih vlog.

Koraki

1. Učitelj razdeli udeležence v pare.
2. Na mizo se pripravi slike pripomočkov/orodij in poklicev.
3. Udeleženci izberejo eno sliko poklica in eno sliko pripomočka/ orodja, ki ustreza temu poklicu.
4. Udeleženci v parih odigrajo poklic, opisan na slikah, ki so si jih izbrali.
5. Razprava.

Udeleženci: celotna skupina (6 ali 8 udeležencev)

Trajanje: 5 minut za razpravo, 20 minut za igro vlog, 15 minut za razpravo

Pripomočki: slike poklicev, pripomočki, ki predstavljajo določen poklic, miza



“UBOGI ČRNI MUC”

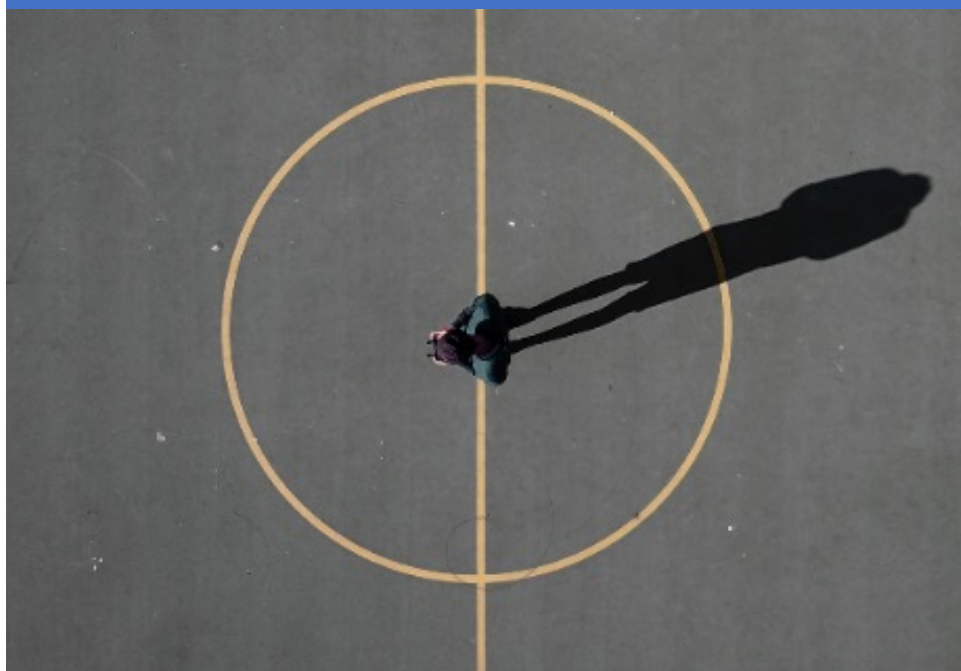


Photo by Luís Eusébio on Unsplash

“UBOGI ČRNI MUC”

Cilji

1. Razviti samokontrolo.
2. Razviti samozavedanje in zavedanje drugih.

Koraki

1. Udeleženci stojijo v krogu.
2. En udeleženec se prostovoljno postavi na sredino kroga in je “črni muc”. “Črni muc” si izbere enega udeleženca, gre do njega in ga poskuša nasmejati.
3. Udeleženec se mora trikrat dotakniti roke “črnega muca” in reči: “Ubogi črni muc,” brez smejanja. Če se med tem ne zasmeji, mora “črni muc” poiskati srečo pri drugem udeležencu.
4. Tisti, ki se zasmeji, postane “ubogi črni muc”.
5. Učitelj vodi razpravo. Učitelj postavlja vprašanja, kot so: “Kako ste se počutili ob tej igri?” in druga vprašanja za samorefleksijo.

Udeleženci: celotna skupina (6 ali 8 udeležencev)

Trajanje: 5 minut za razlago, 15 minut za igro, 10 minut za razpravo

Pripomočki: /



PRIČAKOVANJA DELODAJALCA



Photo by Dylan Gillis on Unsplash

PRIČAKOVANJA DELODAJALCA

Cilji

1. Postaviti se v vlogo delodajalca in videti lastnosti, ki jih pričakuje od delavca.
2. Razumeti, da obstaja širok spekter mehkih veščin.
3. Ustvariti v kratkem času čim več idej.

Koraki

1. Vsak udeleženec na papir zapiše eno lastnost, za katero meni, da se pričakuje od delavcev.
2. Udeležencem dajte kategorijo veščin (interakcije, samozavedanje, zavezanost, zanesljivost,...), v kateri je večina, ki jo želite, da jo udeleženci poiščejo.

Udeleženci: 1 do 10

Trajanje: 3 minute za izbiro, 5 minut za razlago (na udeleženca)

Pripomočki: papir in svinčnik, tabla



MODELIRANJE



Photo by Markus Spiske on Unsplash

MODELIRANJE

Cilji

1. Predstaviti mehko veščino (ali več mehkih veščin).
2. Učiti z opazovanjem, prepoznavanjem in empatijo.

Koraki

1. Predstavitev “modela” na različne načine (predstavljeno veščino je treba ponazoriti z vsaj dvema primeroma: z videom, besedno ali v živo s posnemanjem).
 - Besedno: razložiti in opredeliti mehko veščino udeležencem
 - Avdio-vizualno: predvajati kratek film ali video, ki poudarja mehko veščino
 - V živo: z mimiko predstaviti mehko veščino (na primer z igro vlog)
2. Nato morajo udeleženci razložiti s svojimi besedami predstavljeno mehko veščino.

