

Demokracja w zespole – jak lepiej podejmować decyzje w grupie?

Warsztat dla młodzieży ze szkół branżowych

Cele warsztatu:

- **ćwiczenie proaktywnej postawy – młodzież wie, że ma prawo proponować, inicjować i uczestniczyć w wydarzeniach lub usprawieniach dla społeczności**
- wie, że warto konsultować pomysły z osobami, których one dotyczą
- zna metody konsultacji pomysłów (ankieta, konsultacje społeczne)
- zna sposoby szukania rozwiązań w grupie np. burza mózgów, głosowanie za pomocą kropek
- młodzież zapoznała się z koncepcją, że demokratyczne procesy mają wartość w szerszym spojrzeniu na rzeczywistość, nie tylko lokalnie

Czas	Aktywność	Potrzebne narzędzia
7 min	Przedstawienie się w grupie – trenerka się przedstawia pokrótce Następnie po kolei każda osoba mówi jak chce, żeby się do niej zwracać i odpowiada skojarzeniem na pytanie: Z czym kojarzy ci się demokracja?	flamastry, taśma papierowa
3 min	Informacja o czym będzie i jak przebiegnie warsztat. Kontrakt: <ul style="list-style-type: none">• warsztat trwa 3 godz. lekcyjne• nie przerywamy sobie• można pić• robimy przerwy zgodnie z rozkładem dzwonek• jeśli macie pytania, podnoście ręce• żeby łatwiej było nam nauczyć się demokratycznych praktyk, w trakcie warsztatu będziemy posługiwać się humorystycznymi	

Projekt „Młodzi Przedsiębiorczy. Program rozwoju kompetencji społecznych i obywatelskich w szkołach branżowych” korzysta z dofinansowania o wartości 110 187,00 EUR otrzymanego od Islandii, Liechtensteinu i Norwegii w ramach Funduszy EOG. Celem projektu jest wypracowanie i wdrożenie kompleksowego programu rozwijania kompetencji społecznych i obywatelskich (KS) uczniów szkół branżowych poprzez nauczanie przedsiębiorczości w praktyce”.

	<p>przenośniami, podejźmy jednak do wykonywania tych ćwiczeń poważnie</p> <p>Pytanie: Czy czegoś jeszcze potrzebujecie?</p>	
15 min	<p>Ćwiczenie: “Jenga społeczno-środowiskowa”</p> <p>Grupy 2-8</p> <p>Przebieg gry: Młodzież buduje wieżę startową według instrukcji. Konstrukcja na początku jest bardzo stabilna i bez problemu stoi. Każda osoba z grupy po kolei wyciąga jeden klocek i próbuje przełożyć drewniany klocek na górę konstrukcji tak, aby wieża nie uległa zawaleniu. Za każdym razem gdy osoba wyciąga klocek czyta na głos napisane na nim hasło, związane z Ziemią, współpracą zrównoważonym rozwojem.</p> <p>Gdy wszystkie konstrukcje upadną, przechodzimy do podsumowania</p>	
2 min	<p>Podsumowanie</p> <p>Co Wam przychodziło do głowy gdy układaliście/łyście klocki?</p>	
5 min	<p>Jakie skojarzenia przyszły Wam do głowy?</p> <p>Wnioski</p> <p>Te hasła mają Wam podpowiedzieć, po co się dzisiaj spotykamy.</p> <p>Ziemia, ludzie, rośliny, zwierzęta, środowisko, krajobrazy, zasoby – wszystkie te elementy składają się na planetę, na której żyjemy. Można porównać Ziemię, jej zasoby i mieszkańców do takiego jednego zestawu klocków.</p> <p>Naszym zadaniem jest zapewnić równowagę i stabilność naszemu zestawowi klocków. Nie możemy jako ludzkość w nieskończoność zarabiać więcej, budować więcej i generować zysk i wzrost, bo nasza wieża z klocków kiedyś tego nie wytrzyma. Tak jak w tym zestawie klocków, ilość zasobów na ziemi jest ograniczona, a wszelkie działania, a my ludzie, wraz z innymi elementami jesteśmy ze sobą</p>	

Projekt „Młodzi Przedsiębiorczy. Program rozwoju kompetencji społecznych i obywatelskich w szkołach branżowych” korzysta z dofinansowania o wartości 110 187,00 EUR otrzymanego od Islandii, Liechtensteinu i Norwegii w ramach Funduszy EOG. Celem projektu jest wypracowanie i wdrożenie kompleksowego programu rozwijania kompetencji społecznych i obywatelskich (KS) uczniów szkół branżowych poprzez nauczanie przedsiębiorczości w praktyce”.

