Aktivitete të gatshme për përdorim

Aktivitete gjithëpërfshirëse që zbatohen në punën me të rinjtë dhe punën digjitale me të rinjtë në kontekstin e arsimit joformal.

TOOLS FOR INCLUSIVE YOU.TH

Mbështetja e Komisionit Evropian për këtë prodhim të këtij botimi, nuk përbën një miratim të përmbajtjes, që pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për çdo përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

YOU.TH.

Aktivitete të gatshme për përdorim

Ky dokument është një koleksion i aktiviteteve të gatshme për përdorim, për të mbështetur punëtorët me të rinjtë në zbatimin e aktiviteteve gjithëpërfshirëse përmes metodologjive teatrore të aplikuara në punën me të rinjtë dhe punën dixhitale me të rinjtë në kontekstin e arsimit joformal.

Ky dokument ofron materiale të gatshme për t'u përdorur së bashku me udhëzime të qarta se si t'i zbatoni ato, si të planifikoni hapësirën, si të mbledhni materialet e nevojshme dhe si të udhëhiqni seancat përmbledhëse/përfundimtare.

Ky koleksion mbledh së bashku aktivitete të papublikuara, të krijuara posaçërisht për projektin YOU.TH., dhe versione të përditësuara të aktiviteteve tradicionale, të mirënjohura, të përshtatura për qëllimet e projektit.

Të gjitha aktivitetet plotësohen nga "YOU.TH. Doracaku për punëtorët me të rinjtë", i cili mund të shkarkohet nga faqja jonë e internetit, ku mund të gjeni udhëzime teorike dhe praktike për metodologjitë e përmendura.

Disa nga aktivitetet mbështeten gjithashtu edhe nga videot shpjeguese që janë të aksesueshme në faqën tonë të internetit: https://youth-theatre.eu/

Mbështetja e Komisionit Evropian për këtë prodhim të këtij botimi, nuk përbën një miratim të përmbajtjes, që pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për çdo përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Si të navigoni koleksionin?

Të gjitha fletët e aktiviteteve përmbajnë:

- Faqen e parë me titull, Hyrjen në aktivitet dhe informacione të shkurtëra përmbledhës
- Udhëzimet dhe zbatimit
- Udhëzime për debrefing (përmbledhje)
- Këshilla dhe shënime për lehtësuesin (facilitatorin)

Legjenda e simboleve

 Tema e adresuar

 Metodologjia e aplikuar e teatrit



Mosha ideale e pjesëmarrësve

 Numri ideal i pjesëmarrësve

 Materialet e nevojshme

 Mjetet digjitale

 Koha për implementim

 Referenca tek Doracaku YOU.TH. për sfondin teorik

 Video në dispozicion

 Ambient ideal

Legjenda e ngjyrave

Përfshirja dhe Diversiteti

Dhuna dhe diskriminimi me bazë gjinore

Bullizmi dhe bullizmi kibernetik

Pjesëmarrja në jetën demokratike, vlerat e përbashkëta dhe angazhimi qytetar

Mjedisi dhe lufta kundër ndryshimeve klimatike

Mbështetja e Komisionit Evropian për këtë prodhim të këtij botimi, nuk përbën një miratim të përmbajtjes, që pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për çdo përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Përmbajtja

Përfshirja dhe Diversiteti

- Wings (Krahët)
- Forum Theatre (Forum Teatri)
- Lemons (Limonët)
- Lost (I/E humbur)
- The Mirror (Pasqyra)
- PhotoVoice (FotoZëri)
- Encounter Theatre (Teatri i takimit)
- Poles
- Guess the Leader (Qëllo/Mendo Liderin)
- Colors in Motion (Ngjyrat në lëvizje)
- A Temple in Sleepyville (Një tempull në Sleepyville)
- Intercultural Tolerance (Toleranca Ndërkulturore)

Dhuna dhe diskriminimi me bazë gjinore

- Voices Unheard (Zëra të Padëgjuar)
- May I? (A mundem?)
- Psychodrama (Psikodramë)
- What is revenge porn? (Çfarë është pornografia hakmarrëse?)

Bullizmi dhe bullizmi kibernetik

- Drama in Education (Drama në edukim)
- Message to the world (Mesazh për botën)
- Fantastic boutiques (Fantastic boutiques)

Pjesëmarrja në jetën demokratike, vlerat e përbashkëta dhe angazhimi qytetar

- EU Youth Goals (Objektivat Rinore të BE-së)
- Symbols (Simbolet)
- Paraphrasing (Perifrazimi)
- Mafia (Mafia)
- Cops and Robbers (Policë dhe grabitësit)

Mjedisi dhe lufta kundër ndryshimeve klimatike

- Eco-RolePlay (Eko-Lojë në role)
- Sustainable Development Goals (Objektivat e Zhvillimit të Qëndrueshëm)

Mbështetja e Komisionit Evropian për këtë prodhim të këtij botimi, nuk përbën një miratim të përmbajtjes, që pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për çdo përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Krahët

Wings - është një praktikë që synon të rrisë ndërgjegjësimin për pikat e forta të pjesëmarrësve që i ndihmojnë ata të arrijnë ëndrrat e tyre.
Ideja është të gjejmë "krahët" e pjesëmarrësve: t'i frymëzojmë dhe motivojmë ata.

Përfshirja dhe Diversiteti

Imazhi statik

Mosha 20-30

12-20 pjesmarrës (Punë në çifte)

Kompjuter/telefon

Pjesëmarrësit do të përdorin një Jam Board në kompjuter/telefon.
https://jamboard.google.com

#1 Shpjegim dhe punë individuale - 20 minuta
#2 Shpjegim - 10 minuta
#3 Shpjegim dhe punë në dyshe - 30 minuta
#4 Përmbledhje dhe reflektim - 30 minuta

YOU.TH Doracaku për punëtorët me të rinjtë - 3.3 Metodologjitë e Teatrit - Imazhi Statik
https://youth-theatre.eu/

https://youth-theatre.eu/

Është një aktivitet që mund të kryhet si jashtë ashtu edhe brenda në varësi të nevojave të grupit tuaj.
Mund të vendosni që fillimisht t'i shpërndani karriget në një rreth, të cilat më pas do të rishpërndahen mes punës në çifte.
Për këtë aktivitet, është e rëndësishme që të gjithë pjesëmarrësit të kenë akses në internet për të hyrë në Jam Board.