Udeleženci: 1 do 15

Trajanje: 15 minut (5 minut za korak 1, 10 minut za korak 2)

Pripomočki: definicije mehkih veščin, kratki filmi, ki poudarjajo mehke veščine, video projektor



REŠEVANJE PROBLEMA

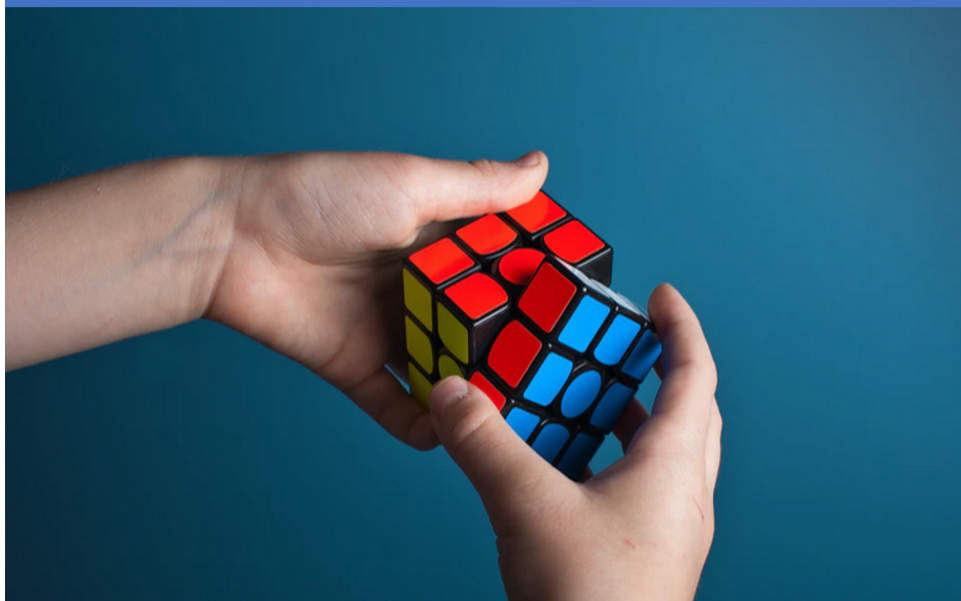


Photo by Olav Ahrens Røtne on Unsplash

REŠEVANJE PROBLEMA

Cilji

1. Razumeti "vsakodnevno uporabo" mehkih veščin.
2. Pomagati rešiti probleme.

Koraki

1. Učitelj predstavi kratke zgodbe ali videoposnetke situacij, ki se slabo zaključijo zaradi pomanjkanja mehkih veščin.
2. Udeleženci morajo ugotoviti, katera(-e) mehka (-e) veščina (-e) manjkajo v zgodbi.
3. Uporabite kartico za reševanje težav:
 - *Kaj je problem?*
 - *Zakaj je situacija problematična?*
 - *Katere so nekatere izbire ali rešitve?*
 - *Katere so prednosti in slabosti izbire, ki je na voljo?*
 - *Kaj bi lahko bilo boljše in zakaj?*
 - *Kako bi lahko...?*
 - *Katere mehke veščine so potrebne za reševanje problemov?*

Udeleženci: 1 to 15

Trajanje: 5 minut za predstavitev kratke zgodbe, 5 minut za dokončanje kartice za reševanje težav, 5 minut za razpravo

Pripomočki: kratke zgodbe ali video posnetki, kartice za reševanje težav



PREDSTAVITI SE



Photo by Priscilla Du Preez on Unsplash

PREDSTAVITI SE

Cilji

1. Razumeti psihologijo udeleženca: kakšna so njegova/njena pričakovanja? Kakšne so njegove resnične potrebe?
2. Razumeti pomembnost uporabe mehkih veščin.

Koraki

1. En udeleženec pripoveduje zgodbo, v kateri je pokazal, da ima/ali mu manjka ena mehka veščina (prej jo je predstavil učitelj). Ostali udeleženci poslušajo brez obsojanja.
2. Razprava poteka, da bi razumeli, kje v zgodbi bi lahko izboljšali uporabo te mehke veščine in kakšni bi bili pozitivni učinki.

Udeleženci: 1 do 10

Trajanje: 5 minut za pripovedovanje zgodbe, 10 minut za pogovor s skupino

Pripomočki: /



FOTOGRAFSKI JEZIK



Photo by Hector J. Rivas on Unsplash

FOTOGRAFSKI JEZIK

Cilji

1. Spodbujati izražanje v skupini.
2. Olajšati samozavedanje s povezovanjem abstraktnih idej in konkretnih predstav.
3. Spodbujati ustvarjalnost.

Koraki

1. Učitelj predstavi temo/vprašanje skupini.
2. Udeleženci si ogledajo vrsto slik, ki jih je učitelj predhodno izbral glede na temo.
3. Nato mora vsak udeleženec razložiti svojo izbiro v zvezi s temo.

Udeleženci: 1 do 8

Trajanje: 15 minut

Pripomočki: fotografije



ZDRAVILO



Photo by an_vision on Unsplash

ZDRAVILO

Cilji

1. Pokazati pomen aktivnega poslušanja.
2. Naučiti se, kako lahko komunikacija pomaga pri reševanju težav.

Koraki

1. Učitelj razloži, da gre za igro vlog, in prosi za dva prostovoljca. Učitelj jim da navodila na papirju (pojasni njihove vloge): oba potrebujeta jabolko (na voljo je samo eno) kot zdravilo za reševanje prijatelja. Učitelj jih prosi, da za 5 minut zapustijo prostor in pripravijo svoje argumente, zakaj naj dobijo jabolko.
2. Medtem učitelj ostalim udeležencem (ki bodo opazovalci) razloži, da en prostovoljec potrebuje le jabolčni omeseneli del, drugi pa jabolčna semena.
3. Prostovoljca se vrneta v sobo, sedita drug nasproti drugemu in začneta argumentirati, zakaj naj dobita jabolko.
4. Na koncu igre vlog učitelj vpraša preostale udeležence za povratne informacije in analizo pogovora.

Udeleženci: odprto

Trajanje: 30 minut

Pripomočki: eno jabolko, dva stola, dva papirja z navodili za prostovoljce



AKROSTIH



Photo by Susan Holt Simpson on Unsplash

AKROSTIH

Cilji

1. Razmisliti o mehkih veščinah, tako da se jih ponazori v pisni obliki.

Koraki

1. Učitelj poda navodilo, da mora vsak udeleženec na papir (z velikimi črkami in navpično) napisati izbrano mehko veščino.
2. Vsak udeleženec nato za vsako črko izbrane mehke veščine napiše besedo ali idejo, povezano z opredelitvijo mehke veščine.
3. Vsak udeleženec nato predstavi svoje delo skupini, učitelj pa na tablo zapiše glavne ideje.

Udeleženci: odprta

Trajanje: 15 minut

Pripomočki: papir, svinčnik, deska



KVIZ KAHOOT



Photo by Matt Walsh on Unsplash

KVIZ KAHOOT

Cilji

1. Oceniti in pridobiti potrditev, da so udeleženci razumeli vsebino (na primer, ko so končani posamezni deli usposabljanja).