	<p>połączeni. Warto wybierać działania, które wspierają budowanie stabilnej konstrukcji.</p> <p>To co wspiera naszą wieżę to współpraca – budowanie dobrych i trwałych połączeń, szukanie rozwiązań, które zapewniają nam dobrostan.</p> <p>Współpraca w grupie, firmie, lokalnej społeczności, na poziomie krajowym i międzynarodowym jest kluczowa dla naszego dobrostanu!</p>	
<p>2 min</p> <p>5-10 min</p> <p>10 min</p> <p>2 min</p>	<p>Ćwiczenie 1 – Burza mózgów i głosowanie kropkami – jaka ma być wspólna rozrywka smoków?</p> <p>Na dzisiejszym warsztacie poćwiczymy podejmowanie decyzji w grupie, żeby nie było za trudno i zbyt poważnie, dziś będziemy podejmować decyzje za smoki, które potrzebują, żeby zorganizować im jakąś grupową rozrywkę.</p> <p>Na pierwszy ogień (hehe), zrobimy grupową burzę mózgów – rzucajcie hasłowo: Jaka może być wspólna rozrywka smoków?</p> <p>Burza mózgów – trenerka zapisuje pomysły na flipcharcie</p> <p>Głosowanie kropkami – każda osoba dostaje naklejkę z kropką i może podejść do flipchartu i wybrać pomysł, który najbardziej jej się podoba. Obok niego przykleja kropkę</p> <p>Podsumowanie – trenerka ogłasza wyniki głosowania</p>	<p>flipchart, flamastry, naklejki w kształcie kropek</p>
<p>2 min</p> <p>5 min</p>	<p>Ćwiczenie 2 – Jakie decyzje musimy podjąć, żeby zorganizować wybraną przez grupę rozrywkę</p> <p>Osoby chętne mówią jakie decyzje trzeba podjąć np.: MIEJSCE, TEMAT, STRÓJ, JEDZENIE itp. Trenerka zapisuje tematy na kartkach A4.</p> <p>Praca w grupach 2-3 osoby</p> <p>Trenerka rozdaje jedną kartkę na grupę. Grupa ma 5 min, żeby zaproponować jakie mają być te elementy wydarzenia np. opis miejsca, opis menu, opis strojów itd.</p>	

Projekt „Młodzi Przedsiębiorczy. Program rozwoju kompetencji społecznych i obywatelskich w szkołach branżowych” korzysta z dofinansowania o wartości 110 187,00 EUR otrzymanego od Islandii, Liechtensteinu i Norwegii w ramach Funduszy EOG. Celem projektu jest wypracowanie i wdrożenie kompleksowego programu rozwijania kompetencji społecznych i obywatelskich (KS) uczniów szkół branżowych poprzez nauczanie przedsiębiorczości w praktyce”.