Mbështetja e Komisionit Evropian për këtë prodhim të këtij botimi, nuk përbën një miratim të përmbajtjes, që pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për çdo përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Implementimi:

#1 Shpjegim dhe punë individuale - 20 minuta
Shpjegojuni pjesëmarrësve se si të përdorin tabelën Jam. Lërini të krijojnë një tabelë individuale me emrin e tyre në qendër. Kërkojuni pjesëmarrësve të shkruajnë në tabelë 3 arritjet e tyre (fitimet), për të cilat ata janë krenarë.

#2 Shpjegim - 10 minuta
Kërkojuni pjesëmarrësve të shkruajnë për secilën prej arritjeve:

- cila forcë i ndihmoi ata të arrinin këtë
- cilat emocione kanë ndjerë gjatë rrugës dhe pas arritjes
- cilat janë rezultatet e arritjeve
- cilat janë dhuratat e arritjeve për ta dhe për të tjerët (rezultate që nuk mund t'i numërojnë: ndjenjat, marrëdhëniet, etj.)

#3 Puna në çifte - 30 minuta

- (15 minuta)

Pjesëmarrësit ndahen në dyshe dhe ndajnë arritjet dhe përshkrimet e tyre.

- (15 minuta)

Një pjesëmarrës i çdo çifti duhet të gjejë një fjalë të lidhur me historinë e një partneri dhe ta riprodhojë këtë fjalë me trupin e pjesëmarrësit tjetër (praktikë e imazhit të palëvizshëm).
Të gjitha çiftet punojnë në të njëjtin moment.
Pas 2 minutash, të gjithë shikojnë të gjitha skulpturat e krijuara nga çiftet, secili krijues thotë fjalën që përfaqëson dhe pjesëmarrësit e tjerë mund të vëzhgojnë statujat.
Raundi i dytë - partneri tjetër që ishte një statujë - bëhet krijues.

#4 Përmbledhje dhe reflektim - 30 minuta
Rretho lart: Pas përfundimit të aktivitetit, bëni të gjithë pjesëmarrësit të formojnë një rreth për të krijuar një ndjenjë uniteti dhe përfshirjeje.
Shprehni mirënjohje: Filloni diskutimin duke shprehur mirënjohje për pjesëmarrësit për çiltërsinë dhe gatishmërinë e tyre për të ndarë arritjet dhe pikat e tyre të forta. Pranoni cenueshmërinë që duhej për të marrë pjesë.
Reflektoni mbi aktivitetin (ndiq udhëzimet)

Mbështetja e Komisionit Evropian për këtë prodhim të këtij botimi, nuk përbën një miratim të përmbajtjes, që pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për çdo përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Udhëzime për përmbledhje:

Filloni duke pyetur pjesëmarrësit se si aktiviteti i bëri ata të ndiheshin dhe çfarë mendimesh ose emocionesh solli. Nxitini ata të ndajnë reagimet e tyre fillestare.

Njohja e pikave të forta:
Kërkojuni pjesëmarrësve të ndajnë mendimet e tyre për njohjen e pikave të tyre të forta gjatë aktivitetit. Çfarë forcash identifikuan brenda vetes? Kishte ndonjë surprizë?

Njohja e kolegëve:
Diskutoni përvojën e njohjes dhe përshkrimit të pikave të forta të një partneri. Si ndiheshe të dëgjoje dikë tjetër të pranonte pikat e tyre të forta? A jepte një perspektivë të ndryshme?

Skulpturat e trupit:
Eksploroni ushtrimin "skulpturat e trupit". Pyetni pjesëmarrësit se si ndihej të përfaqësonte fizikisht historinë e dikujt tjetër dhe si u ndje kur historia e tyre u përfaqësua nga partneri i tyre. A shtoi një dimension të ri në kuptimin e arritjeve dhe pikave të tyre të forta?

Arritjet dhe rezultatet:
Nxitini pjesëmarrësit të reflektojnë mbi arritjet që kanë ndarë. Diskutimi i arritjeve të tyre dhe pikave të forta, emocioneve dhe rezultateve të lidhura me to, a dhanë njohuri ose këndvështrime të reja mbi qëllimet dhe ëndrrat e tyre?

Dhuratat dhe ndikimi:
Diskutoni konceptin e "dhuratave të arritjeve" për veten dhe të tjerët. Çfarë zbuluan ata për ndikimin e arritjeve të tyre përtej rezultateve të prekshme (p.sh., ndjenjat, marrëdhëniet, rritja personale)?

Ndarja e ndjenjave:
Ftoj pjesëmarrësit të ndajnë çdo mendim ose ndjenjë shtesë që u shfaq gjatë aktivitetit ose si rezultat i diskutimit të arritjeve dhe pikave të tyre të forta.

Mbështetja e Komisionit Evropian për këtë prodhim të këtij botimi, nuk përbën një miratim të përmbajtjes, që pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për çdo përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Udhëzime për përmbledhje:

Çështjet kryesore:
Kërkojuni pjesëmarrësve të identifikojnë një ose dy pika kryesore nga aktiviteti. Çfarë mësimesh apo realizimesh do të kenë me vete?

Planifikimi i Veprimit:
Nxitini pjesëmarrësit të marrin në konsideratë se si mund t'i zbatojnë njohuritë e fituara nga ky aktivitet në qëllimet dhe ëndrrat e tyre të ardhshme. A ka veprime specifike që mund të ndërmarrin për të shfrytëzuar pikat e tyre të forta?

Mendimet përmbyllëse:
Mbyllni seancën informuese duke përmbledhur pikat kryesore të diskutuara dhe duke falënderuar pjesëmarrësit për kontributin e tyre. Përsëritni rëndësinë e njohjes dhe përdorimit të pikave të tyre të forta për të arritur ëndrrat e tyre.

Mos harroni të krijoni një atmosferë mbështetëse dhe jo-gjykuese gjatë diskutimit, duke i lejuar pjesëmarrësit të ndajnë hapur mendimet dhe ndjenjat e tyre. Qëllimi është të ndihmohen pjesëmarrësit të fitojnë vetëdije më të thellë dhe njohuri që ata mund të çojnë përpara në udhëtimet e tyre personale dhe profesionale.