Koraki

1. Učitelj ustvari poseben kviz (z uporabo učne platforme kahoot.com, ki temelji na igri) ob upoštevanju predhodnega usposabljanja. Ta korak je treba opraviti pred usposabljanjem.
2. Učitelj prosi udeležence, naj se povežejo s platformo kahoot (glejte navodila: <https://kahoot.com/schools/how-it-works/>).
3. Na koncu kviza učitelj pove rezultate in z udeleženci razpravlja o vsebini.

Udeleženci: odprto

Trajanje: 15 - 20 minut

Pripomočki: računalnik in projektor (za učitelja), mobilni telefoni ali računalniki z dostopom do interneta (za udeležence)



KVIZ KAHOOT UDELEŽENCEV



Photo by Yura Fresh on Unsplash

KVIZ KAHOOT UDELEŽENCEV

Cilji

1. Oceniti in pridobiti potrditev, da so udeleženci razumeli vsebino (na primer, ko so končani posamezni deli usposabljanja).

Koraki

1. Učitelj prosi vsakega udeleženca, da najprej ustvari en kratek kviz (z uporabo učne platforme Kahoot.com, ki temelji na igrah) ali pa jim med usposabljanjem da čas, da to naredijo. Kviz se mora osredotočiti na naučeno vsebino.

2. Udeleženci so razdeljeni v skupine po 4 osebe, učitelj pa udeležence prosi, naj se povežejo s platformo Kahoot (glejte navodila: <https://kahoot.com/schools/how-it-works/>).

3. V vsaki skupini udeleženci opravljajo kvize, ki so jih ustvarili člani skupine (skupaj 4).

Udeleženci: odprto

Trajanje: 20 minut ali več

Pripomočki: računalnik, projektor, mobilni telefon ali računalnik z dostopom do interneta



REŠEVANJE PROBLEMA (2)



Photo by Karla Hernandez on Unsplash

REŠEVANJE PROBLEMA (2)

Cilji

1. Ugotoviti vzroke za težave, povezane z eno mehko veščino, ki jo je treba izboljšati v delovni situaciji ali v učilnici.
2. Določiti ukrepe za izboljšave.

Koraki

1. Učitelj mora prepoznati težavo, povezano z eno mehko veščino (na primer: zakaj dokumenti niso narejeni pravočasno, ko delamo v skupinah?).
2. Učitelj pripravi diagram, ki ga morajo izpolniti udeleženci, kjer je treba ugotoviti učinke in vzroke (neposredne in posredne) težave.
3. Vsak udeleženec mora individualno izpolniti diagram in za vsako kategorijo dati vsaj eno idejo.
4. Skupinska izmenjava idej.
5. S pomočjo učitelja skupina skupaj zaključi en zaključni diagram in povzame rešitev, ki opredeljuje konkretne ukrepe, ki jih je treba izvesti.

Udeleženci: odprto

Trajanje: 15-20 minut

Pripomočki: list papirja



MIMIKA



Photo created by v.ivash - www.freepik.com

MIMIKA

Cilji

1. Prepoznati mehke veščine.
2. Prikazati mehke veščine.

Koraki

1. Udeleženec prejme kartico, ki predstavlja eno ali več različnih mehkih veščin.
2. Udeleženec mora prikazati mehke veščine, medtem ko poskušajo drugi udeleženci ugotoviti katero mehko veščino predstavlja.
3. Drugi udeleženci nato razložijo/pokažejo, kako bi prikazali mehke veščine.

Udeleženci: 2 do 15

Trajanje: 30 sekund za posnemanje, 5 minut za razpravo (največ 15 minut za eno mehko veščino)

Pripomočki: kartice, ki predstavljajo mehke veščine



IGRA S PRIDEVNIKI

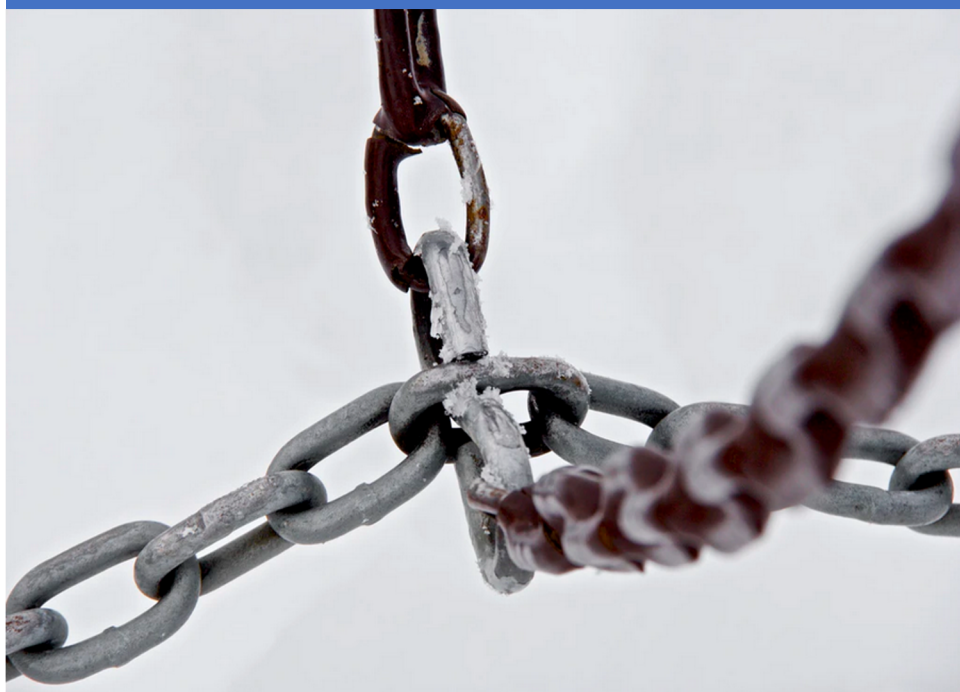


Photo by Bryson Hammer on Unsplash

IGRA S PRIDEVNIKI

Cilji

1. Ugotoviti, kaj opredeljuje mehko veččino.
2. Ustvariti splošno definicijo.

Koraki

1. Učitelj predstavi udeležencem dolg seznam pridevnikov.
2. Udeleženci morajo izbrati tri pridevnike, ki se nanašajo na izbrano mehko veččino.
3. Nato mora vsak udeleženec razložiti, zakaj je izbral te pridevnike in kako prispevajo k opredelitvi mehke veččine.
4. Udeleženci skupaj izberejo, kateri predstavljeni pridevniki so najpomembnejši za opredelitev določene mehke veččine.