	Po zakończonej pracy, grupy zachowują karty z propozycjami rozwiązań na późniejszą część warsztatu	
7 min	<p>Prezentacja 1 “Najczęstsze sposoby konsultowania propozycji rozwiązań”</p> <ul style="list-style-type: none"> - konsultacje społeczne - ankiety - mierzenie temperatury (osoby pokazują podnosząc ręce do góry lub do dołu, czy sympatyzują z danym pomysłem) 	
2 min	<p>Szybkie ćwiczenie z mierzenia temperatury Pokażcie jak się czujecie z tym, żeby zrobić teraz przerwę Pokażcie jak się czujecie z tym, żeby kontynuować zajęcia i zrobić jeszcze 10 min prezentacji, a po niej przerwę</p>	
10 min	Przerwa (teraz albo po kolejnym punkcie)	
10 min	<p>Prezentacja – sposoby podejmowania decyzji w grupie Krótka opowieść o tym, że:</p> <ul style="list-style-type: none"> - warto konsultować decyzje z osobami, których dotyczą - jak organizować takie konsultacje - o czym warto pamiętać 	
3 min 5-10 min 10 min 3 min	<p>Ćwiczenie 3 “Ankieta albo konsultacja” Szybko opowiedz grupie obok o rozwiązaniach z poprzedniego zadania. Przeprowadź konsultację albo ankietę. Instrukcja Przygotowanie ankiety/konsultacji na szablonie Ankiety/Konsultacje z grupą obok (po 5 min na grupę)</p> <p>Wiedza: Bardzo ważnym etapem po przeprowadzeniu konsultacji lub ankiet jest czas na przeanalizowanie</p>	szablon ankiety, szablon konsultacji, karty z nazwami sposobów podejmowania decyzji w grupie, karty z dobrymi

Projekt „Młodzi Przedsiębiorczy. Program rozwoju kompetencji społecznych i obywatelskich w szkołach branżowych” korzysta z dofinansowania o wartości 110 187,00 EUR otrzymanego od Islandii, Liechtensteinu i Norwegii w ramach Funduszy EOG. Celem projektu jest wypracowanie i wdrożenie kompleksowego programu rozwijania kompetencji społecznych i obywatelskich (KS) uczniów szkół branżowych poprzez nauczanie przedsiębiorczości w praktyce”.

5 min	wyników. Jeśli zyskacie dużo aprobaty, proponowane przez was rozwiązanie można śmiało wdrażać, jeśli odpowiedzi są mieszane, warto zastanowić się, co można zmienić, jeśli wyniki są negatywne, może być to wskazówka, że rozwiązanie nie przyjmie się w danej grupie i może warto włożyć energię nie w poprawianie, a stworzenie czegoś innego.	praktykami
15 - 20 min	Czas, na to, żeby grupy przeanalizowały wyniki konsultacji i przygotowały się do przedstawienia całej grupie jakie będzie finalne rozwiązanie	
5 min	Podsumowanie Trenerka czyta wyniki i opowiada jak będzie wyglądać wspólnie zaplanowana rozrywka smoków	
5 min	Podsumowanie wiedzy nabytej na warsztacie – trenerka Przykłady zastosowania Poznaliście te sposoby na konsultowanie pomysłów w zespole. Podajcie przykłady, kiedy możecie z tych pomysłów skorzystać w swoim codziennym życiu/w przyszłości.	
10 min	Czas na pytania	
5 min	Ewaluacja Co bierzecie ze sobą w walizce, co zostawiacie w piwnicy – można napisać na sticky note i przykleić na flipcharcie w odpowiednim miejscu	

Projekt „Młodzi Przedsiębiorczy. Program rozwoju kompetencji społecznych i obywatelskich w szkołach branżowych” korzysta z dofinansowania o wartości 110 187,00 EUR otrzymanego od Islandii, Liechtensteinu i Norwegii w ramach Funduszy EOG. Celem projektu jest wypracowanie i wdrożenie kompleksowego programu rozwijania kompetencji społecznych i obywatelskich (KS) uczniów szkół branżowych poprzez nauczanie przedsiębiorczości w praktyce”.

Łącznie 2 h 40 – 3h w zależności od dynamiki grupy

Projekt „Młodzi Przedsiębiorczy. Program rozwoju kompetencji społecznych i obywatelskich w szkołach branżowych” korzysta z dofinansowania o wartości 110 187,00 EUR otrzymanego od Islandii, Liechtensteinu i Norwegii w ramach Funduszy EOG. Celem projektu jest wypracowanie i wdrożenie kompleksowego programu rozwijania kompetencji społecznych i obywatelskich (KS) uczniów szkół branżowych poprzez nauczanie przedsiębiorczości w praktyce”.