Mbështetja e Komisionit Evropian për këtë prodhim të këtij botimi, nuk përbën një miratim të përmbajtjes, që pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për çdo përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Këshilla dhe shënime për moderatorin:

Lehtësimi i aktivitetit "Wings" mund të jetë një mënyrë e fuqishme për të ndihmuar pjesëmarrësit të njohin pikat e tyre të forta dhe të arrijnë ëndrrat e tyre. Këtu janë disa këshilla për lehtësuesit, së bashku me vështirësitë e mundshme që mund të shfaqen gjatë aktivitetit.
Përgatitni materialet: Sigurohuni që të keni gati të gjitha materialet e nevojshme, duke përfshirë tabelat e bllokimit, shënuesit dhe një hapësirë për pjesëmarrësit që të punojnë në çifte.

Vështirësia me teknologjinë: Jo të gjithë pjesëmarrësit mund të jenë të njohur me tabelat Jam ose mjetet dixhitale. Ofroni një tutorial të shkurtër në fillim dhe ofroni ndihmë për ata që kanë nevojë.

Numri i pjesëmarrësve: Është e rëndësishme të punohet me një numër pjesëmarrësish që lejojnë krijimin e çifteve; në rast se lehtësuesi mund të bashkohet.

Përshtatuni me nevojat e pjesëmarrësve: Jini fleksibël dhe të gatshëm për të përshtatur aktivitetin bazuar në nevojat dhe dinamikën e grupit. Disa pjesëmarrës mund të kërkojnë më shumë mbështetje ose kohë për pjesë të caktuara të aktivitetit.

Krijoni një mjedis të sigurt dhe gjithëpërfshirës: Vendosni rregulla bazë për seancën që theksojnë respektin, dëgjimin aktiv dhe një atmosferë jo-gjykuese. Inkurajoni pjesëmarrësit të jenë të hapur dhe të mbështesin njëri-tjetrin. Mund të jetë pak a shumë komode për pjesëmarrësit që të njohin dhe ndajnë pikat e forta dhe arritjet e tyre; ky aktivitet do t'i ndihmojë ata të zhvillojnë vetëdijen dhe vetëbesimin.

Kontakti fizik: Në fillim të aktivitetit, është e rëndësishme të kontrolloni nëse të gjithë pjesëmarrësit ndihen rehat me kontaktin fizik, nëse jo, ju mund t'u shpjegoni pjesëmarrësve se për të krijuar statujën, ata gjithashtu mund të tingëllojnë udhëzimet.

Përgjigjet emocionale: Ndarja e arritjeve dhe pikave të forta personale mund të ngjallë emocione të forta. Jini të përgatitur për të ofruar mbështetje emocionale dhe për të inkurajuar pjesëmarrësit që t'i shprehin hapur ndjenjat e tyre.

Ndjeshmëria kulturore: Jini të vetëdijshëm për ndryshimet e mundshme kulturore në mënyrën se si pjesëmarrësit i qasen vetë-reflektimit dhe shkëmbimit të përvojave personale. Krijoni një mjedis të ndjeshëm kulturor që respekton perspektiva të ndryshme.

Mbështetja e Komisionit Evropian për këtë prodhim të këtij botimi, nuk përbën një miratim të përmbajtjes, që pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për çdo përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Forum Teatri

Qëllimi i Forum Teatrit është të nxisë biseda produktive midis të rinjve, duke promovuar shfaqjen e eksplorimit inovativ dhe bashkëpunues të zgjidhjeve në lidhje me temën e trajtuar.

Përfshirja dhe Diversiteti

Forum Teatri, Improvizime

13-30

20 - 30 pjesëmarrës të ndarë në grupe të vogla (4/5)

Ju mund të zgjidhni platformën e videokonferencës në internet që i përshtatet më mirë grupit tuaj, është e rëndësishme që platforma të lejojë krijimin e dhomave të ndarjes. P.sh. Google meet, Zoom, Microsoft Teams, etj.

Hapi # 1: 10 minuta udhëzime
Hapi #2: 30 min krijimi i historive të ndryshme nga pjesëmarrësit
Hapi #3: 20 minuta kthimi i të gjitha skenave të përgatitura
Hapi #4: 30 min - 1 orë punë në një skenë
Hapi # 5: 15 minuta përmbledhje përfundimtare

YOU.TH. Doracaku për punëtorët me të rinjtë - 3.3 Metodologjitë e Teatrit - Forum Teatri
https://youth-theatre.eu/

https://youth-theatre.eu/

Është një aktivitet që mund të kryhet si jashtë ashtu edhe brenda në varësi të nevojave të grupit tuaj.
Ju mund të shpërndani karriget në një rreth ose të vendosni të uleni në tokë. Gjatë punës në grupe të vogla, pjesëmarrësit mund të lëvizin lirshëm dhe të gjejnë një vend për të përqendruar vëmendjen e tyre.
Kur pjesëmarrësit rivendosin skenat ose punojnë një skenë specifike, është mirë të identifikoni një pjesë të dhomës si skenë dhe t'i vendosni karriget për pjesëmarrësit e tjerë në gjysmërreth.
Nëse e përdorni në internet, sigurohuni që ta keni
mundësia e krijimit të dhomave për të punuar në grupe të vogla dhe për t'u dhënë udhëzime pjesëmarrësve që të fokusohen veçanërisht te dialogët pasi nuk mund të ndërveprojnë fizikisht.

Mbështetja e Komisionit Evropian për këtë prodhim të këtij botimi, nuk përbën një miratim të përmbajtjes, që pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për çdo përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

Agenzia Italiana per la Gioventù
Co-funded by the European Union

Implementimi:

Hapi # 1 - Dhënia e udhëzimeve - 10 minuta
Shpjegoni rrjedhën e aktivitetit për pjesëmarrësit, por mos parashikoni mekanizmin e forum teatrit përpara përgatitjes së skenave. Është e rëndësishme që pjesëmarrësit të fokusohen në hapin e parë në përgatitjen e skenave pa menduar tashmë për zgjidhjet e mundshme.

Ndani pjesëmarrësit në grupe të vogla dhe kërkojuni të përgatisin skenën e tyre që përfaqëson problemin e trajtuar.

- Tregimi duhet t'u përmbahet kritereve të mëposhtme:
- Ai duhet të përshkruajë një situatë që pasqyron nga afër realitetin.
- Historia duhet të paraqesë një konflikt të qartë.
- Kohëzgjatja e tij nuk duhet të kalojë 3 minuta.
- Personazhet, duke përfshirë të paktën një dhunues (që ushtron pushtet dhe ushtron dhunë), të shtypur (i nënshtruar dhunës) dhe dëshmitar (që vëzhgon pa ndërhyrë), duhet të dallohen.
- Rolet, dëshirat dhe frika e secilit personazh duhet të jenë të dukshme.