Udeleženci: 1 do 20

Trajanje: 5 minut za izbiro pridevnikov, 10 minut za razpravo in končno odločitev

Pripomočki: seznam pridevnikov, papir, svinčniki



DREVO ODLOČANJA



Photo by Javier Allegue Barros on Unsplash

DREVO ODLOČANJA

Cilji

1. Podpreti odločanje z opredelitvijo možnih izidov sorodnih odločitev s pomočjo znanega načina drevesa odločanja.

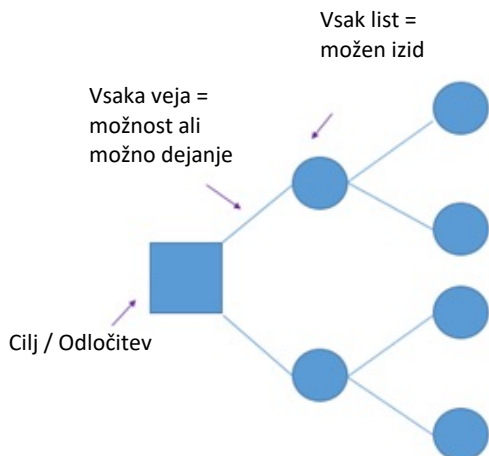
Koraki

1. Učitelj mora prepoznati situacijo, povezano z eno mehko veččino, in udeležencem dati predlogo drevesa odločanja.
2. Vsak udeleženelec mora sam izpolniti drevo odločanja.
3. Skupinska izmenjava.
4. S pomočjo učitelja skupina skupaj pripravi eno končno drevo odločitev, v katerem povzame najboljši način za soočanje s situacijo.

Udeleženci: odprto

Trajanje: 20 minut

Pripomočki: listi papirja





POVRATNE INFORMACIJE O MEHKIH VEŠČINAH



Photo by Jungwoo Hong on Unsplash

POVRATNE INFORMACIJE O MEHKIH VEŠČINAH

Cilji

1. Analizirati dejansko ali izmišljeno situacijo, povezano z eno mehko veščino, da prepoznate področja za izboljšave.

Koraki

1. Učitelj izbere situacijo, povezano z eno mehko veščino, in jo predstaviti udeležencem.
2. V parih nato udeleženci analizirajo situacijo in zapišejo tri stvari, ki so bile dobro opravljene, in dve stvari, ki jih je mogoče izboljšati. Te povratne informacije naj bodo natančne.
3. Skupinska izmenjava.
4. Po poslušanju vseh povratnih informacij udeleženci skupaj opredelijo, kaj je treba izboljšati.

Udeleženci: odprto

Trajanje: 20 minut

Pripomočki: list papirja, deska



MALI SCENARIJ

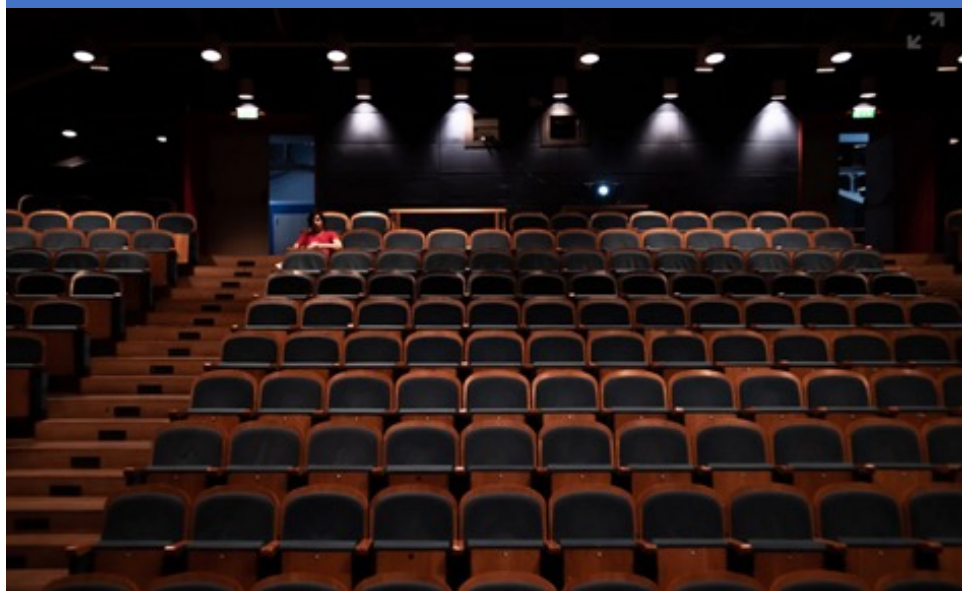


Photo by Aleandros Giannakakis on Unsplash

MALI SCENARIJ

Cilji

1. Znati uporabljati mehke veščine v vsakdanjem življenju.
2. Odkriti različne načine uporabe mehkih veščin.
3. Pridobiti novo znanje.

Koraki

1. Udeležencem dajte mehko veščino, ki jo bodo morali uprizoriti.
2. Udeleženci lahko pet minut razmišljajo o tem, kako bodo uporabili to mehko veščino v situaciji (na primer delovna situacija).
3. Udeleženci naj prikažejo mehko veščino pred preostalo skupino največ 30 sekund.
4. Razprava.

Udeleženci: 3 do 20

Trajanje: 5 minut za razmislek o scenariju, 30 sekund na udeleženca za izvedbo, 10 minut za razpravo

Pripomočki: seznam mehkih veščin



AKCIJSKI NAČRT



Photo by Glenn Carstens-Peters on Unsplash

AKCIJSKI NAČRT

Cilji

1. Uporabiti pridobljeno znanje v praksi.
2. Pripraviti predloge za izboljšanje poklicne prakse.

Koraki

1. Učitelj vpraša skupino udeležencev: „Razmislite, kaj bi morali narediti, da izboljšate svojo poklicno prakso z uporabo mehkih veščin, in navedite te predloge.“
2. Predloge razvrstite po pomembnosti od najbolj pomembnih do najmanj pomembnih.
3. Na listu papirja ustvarite prazno tabelo s stolpci »Kaj?« »Kdaj?« in vrstico za vsak naveden predlog. Za izpolnjevanje tabele se lahko udeleženci vprašajo:
 - “Kaj nameravam storiti glede tega vprašanja? Katera konkretna dejanja?”
 - “Kdaj bom zaključil to fazo načrta?”