Skena duhet të kulmojë me personazhin e shtypur që dorëzohet në konflikt, duke arritur kulmin e konfliktit/dhunës. Pjesëmarrësve nuk u kërkohet të zgjidhin situatën, por thjesht të portretizojnë problemin.

Hapi #2 - Krijimi i tregimeve të ndryshme nga pjesëmarrësit - 30 min
Pjesëmarrësit tani mund të punojnë në grupet e tyre të vogla, duke krijuar historinë dhe duke pasur kohë për prova. Pas këtyre 30 minutave ata duhet të jenë gati për ta rikthyer para të tjerëve.

Hapi #3 - Rikthimi i të gjitha skenave të përgatitura - 20 minuta
Pasi grupet mbarojnë së përgatituri skenat e tyre, ata i interpretojnë ato para grupit.
Është e rëndësishme t'i jepet të gjithëve mundësinë për të paraqitur historinë e tyre.
Më pas moderatori zgjedh njërën, duke shpjeguar kriteret e përzgjedhjes: nuk është më e bukura, është skena që është më e përshtatshme për t'u punuar në teatër forum.
Referojuni kritereve në hapin e parë.
Publiku pyetet për temën e shfaqjes për të siguruar një kuptim kolektiv të ngjarjeve të vëzhguara.

Mbështetja e Komisionit Evropian për këtë prodhim të këtij botimi, nuk përbën një miratim të përmbajtjes, që pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për çdo përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Implementimi:

Hapi #4 - Puna në vendngjarje - 30 min/1 orë

Trajnuesi informon grupin se ata do të shikojnë sërish lojën e zgjedhur. Megjithatë, gjatë shikimit të dytë dhe atyre të mëvonshme, pjesëmarrësit kanë mundësinë të ndalojnë veprimin dhe të zëvendësojnë një nga aktorët ose aktoret në përpjekje për të ndryshuar përfundimin e tregimit. Është e rëndësishme të theksohet se karakteri shtypës është i vetmi që përjashtohet nga zëvendësimi. Për të ndërprerë shfaqjen, pjesëmarrësit duhet të duartrokasin dhe të bërtasin "STOP!" sa herë që ata besojnë se mund të prezantohet një veprim ose dialog tjetër.
Trajnuesi demonstron përdorimin e "STOP!" sundojnë kolektivisht me audiencën. Pas kësaj, grupi i përfshirë në skenën e përzgjedhur inkurajohet ta performojë edhe një herë për audiencën, me një kujtesë për përdorimin e "STOP!" Këtë herë, publiku ftohet të ndalojë aksionin, të ngjitet në skenë dhe të eksplorojë zgjidhje alternative duke zëvendësuar një aktor ose aktore.
Pas çdo ndërhyrjeje të audiencës, trajnuesi kërkon reagime rreth ndërhyrjes, duke synuar të fillojë një dialog të fokusuar në thellimin e temës. Skena mund të përsëritet disa herë, duke i lejuar pjesëmarrësit të zëvendësojnë karaktere të ndryshme dhe të eksplorojnë zgjidhje të ndryshme, në varësi të kohës në dispozicion.

Hapi # 5 - Shqyrtimi përfundimtar - 15 minuta
Duke përfunduar të gjitha ndërhyrjet e sugjeruara, kur dialogu ka avancuar ndjeshëm, lehtësuesi nxit auditorin të krijojë një përmbledhje kolektive të të gjithë përvojës.

Mbështetja e Komisionit Evropian për këtë prodhim të këtij botimi, nuk përbën një miratim të përmbajtjes, që pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për çdo përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Udhëzime për përmbledhje:

Trajnuesi duhet të rishikojë momentet kyçe të dialogut që kanë ofruar njohuri për grupin. Pyetjet e mundshme të shkruara mund të përfshijnë:

- Çfarë vëzhgimesh mund të nxjerrim nga ajo që kemi parë?
- Si lidhet kjo me përvojat tuaja personale?
- Sipas mendimit tuaj, si mund të zbatohen këto njohuri në situata të jetës reale?
- A e perceptoni zbatimin si të lehtë apo sfidues dhe cilët faktorë kontribuojnë në këndvështrimin tuaj?

Mendimet përmbyllëse:
Mbyllni seancën informuese duke përmbledhur pikat kryesore të diskutuara dhe duke falënderuar pjesëmarrësit për kontributin e tyre.
Mos harroni të krijoni një atmosferë mbështetëse dhe jo-gjykuese gjatë diskutimit, duke i lejuar pjesëmarrësit të ndajnë hapur mendimet dhe ndjenjat e tyre. Qëllimi është të ndihmohen pjesëmarrësit të fitojnë vetëdije dhe njohuri më të thella që ata mund të çojnë përpara në jetën e tyre.

Mbështetja e Komisionit Evropian për këtë prodhim të këtij botimi, nuk përbën një miratim të përmbajtjes, që pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për çdo përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Këshilla dhe shënime për trajnuesin:

1. Pjesëmarrësit e rinj duhet angazhuar, në teknika që të përdorin lëvizjen e trupit dhe improvizimin për të rritur dinamizmin e aktivitetit. Nëse kryhet online, theksi kalon te dialogët.

2. Paraqitja e këndvështrimeve të ndryshme brenda grupit mund të qartësohet përmes paraqitjes së mendimeve të ndryshme midis pjesëmarrësve.
3. Për të krijuar një hapësirë efektive për dialog, këshillohet që të ketë një grup prej të paktën 10 pjesëmarrësve.

4. Pasi një anëtar i audiencës merr një zëvendësim të personazhit, kujtojini audiencës që të presë përfundimin e propozimit përpara se të provojë zgjidhje të reja. Një ndryshim në një kohë është më pak konfuze.

5. Nëse audienca dëshiron të zëvendësojë karakterin shtypës, duke transformuar qëndrimin e tyre, moderatori mund ta drejtojë auditorin me pyetje të tilla si:
Cilat rrethana të jetës reale do ta shtynin këtë person të shfaqte një sjellje të tillë?
Si e zhvilluan fillimisht këtë sjellje?