Udeleženci: vsaj 2

Trajanje: 30 minut

Pripomočki: papir, pisala



ANALIZA IZKUŠENJ



Photo by UX Indonesia on Unsplash

ANALIZA IZKUŠENJ

Cilji

1. Analizirati poklicne situacije, v katerih so bile uporabljene mehke veščine.
2. Ugotoviti kazalnike, ki poudarjajo uporabo mehkih veščin.

Koraki

1. Učitelj predstavi skupini primer situacije, ki ponazarja uporabo mehke veščine in začne analizo. Razloži cilj vaje: iskanje indikacij uporabe mehke veščine.
2. Skupina razvršča kazalnike v dve kategoriji: »kaj je mogoče videti« in »kaj je slišati«.
3. V paru udeleženci analizirajo eno situacijo.
4. Nato učitelj prosi skupino za skupne povratne informacije in spodbuja udeležence, da dajo nove predloge kazalnikov.

Udeleženci: vsaj 2

Trajanje: 20 minut

Pripomočki: primeri situacij, ki ponazarjajo uporabo mehkih veščin, tabla, pisala



IZMENJAVA IZKUŠENJ



Photo by Wade Austin Ellis on Unsplash

IZMENJAVA IZKUŠENJ

Cilji

1. Individualizirati pristop.
2. Povedati svoje izkušnje.
3. Ustvariti “bazo podatkov” o situacijah, ki ponazarjajo uporabo mehkih veščin.

Koraki

1. V parih, naj vsak udeleženec pove anekdoto, svoje izkušnje pri delu, ki so povezane z uporabo določene mehke veščine.
2. Nato pari povejo svoje zgodbe/anekdote skupini udeležencev.

Med podajanjem povratnih informacij učitelj iz vsake zgodbe zapiše nekaj povzetkov. Te zapiske nato prikaže na tabli. Po potrebi učitelj zahteva tudi pojasnilo (na primer, če povezava med zgodbo in mehko veščino ni jasna).

Udeleženci: vsaj 4

Trajanje: 30 min

Pripomočki: /



FORMATIVNO OCENJEVANJE



Photo by Scott Graham on Unsplash

FORMATIVNO OCENJEVANJE

Cilji

1. Spremljanje napredka učencev skozi celotno usposabljanje.
2. Pripraviti učence, da razmišljajo o svojih učnih rezultatih.

Koraki

1. Učitelj pripravi vprašalnik in ga da v ovojnico.
2. Vsak udeleženec dobi ovojnico z vprašalnikom. Odgovoriti mora na vprašalnik in ga vrniti v ovojnico.
3. Na koncu usposabljanja udeleženci še enkrat odgovorijo na isti vprašalnik.
4. Nato odprejo ovojnico s svojim prvim vprašalnikom in primerjajo svoje odgovore pred in po usposabljanju.
5. Nato si udeleženci izmenjajo mnenja v skupini.

Udeleženci: 1 do 100

Trajanje: 15 minut na začetku usposabljanja, 15 minut na koncu

Pripomočki: vprašalnik, povezan s temo usposabljanja, ovojnice, pisala



KATALOG VIROV



Photo by Wilonas Jacobsson on Unsplash

KATALOG VIROV

Cilji

1. Zapisati vire in primere dobre prakse skupine.
2. Ustvariti bazo podatkov za navdih za prihodnja dejanja.

Koraki

1. Učitelj predlaga oblikovanje kataloga virov, ki bo vseboval vse primere dobre prakse v skupini.
2. Skupina lahko za izdelavo tega kataloga uporabi kateri koli material: slike, risbe, besedilo...

Udeleženci: vsaj 2

Trajanje: 30 min

Pripomočki: papir, pisala, slike



RAZPRAVA V OBLIKI SNEŽNE KEPE



Photo by N. on Unsplash

RAZPRAVA V OBLIKI SNEŽNE KEPE

Cilji

1. Spoznati nov koncept in razumeti njegov pomen.
2. Razviti definicijo izraza in jo primerjati z drugimi definicijami.

Koraki

1. Udeležence prosite naj se razdelijo v pare.
2. Udeleženci naj se pogovorijo in dogovorijo o skupni definiciji izraza (5–10 minut). Prepričajte se, da so vsi pari našli definicijo.
3. Ko pripravijo definicijo, prosite pare, naj ostanejo skupaj in se pridružijo DRUGEMU paru.
4. Naj dva para primerjata svoje definicije in jih nato prosite, naj se dogovorijo o skupni definiciji.
5. Postopek ponavljajte, dokler se vsi udeleženci ne združijo v eno skupino in se ne dogovorijo za enotno definicijo.
6. Nato skupina predstavi učitelju skupno definicijo.
7. Učitelj mora to definicijo zapisati na list papirja.

Udeleženci: vsaj 4

Trajanje: 20 min

Pripomočki: /



PREPOZNAVANJE MEHKIH VEŠČIN



Photo by Markus Winkler on Unsplash

PREPOZNAVANJE MEHKIH VEŠČIN

Cilji

1. Uporabiti znanje v praksi.
2. Dovoliti udeležencem, da z lastnimi besedami preoblikujejo definicije mehke veščine.
3. Prepričati se, da udeleženci razumejo mehke veščine in jih prepoznajo v različnih situacijah.

Koraki

1. Učitelj poda udeležencem seznam mehkih veščin in njihove definicije.
2. Učitelj poda udeležencem zgodbe in jih prosi naj delajo v parih. V teh zgodbah morajo ugotoviti, katere mehke veščine se uporabljajo.
3. Po 10 minutah učitelj vpraša za skupne povratne informacije.

Udeleženci: vsaj 2

Trajanje: 30 min

Pripomočki: seznam mehkih veščin, zgodbe / osebne izkušnje, ki ponazarjajo uporabo mehkih veščin



MOJE POČUTJE (VREME)



Photo by Wim Van't Eide on Unsplash

MOJE POČUTJE (VREME)

Cilji

1. Spoznati drug drugega.
2. Pridobiti ključne informacije o počutju skupine v določenem trenutku.

Koraki

1. Vprašajte skupino: Kakšno je “vreme” danes v vaših mislih?
2. Udeleženci lahko o tem razmišljajo v paru skupaj z osebo, ki sedi poleg njih.
3. Po nekaj minutah (manj kot 5), sledijo skupne povratne informacije:
 1. možnost: Vsak udeleženec, ki je na vrsti pove svojo “vremensko napoved” in malo pojasni, kako se počuti.
 2. možnost: Vsak udeleženec pove o “vremenu” druge osebe in malo pojasni.

Udeleženci: 2 do 20

Trajanje: 15 min

Pripomočki: /



MOST

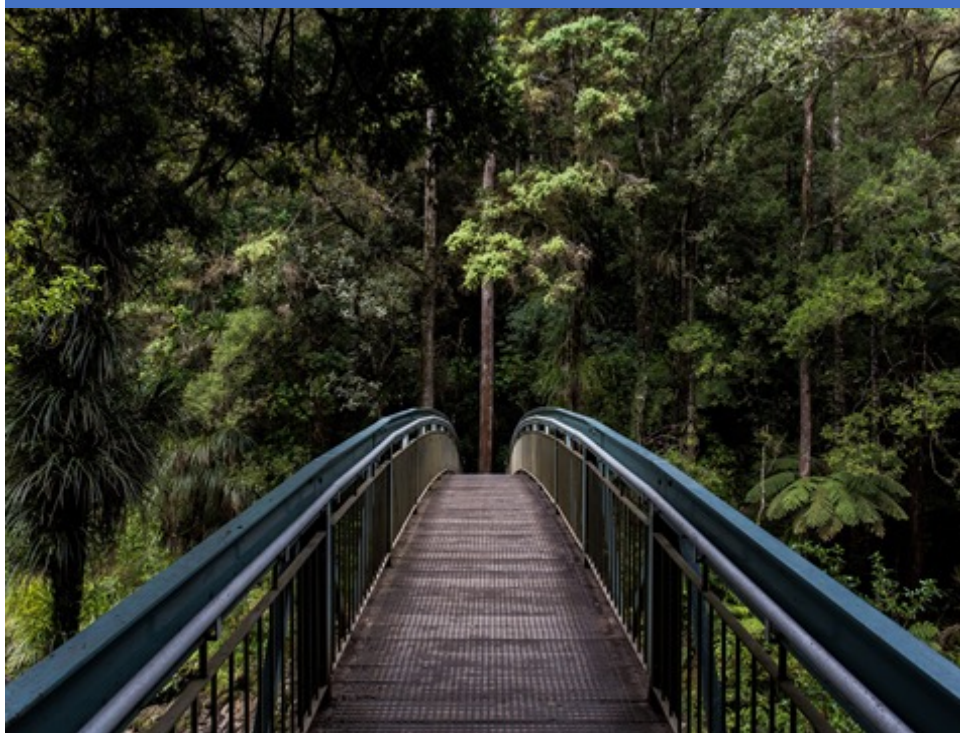


Photo by Tim Swaan on Unsplash

MOST

Cilji

1. Okrepiti povezanost skupine in skupinsko delo.
2. Spodbuditi komunikacijo, sodelovanje, potrpljenje in reševanje problemov.

Koraki

1. Skupini dajte navodila: imate 15 minut časa, da zgradite čim daljši most, ne da bi se dotaknili povišja.
2. Če je skupina prevelika, lahko udeležence razdelite na manjše skupine in aktivnost predstavite kot izziv/tekmovanje.
3. Na koncu aktivnosti si vzemite nekaj minut, da zaprosite za povratne informacije in preverite, kaj so se udeleženci naučili o skupini (-ah).

Udeleženci: 3 do 6 na skupino

Trajanje: 30 min

Pripomočki: stari časopis, trak



OBLIKOVANJE PRAVIL OBNAŠANJA



Photo by Austrian National Library on Unsplash

OBLIKOVANJE PRAVIL OBNAŠANJA

Cilji

1. Izboljšati motivacijo in vključenost.
2. Prispevati k opolnomočenju udeležencev z oblikovanjem pravil obnašanja.
3. Ustvariti dobro klimo med usposabljanjem.

Koraki

1. Skupini predstavite cilj dejavnosti: ustvariti pravila obnašanja, da zagotovite dobro klimo in komunikacijo med usposabljanjem.
2. Navedite primere osnovnih komunikacijskih pravil. Na primer: strpnost, spoštovanje, vljudnost.
3. Dovolite skupini, da spremeni in dopolni ta pravila, kot želi.

Udeleženci: 4 do 10

Trajanje : 20 min

Pripomočki: karton, pisala



ČE BI BIL ...

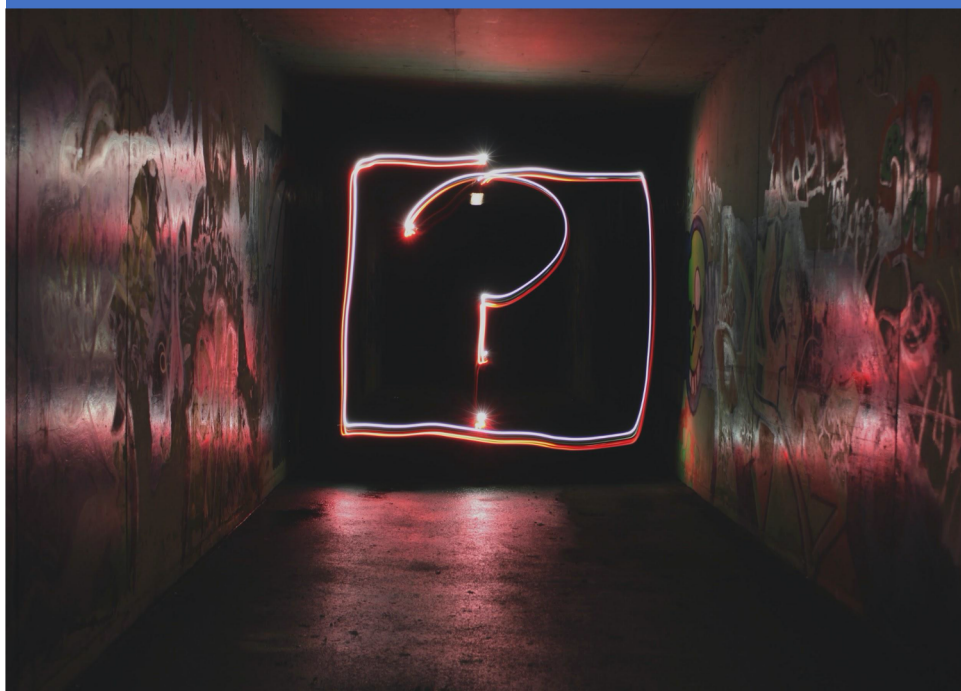


Photo by Emily Morter on Unsplash

ČE BI BIL ...