6. Nëse askush nuk del vullnetar për të ecur përpara dhe për të marrë rolet e personazheve, moderatori mund të pyesë me audiencën rreth mendimeve të tyre mbi sfidat në jetën reale kur përpiqet të ndryshojë ngjarjet që ngjajnë me ato të portretizuara në skenë.

Mbështetja e Komisionit Evropian për këtë prodhim të këtij botimi, nuk përbën një miratim të përmbajtjes, që pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për çdo përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Limonët

Limonët - një ushtrim për të reflektuar dhe shkëmbyer përvojën personale me paragjykimet dhe për të promovuar vëmendjen kritike ndaj stereotipeve, (pigeonholing) braktisjes dhe diskriminimit, dhe për të diskutuar hapat e veprimit se si të parandalohet/pengohet vrima e pëllumbave.



Përfshirja dhe Diversiteti



Lojë në role



10+



20 pjesëmarrës (punë në dyshe)



Limon, flipchart, letër, stilolapsa



Pjesëmarrësit mund të përgatisin një shfaqje rrëshqitëse për historinë e limonit të tyre dhe t'ia paraqesin grupit



#1 Shpjegim dhe diskutim në grup - 10 minuta
#2 Punë në çift - 10 minuta
#3 Punë në grup dhe diskutim - 20 minuta
#4 Përmbledhje dhe reflektim - 10 minuta



YOU.TH. Doracaku për punëtorët me të rinjtë - 3.3 Metodologjitë e Teatrit - Luajtje me role
https://youth-theatre.eu/



https://youth-theatre.eu/



Një hapësirë e hapur

Mbështetja e Komisionit Evropian për këtë prodhim të këtij botimi, nuk përbën një miratim të përmbajtjes, që pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për çdo përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Implementimi:

Hapi 1

Pjesëmarrësit ulen në një rreth. Trego një limon dhe kërkoji të gjithëve ta përshkruajnë: "Si janë limonët?" Lëreni grupin të bëjë stuhi mendimesh për një kohë duke mbledhur ide dhe shoqata në tabelën/dërrasën e bardhë.

- Kërkojuni pjesëmarrësve të çiftëzohen me dikë që e njohin më pak në grup dhe të ulen së bashku. Jepini secilës palë nga një limon, të cilin mund ta shikojnë, ta shqyrtojnë, ta studiojnë për pak kohë.

Hapi 2

Pas nja dy minutash mblidhni të gjithë limonët dhe i përzieni së bashku në një tas të madh, duke i vendosur në mes të rrethit.

Secila palë tani duhet të gjejë limonin e vet; çiftet vijnë njëra pas tjetrës në mes dhe përpiqen të identifikojnë limonin e tyre.

Reflektimi:

- Si mund ta gjenit limonin "tuaj"?
- Çfarë ju habiti këtu?
- Çfarë mendoni kur i referoheni limonit?

Hapi 3

- Pjesa e parë e këtij aktiviteti ka të bëjë me përgjithësimin dhe vrimën e pëllumbave - Natyrisht ne i vendosim të gjithë limonët në të njëjtën kuti, pasi të gjithë na duken të njëjtë.
- Çfarë lidhje ka kjo me përditshmërinë tonë?

Hapi 4

- Prezantoni temën e stereotipeve, atribuimeve dhe vlerësimit të veçorive dhe karakteristikave të personave dhe grupeve të caktuara. Bazuar në këto shpesh ndërtojmë paragjykime për personin/grupin, të cilat nuk kanë të bëjnë fare me karakteristikat e tyre. Procese të tilla ndodhin çdo ditë dhe ne të gjithë jemi të përfshirë në to:

"Vendosja jo vetëm e limonëve, por edhe e njerëzve në kuti".

Mbështetja e Komisionit Evropian për këtë prodhim të këtij botimi, nuk përbën një miratim të përmbajtjes, që pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për çdo përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

- Ndani pjesëmarrësit në mënyrë të rastësishme në grupe prej tre deri në katër. Me ndihmën e pyetjeve të diskutimit më poshtë, secili grup shkëmben mbi përvojat personale dhe rastet e pëllumbave.
- Theksoni besimin e nevojshëm për të ndarë përvoja të tilla dhe mbi konfidencialitetin që duhet respektuar. Grupet e vogla nuk i raportojnë historitë dhe rastet individuale të përbashkëta në seancën plenare.
- Theksoni gjithashtu se qëllimi nuk është të diskutohet se çfarë është sjellja "e drejtë dhe e gabuar", por të flasim dhe të reflektojmë së bashku mbi mekanizmat që shkaktojnë paragjykime. Çështja është të theksojmë vëmendjen dhe të kuptuarit se si vrima e pëllumbave krijon një kurth për perceptimin tonë të diversitetit, pasi vrima e pëllumbave redukton dhe thjeshton diversitetin.

Small-group discussion questions:
-When did you last feel pigeonholed/as if "put into a box"? How would you label this "box" (gender, ethnical background etc.)?
- How did you feel about it? How did you react?
- When did you last pigeonhole somebody else? Why did you do that?
What made you react like that?

Step 5
- Back to the plenary invite the participants to provide feedback on the activity:
How was it to share and to listen about stories of pigeonholing?
- Ask the group to share some of the boxes' labels without telling personal details and stories.
- Collect the different labels and prejudices on a flip-chart.
- Close up the discussion emphasising on the feelings associated with being pigeonholed/pigeonholing others and on what steps can be undertaken to hinder pigeonholing.
- Write down the diverse action steps suggested by the group

Mbështetja e Komisionit Evropian për këtë prodhim të këtij botimi, nuk përbën një miratim të përmbajtjes, që pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për çdo përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Udhëzime për përmbledhje:

Marrëdhëniet kryesore:
Kërkojuni pjesëmarrësve të identifikojnë një ose dy pika kryesore nga aktiviteti. Çfarë mësimesh apo realizimesh do të kenë me vete?

Planifikimi i Veprimit:
Nxitini pjesëmarrësit të marrin në konsideratë se si mund t'i zbatojnë njohuritë e fituara nga ky aktivitet në qëllimet dhe ëndrrat e tyre të ardhshme. A ka veprime specifike që mund të ndërmarrin për të shfrytëzuar pikat e tyre të forta?

Mendimet përmbyllëse:
Mbyllni seancën informuese duke përmbledhur pikat kryesore të diskutuara dhe duke falënderuar pjesëmarrësit për kontributin e tyre. Përsëritni rëndësinë e njohjes dhe përdorimit të pikave të tyre të forta për të arritur ëndrrat e tyre.

Mos harroni të krijoni një atmosferë mbështetëse dhe jo-gjykuese gjatë diskutimit, duke i lejuar pjesëmarrësit të ndajnë hapur mendimet dhe ndjenjat e tyre. Qëllimi është të ndihmohen pjesëmarrësit të fitojnë vetëdije më të thellë dhe njohuri që ata mund të çojnë përpara në udhëtimet e tyre personale dhe profesionale.

Këshilla dhe shënime për trajnuesin:

Kohëzgjatja e këtij aktiviteti mund të kërkojë ndarjen e tij në dy pjesë p.sh., përdorimin e pjesës së parë (shporta me limon) si ngrohje dhe sensibilizimi ndaj temës dhe pjesa e dytë si puna thelbësore në grup mbi paragjykimet.

Si hap i fundit i këtij aktiviteti, përpara se të hyjnë në fazën e diskutimit, pjesëmarrësit mund të udhëzohen të krijojnë një "karakter" për limonin e tyre dhe të imagjinojnë udhëtimin e tij, derisa ai të arrijë në dhomën e trajnimit. Më pas ata udhëzohen të krijojnë një kolazh fotografik me limonin e tyre, duke treguar fazat e ndryshme të rrugëtimit të tij. Për shembull, hapi i parë mund të jetë vendlindja e limonit, si dukej qyteti i tij? Pjesëmarrësit mund të jenë krijues për të bërë disa ndërtime të botës, duke përdorur rekuizita nga dhoma. Më pas, ata prezantojnë kolazhin ose paraqitjen e tyre me rrëshqitje për pjesën tjetër të grupit, ndërsa rrëfejnë historinë e tij.

Mbështetja e Komisionit Evropian për këtë prodhim të këtij botimi, nuk përbën një miratim të përmbajtjes, që pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për çdo përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

I Humbur

Ky mësim drame bazohet në historinë e Odisesë së Homerit, por në vend që të studiojmë tekstin dhe të angazhohemi për ta transformuar atë në një shfaqje, ne po ofrojmë një shembull të përdorimit të tregimit si kornizë për krijimin e përbashkët dhe dramatizimin e përvojës njerëzore. Mësuesi mund të zgjedhë të ndajë histori specifike nga udhëtimi plot ngjarje, 10-vjeçar i kthimit në shtëpi i Odiseut, mbretit të Itakës, por kjo nuk është e nevojshme për realizimin e këtij mësimi të dramës. Në qendër të kësaj strukture është koncepti i të qenit i humbur, dhe mjetet e mundshme që përdoren për të kapërcyer këtë ndjenjë/situatë. Ne besojmë se kjo është një ndjenjë themelore njerëzore e ndarë nga fëmijët/të rinjtë nga çfarëdo sfondi apo situate nga ata janë, dhe eksplorimi i saj përmes trillimit të një historie që po ndërtohet së bashku do t'i lejojë studentët të krijojnë lidhje për veten e tyre ose të ndajnë përvojën me secilin. tjera.

"Më këndoni për njeriun, Muse, njeriun e kthesave ...i përzënë herë pas here nga kursi, pasi kishte plaçkitur lartësitë e shenjta të Trojës. Shumë qytete njerëzish pa dhe mësoi mendjen e tyre, shumë dhimbje vuajti, i dhimbsur në det të hapur, duke luftuar për të shpëtuar jetën dhe për të sjellë shokët e tij në shtëpi.

Përfshirja dhe Diversiteti

Lojë me role, Improvizim,Forum teatër

13+

15-20 pjesëmarrës

letër
dërrasa e zezë
top
kompjuter
projektor
nëse aktiviteti paraqitet jashtë, mund të printohen fotografi për të zëvendësuar projektorin

45-60 minuta

YOU.TH. Doracaku për punëtorët me të rinjtë - 3.3 Metodologjitë Teatrore - Still Image
https://youth-theatre.eu/

Gjatë modifikimit të statujës, pjesëmarrësit mund të ndihmojnë në modifikimin e saj duke punuar së bashku në një imazh Scratch (scratch.mit.edu) të statujës, të futur në program dhe të ndarë me pjesëmarrësit. Scratch është një mjet tregimi dixhital falas dhe i lehtë, por i fuqishëm, i cili mund të përdoret nga lehtësuesi për të krijuar personazhe për udhëtimin e Odisesë, në mënyrë që të rrisë angazhimin e pjesëmarrësve.

Është një aktivitet që mund të kryhet si jashtë ashtu edhe brenda në varësi të nevojave të grupit tuaj.

Mbështetja e Komisionit Evropian për këtë prodhim të këtij botimi, nuk përbën një miratim të përmbajtjes, që pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për çdo përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

implementimi:

Qendra/fokusi i mësimit të dramës:
Të qenit i humbur dhe ndikimi i tij te njerëzit.
Cilat burime mund të përdoren për të gjetur një rrugëdalje?

Aktivitetet:

Rrëfim -
Mësuesi shpjegon se mësimi i sotëm do të jetë rreth krijimit të një episodi të ri të një historie shumë të vjetër. Historia flet për një hero nga mitologjia greke dhe udhëtimin e tij në shtëpi, i cili u bë mjaft i ngjarjeve. Ai u mrekullua rreth deteve për 10 vjet përpara se të kthehej në shtëpi nga Troja në Itakë. "Ne do të shpikim një episod të këtij udhëtimi, i cili ka të bëjë me atë se si ai humbi dhe gjeti rrugën e tij."

Kontraktimi -
Është e dobishme të sqarohet se çfarë kërkon mësimi nga nxënësit. Për shembull:
-"Për të qenë në gjendje të punojmë së bashku, do të duhet të dëgjojmë idetë e njëri-tjetrit dhe të ndërtojmë mbi to."
-"Nuk do të ketë përgjigje të drejta apo të gabuara, sepse do të flasim për ide. Sa më shumë ide që ndani me njëri-tjetrin, aq më interesante mund të bëhet historia jonë."

Mund të jetë e dobishme t'i kthehemi përmbajtjes së tregimit për të ripërqendruar grupin. Ju mund t'ua vendosni temën qendrore të këtij mësimi studentëve tuaj, duke thënë "ne do të shikojmë se si edhe njerëzit më të fortë, më të ashpër mund të humbasin ndonjëherë dhe çfarë mund t'i ndihmojë ata të gjejnë përsëri drejtimin e tyre".