Cilji

1. Spoznati drug drugega.
2. Uporabiti domišljijo.

Koraki

1. Vsak udeleženec mora na list papirja napisati svoj "portret", tako da odgovori na vprašanja učitelja, ki se začnejo z "Če bi bil .., kaj bi bil?". Na primer: "Če bi bil žival, kakšna žival bi bil?"
2. Ko vsi udeleženci odgovorijo na vsa vprašanja, zbere učitelj vse liste papirja. Nato naključno izbere enega in ga prebere na glas. Udeleženci morajo čim prej uganiti, koga opisuje ta "portret".

Udeleženci: 5 do 12

Trajanje: 5-10 minut za odgovore na vprašanja, 15 minut za izmenjavo

Pripomočki: listi papirja, pisala



UJEMI ŽOGO



Photo by Greyson Joralemon on Unsplash

UJEMI ŽOGO

Cilji

1. Spoznati drug drugega.
2. Uporabiti domišljijo.

Koraki

1. Prosite skupino, naj oblikuje krog, v katerem se vsi obrnejo navznoter.
2. Učitelj poda žogo udeležencu, predstavi igro in razloži, da se žoga imenuje "povedati zanimivo dejstvo".
3. Prvi udeleženec mora razkriti nekaj zanimivega o sebi in nato vrže žogo drugemu udeležencu (učitelj lahko udeležence tudi prosi naj odgovorijo na nekaj vprašanj, kot so: ime, hobiji ...).
4. Drugi udeleženec pove nekaj zanimivega o samem sebi in vrže žogo naslednjemu udeležencu itd.
5. Na koncu se učitelj lahko predstavi (ali na začetku, če so udeleženci bolj plahi).

Udeleženci: 5 do 12

Trajanje: 15 minut

Pripomočki: mehka kroglica iz pene



PRAVILNO ALI NAPAČNO

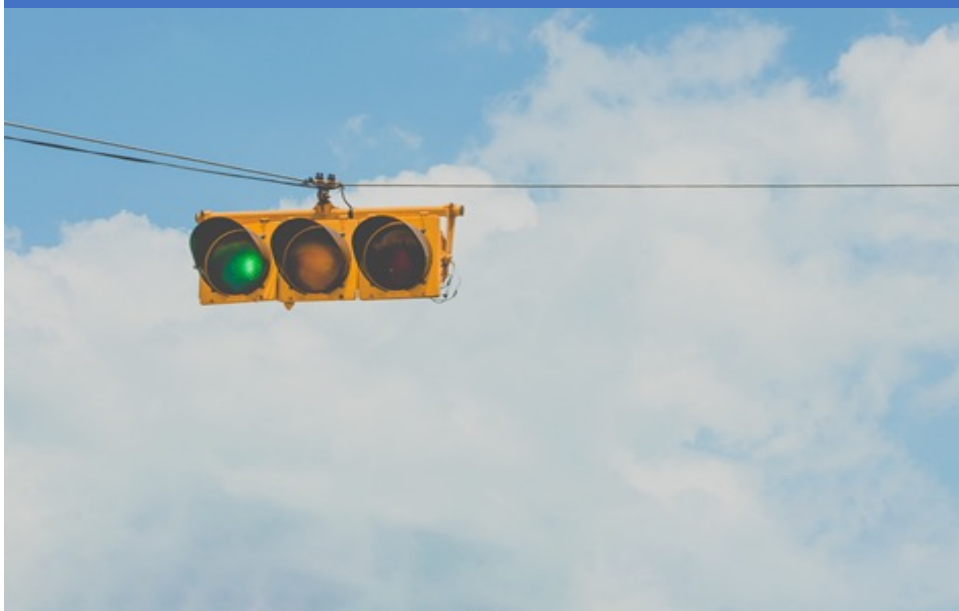


Photo by Carlos Alberto Gomez Iniguez on Unsplash

PRAVILNO ALI NAPAČNO

Cilji

1. Spoznati drug drugega.
2. Uporabiti domišljijo.

Koraki

1. Prosite skupino, naj oblikuje krog, v katerem se vsi obrnejo navznoter.
2. Vsakemu udeležencu naročite, naj razmisli o treh izjavah o sebi. Dve izjavi morata biti resnični, ena mora biti napačna. Bolj ko so izjave izvirne ali zanimive, tem bolje!
3. Igra poteka v krogu, vsak udeleženec pove skupini svoje tri izjave (v poljubnem vrstnem redu). Cilj igre je ugotoviti, katera trditev je napačna. Skupina glasuje, katera trditev se ji zdi laž, in na koncu vsakega kroga udeleženec razkrije, katera izjava je bila laž.

Udeleženci: 5 do 12

Trajanje: 15 minut

Pripomočki: /



MARSHMALLOW IZZIV



Photo by delfi de la Rua on Unsplash

MARSHMALLOW IZZIV

Cilji

1. Ustvariti izkušnjo skupinskega dela.
2. Razumeti svojo vlogo v skupini in kako uvajati novosti.

Koraki

1. Ustvarite skupine po 4 udeležence.
2. Pojasnite pravila. V 18 minutah morajo skupine zgraditi najvišjo prosto stoječo zgradbo iz 20 palčk špagetov, enega metra traku, enega metra vrvic in enega marshmallowa. Marshmallow mora biti na vrhu. Izziv traja 18 minut.
3. Izmerite višino strukture in razglasite zmagovalca.
4. Pogovor: Kakšna je bila vaša strategija? Kakšna je bila vaša vloga v ekipi? Kaj je delovalo dobro in kaj ne? Kaj ste se naučili iz te izkušnje?