Duke treguar statujën -
Lehtësuesi vendos kontekstin duke shpjeguar se "pas 9 vitesh aventurash dhe sfidash, pas një nate me stuhi të tmerrshme anijembytjesh në dete, Odiseu u gjend sërish i vetëm në brigjet e një ishulli të panjohur. Unë do t'ju tregoj se si dukej ai atë mëngjes kur e kuptoi gjendjen e tij". Pas kësaj, moderatorja shfaqet si statuja e Odiseut.

Mbështetja e Komisionit Evropian për këtë prodhim të këtij botimi, nuk përbën një miratim të përmbajtjes, që pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për çdo përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Kërkojuni pjesëmarrësve të 'lexojnë' statujën dhe të hapin një diskutim rreth asaj që shohin në statujë. Ju mund ta ndihmoni diskutimin duke bërë pyetje të hapura se çfarë shpreh statuja për ta ose çfarë lloj pyetjesh ngre ajo (nëse pyetjet tuaja fillojnë me atë se si, ku ose pse, atëherë ndoshta jeni në territorin e duhur). Mos harroni se po flisni për statujën në këtë moment, jo aq shumë për personin - do ta bëni këtë pas hapit tjetër.

Modifikimi i statujës së Odiseut -
Lehtësuesi mund të deklarojë se ajo/ai nuk është shumë e kënaqur me këtë statujë dhe dëshiron t'u kërkojë pjesëmarrësve të ndihmojnë në përmirësimin e saj.
Si mund të shprehet më mirë 'të humburit'?
Mundohuni ta ktheni diskutimin në një eksplorim praktik. Kërkojuni pjesëmarrësve të tregojnë idetë e tyre, që ata të hyjnë në 'rolin' e Odiseut.
Nuk është aq e rëndësishme të bini dakord për zgjidhjet më të mira, por është me të vërtetë e dobishme të përpiqeni të flisni për atë që do të thotë "të jesh i humbur" dhe se si gjuha e trupit, pozicioni dhe shprehjet e fytyrës tregojnë ndjenja dhe mendime të ndryshme.

Ndjekja e mendimit -
Eksplorimi i mendimeve dhe ndjenjave. Deri në këtë pikë ju po punonit për një statujë, por tani do të shikoni personin e përfaqësuar nga statuja.
Kërkojuni pjesëmarrësve të punojnë në çifte ose tre dhe që ata të mendojnë për mendimet që mund të kalojnë në mendjen e Odiseut të tij në këtë moment. Kërkojuni pjesëmarrësve t'i shkruajnë këto mendime në vetën e parë (p.sh. "Çfarë kam bërë gabim përsëri?").

Ndarja: Pas disa minutash mund t'u kërkoni pjesëmarrësve të kthehen dhe të ndajnë punën e tyre. Në varësi të grupit, kjo mund të bëhet thjesht duke lexuar atë që ata kanë shkruar, ose mund ta vendosni përsëri statujën dhe t'i kërkoni ta lexojnë atë sikur këto mendime të kishin kaluar në mendjen e Odiseut. Kërkojuni atyre t'ju lënë pak kohë për të sjellë statujën në jetë dhe për të reaguar ndaj mendimit në një farë mënyre.

Mbështetja e Komisionit Evropian për këtë prodhim të këtij botimi, nuk përbën një miratim të përmbajtjes, që pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për çdo përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Punë në grupe -
Krijimi i një përshkrimi (mund të lexoni në detaje rreth ndryshimeve midis imazhit të palëvizshëm, përshkrimit dhe statujës më poshtë) të asaj që Odiseu dëshiron më shumë në këtë moment.
Pas një diskutimi të shkurtër duke reflektuar sërish mbi situatën dhe historinë e Odiseut, mund t'i pyesni pjesëmarrësit se çfarë mund të dëshirojë ky njeri. Mund të jetë e dobishme të ndani disa ide (mos harroni, kjo është trillim, është në një botë mitike dhe dëshirat nuk janë realitet!) dhe më pas t'i ndani pjesëmarrësit në grupe dhe t'u kërkoni atyre të zgjedhin një dhe të krijojnë një përshkrim - një imazh si piktura - që tregon dëshirën që është brenda Odiseut.
Pasi t'i jepni grupit një kornizë të qartë kohore për të krijuar këto imazhe dhe të kontrolloni se si po shkon puna (mund të kontrolloni nëse ndonjë grup ka nevojë për mbështetjen tuaj për të marrë vendime), mund t'u kërkoni grupeve të ndajnë pamjet e tyre.

Duke treguar historinë -
Trajnuesi e zhvillon më tej historinë duke shpjeguar se "ndërsa Odiseu ishte ulur në breg të detit, ai filloi të dëgjonte zëra të largët nga pylli i dendur pas tij. Ai shikoi pyllin, por nuk mundi të shihte njerëz atje, kështu që u afrua. Zërat po bëheshin gjithnjë e më të fortë. Dukej sikur ai mund të dëgjonte gjërat që dëshironte më shumë nga brenda pyllit."

Detyrë shtesë e mundshme -
Krijimi i një peizazhi zanor dëshirash.
Në varësi të kohës që keni në dorë dhe interesit të grupit, mund të krijoni një peizazh dëshirash - tingujt që dëgjon Odiseu nga pylli.

Trajnuesi si duhet të punojë si dirigjent në këtë rast dhe grupet mund të punojnë në transformimin e përshkrimeve të tyre në fjalë dhe fjali.

Mbështetja e Komisionit Evropian për këtë prodhim të këtij botimi, nuk përbën një miratim të përmbajtjes, që pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për çdo përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Diskutim i gjithë grupit:
Kjo është pjesa kur grupi krijon historinë. Ajo që thotë trajnuesi për të strukturuar këtë diskutim janë tre "të dhëna" - që Odiseu takon një formë të një "armiku", e kapërcen atë dhe gjen rrugën e tij për t'u kthyer në rrugën drejt Itakës. Është e dobishme nëse përpiqeni të bini dakord me grupin për këto një nga një.
Në disa raste, ju mund të merrni shumë ide dhe mund të jetë e vështirë për grupin të pajtohet. Në këtë rast, mund të jetë ideja më e mirë që të ndahet grupi sipas tri/katër ideve që i duken më interesante dhe që ata të krijojnë variacione të ndryshme deri në fund të tregimit.