Udeleženci: 4 do 20

Trajanje: 40 minut (18 min za izziv)

Pripomočki: miza, 20 palčk špagetov, en meter lepilnega traku, en meter vrvic, en marshmallow (za vsako ekipo); pripomoček za merjenje časa in merilni trak (za učitelja)



HITROST ČOLNA



Photo by Ellena McGuinness on Unsplash

HITROST ČOLNA

Cilji

1. Ugotoviti ovire in spodbude za projekt.
2. Opredeliti področja za izboljšave, da se izognete slabostim in oviram.
3. Izboljšati prednosti in odstraniti ovire.

Koraki

1. Učitelj predstavi poklicno situacijo ALL uporabi situacijo, ki so jo omenili udeleženci.
2. Učitelj na tablo nariše naslednje predmete in razloži:
 - Čoln je osrednji element, ki simbolizira ekipo (ne glede na projekt).
 - Otok predstavlja cilje, ki jih je treba doseči.
 - Veter predstavlja prednosti ekipe.
 - Sidra predstavlja zavore (kaj bo upočasnilo moštvo).
2. Sledi nevihta možganov o različnih elementih. Udeleženci razmišljajo o vseh elementih in svoje ideje zapisujejo na samolepilne listke. Po 10 minutah učitelj prosi udeležence, da povejo svoje ideje (udeleženci lahko vstanejo, preberejo eno idejo in jo prilepijo na „gliser“).
3. Na koncu aktivnosti lahko učitelj prosi enega udeleženca, da povzame ideje.

Udeleženci: 4 do 10

Trajanje: 40 minut (18 min za izziv)

Pripomočki: bela tabla, samolepilni listki, pisala



SODELOVALNI KVIZ



Photo by Antonio Janeski on Unsplash

SODELOVALNI KVIZ

Cilji

1. Uporabiti teorijo v praksi.
2. Preizkusiti razumevanje in znanje udeležencev.

Koraki

1. Oblikujte skupine iz 2-3 udeležencev in jih prosite, naj razmislijo o profesionalni situaciji, v kateri morajo udeleženci uporabiti določeno mehko veščino.
2. Vsaka skupina sodeluje z drugo skupino. Ena skupina predstavi svojo poklicno situacijo, druga skupina pa jo analizira in pojasni, katero vedenje bi uporabili in zakaj. Nato prva skupina predstavi drugi skupini svoj odgovor.
3. Nato si skupini vloge zamenjata. Druga skupina predstavi svojo poklicno situacijo, prva skupina pa jo analizira in pojasni vedenje, ki bi ga uporabili.
4. Na koncu učitelj prosi za povratne informacije in vsakemu paru skupin omogoči, da razmislijo o svojem delu.

Udeleženci: 6 - 18

Trajanje: 40 minut

Pripomočki: listi papirja, pisala



POROČANJE



Photo by Oleg Maltev on Unsplash

POROČANJE

Cilji

1. Pomagati udeležencem, da naredijo splošne zaključke.
2. Spodbuditi udeležence k odprti razpravi.
3. Vprašati udeležence, da najdejo posebne elemente v prejšnji igri, ki potrjujejo (ali ne) splošne zaključke, ki so jih sprejeli.

Koraki

1. Predstavlajte si niz splošnih načel, ki bi jih lahko izpeljali iz prejšnje dejavnosti.
2. Skupino razdelite v pare.
3. Vsak predlog dodelite dvema skupinama, pri čemer določite, kateri par naj predlog brani in kateri naj ga kritizira.
4. Pustite čas, da pari pripravijo svoje argumente.
5. Naključno izberite par in dajte članom 2 minuti časa, da predstavijo svoje argumente. Nato prosite nasprotni par, da stori enako.
6. Skupinsko za vsak predlog strnite argumente na list papirja.

Udeleženci: 4- 16

Trajanje: 20 -40 minut

Pripomočki: listi papirja, pisala



TOPOGRAMIRANJE



Photo by Nik Shuliahin on Unsplash

TOPOGRAMIRANJE

Cilji

1. Pridobiti celotno vizijo mehkih veščin skozi uspešno analizo situacij.
2. Spodbuditi udeležence k odprti razpravi.

Koraki

Ta dejavnost ima dva glavna koraka:

1. Nevihta možganov:

- Celotna skupina mora skupaj razmisliti o naslednjem vprašanju: "Kako lahko analiziramo katero koli situacijo?". Izrazi, kot so pomanjkljivosti, koristi, težave, zaskrbljenost, pridobljeno znanje (...) bi se morali pojaviti.
- Vse izraze se mora zapisati na tablo pred skupino.
- Nato se skupina dogovori za 4 do 6 izrazov in ustvari tabelo za analizo.

2. Topogramiranje:

- Vsak udeleženec izbere primer situacije (ki je lahko povezana s situacijami, predstavljenimi med usposabljanjem) da bi jo analizirali s pomočjo tabele za analizo, razvito v prvem koraku dejavnosti.
- Na koncu lahko udeleženci drug drugemu predstavijo svoje delo v različnih oblikah (tabela, miselna karta ...).

Udeleženci: 4-10

Trajanje: 20-40 minut

Pripomočki: listi papirja, pisala

KAKO NAS LAHKO KONTAKTIRATE ?

FR

REGIE DES ECRIVAINS

2 rue Verlaine
67300 Schiltigheim - France

projets@scic-ecrivains.eu

FR

SOLIVERS

46 route Ecospace
67120 Molsheim - France

contact@solivers.eu

BE

WORK'INN

Rue Saint Lambert 84
4040 Herstal - Belgium

eft.workinn@aigs.be

BE

LE PLOPE

Rue Vert Vinâve 60
4040 Herstal - Belgium

info@lelope.be

SP

PENASCAL S. KOOP.

Carretera Belibao-Gamdakao 10
48004 Bilbao - Spain

info@grupopenascal.com

SP

ASOCIACION ESPANOLA DE ESCUELAS DE SEGUNDA OPORTUNIDAD

Calle San Francisco de Sales 1
14010 Cordoba - Spain

info@e2oespana.org

SI

CUDV Draga

Draga 1
1292 Ig - Slovenia

center.draga.ig@center-db.si

AT

CHANCE B

Franz-Josef-Straße 3
8200 Gleisdorf - Austria

office@chanceb.at

Sodelujoče partnerske organizacije :



CHANCE B
GRUPPE