Punë në grup - krijimi i një imazhi të palëvizshëm.
Në rast se keni rënë dakord me grupin për përfundimin e tregimit, të tre grupet mund të punojnë në tre elementë të tregimit. Njëri mund të portretizojë armikun, tjetri mënyrën se si luftohet dhe i treti mund të tregojë mënyrën se si Odiseu gjen rrugën e kthimit.
Në rast se grupet janë duke punuar në tre versione të ndryshme, ata do të krijojnë nga tre imazhe secila. Në këtë rast ata do të kenë nevojë për më shumë kohë.

Ndarja e momenteve:
Në varësi të versionit që grupi ka shkuar me moderatorin, ose duhet t'i lidhë tre imazhet në një histori ose të vendosë që 'audienca' (pjesëmarrësit e tjerë) të shohë tre versione të ndryshme.
Është e dobishme të ofrohet diçka specifike për të parë për pjesëmarrësit në këtë proces. P.sh. Cilët janë elementët më të fuqishëm në një imazh? Cili imazh/pjesë e një imazhi ju ka befasuar më shumë? Pjesëmarrësit nuk duhet të vlerësojnë punën e njëri-tjetrit, por të ndihmojnë në shikimin e tyre me kujdes.

Harta e mendimeve - reflektim mbi tregimin
Pjesëmarrësit këtu reflektojnë mbi historinë që ata morën pjesë aktive në krijimin. Ky diskutim duhet të përqendrohet rreth pyetjes "cilat ishin elementët (të brendshëm dhe të jashtëm) që e ndihmuan Odiseun të kapërcejë humbjen e tij?"
Në rast se diskutimi zhvillohet në drejtime që i interesojnë më shumë pjesëmarrësit, kjo nuk është problem.
Mund të jetë e dobishme nëse shënoni mendimet e pjesëmarrësve (vetëm një fjalë të rëndësishme nga secila) në një letër sheqeri ose në dërrasën e zezë.

Mbështetja e Komisionit Evropian për këtë prodhim të këtij botimi, nuk përbën një miratim të përmbajtjes, që pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për çdo përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Detyrë reflektuese – rivendosja e statujës

Kthehuni te statuja e Odiseut të humbur që keni krijuar dhe më pas u zhvilluan pjesëmarrësit. Kujtojuni grupit të kësaj statuje dhe pyesni ata "nëse mund ta vendosni këtë statujë kudo në qytet, në vend apo edhe në botë, që njerëzit ta shohin, ku do ta vendosnit?"

Lehtësuesi mund të hetojë më tej përgjigjet duke pyetur pse pjesëmarrësit sugjerojnë një vend specifik, çfarë do t'u kujtonte statuja njerëzve që e shohin atë.

Këshilla dhe shënime për moderatorin:

Është e dobishme të krijoni hapësirë për të reflektuar mbi historinë e sapo krijuar. Pjesëmarrësit mund të dëshirojnë të reflektojnë gjithashtu mbi procesin, kjo është shumë e dobishme.

Lehtësuesi mund të ketë gjithashtu reflektime dhe në një partneritet është e drejtë nëse ai/ajo i vendos edhe këto (për shembull: mua më dukej se ishte vërtet e vështirë për ne të pajtoheshim me historinë, si u ndjeve për atë pjesë?)

Sigurohuni që reflektimet tuaja të mos dëgjohen si një mësues që u thotë nxënësve!

Mbështetja e Komisionit Evropian për këtë prodhim të këtij botimi, nuk përbën një miratim të përmbajtjes, që pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për çdo përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Pasqyra

Pasqyra, është një aktivitet i çiftëzuar që u mundëson të rinjve të punojnë në drejtimin/ndjekjen përmes bashkëpunimit dhe fokusit. Partnerët punojnë në heshtje për të krijuar lëvizje kinestetike të pasqyruara. Aktiviteti përfshin besim dhe përgjegjësi të përbashkët ndërsa partnerët punojnë për të mbajtur njëri-tjetrin të sigurt. Ky aktivitet synon të reflektojë për përfshirjen dhe ndryshimin midis përfshirjes dhe integrimit.

Përfshirja dhe Diversiteti

Improvizimi
Komunikim joverbal
Gjuha e trupit

8+

12+ pjesëmarrës (në çifte)

Nuk nevojitet material

Në versionin online mund të përdoret Zoom, Google Meet

50 minuta në total
Raundi i parë: 10 minuta
Raundi i dytë: 10 minuta
Raundi i tretë: 10 minuta
Debriefing: 20 minuta

YOU.TH. Doracaku për punëtorët me të rinjtë - 3.2.6 Gjuha e Trupit - 3.3 Metodologjitë e Teatrit - Improvizimi
https://youth-theatre.eu/

Është një aktivitet që mund të kryhet si jashtë ashtu edhe brenda në varësi të nevojave të grupit.

Mbështetja e Komisionit Evropian për këtë prodhim të këtij botimi, nuk përbën një miratim të përmbajtjes, që pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për çdo përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Implementimi:

Ndani pjesëmarrësit në çifte.

Raundi i parë (10 minuta - secili partner udhëheq për rreth 5 minuta).
Njëri nga pjesëmarrësit është personi që e sheh veten (udhëheq) në pasqyrë dhe tjetri është pasqyra (ndjekësi).
Lojtari kryesor duhet të bëjë veprime duke lëvizur këmbët, krahët, kokën, fytyrën, gjestet dhe madje mund të bëjë fytyra qesharake, por me një lëvizje të ngadaltë të qëndrueshme, në mënyrë që ata të mund të ndiqen nga partneri i tyre.
Lojtari ndjekës duhet të veprojë njësoj siç vepron kryesuesi dhe kështu të krijojë imazhin e përsosur të pasqyrës.
Asnjë bisedë gjatë aktivitetit, vetëm komunikim joverbal gjithëpërfshirës.
Qëllimi është që lojtarët të ndihen plotësisht të sinkronizuar me njëri-tjetrin, aq afër sa një vëzhgues nuk do të jetë në gjendje të tregojë se kush drejton dhe kush ndjek, kërkojuni atyre të bëjnë kontakt me sy.
Ndërrimi i roleve.

Raundi i dytë (10 minuta - secili partner udhëheq për rreth 5 minuta).
Duke vazhduar me ushtrimin, këtë raund kërkojuni atyre që gjatë lëvizjes të jenë pasqyra të pabindura.
Udhëheqësi duhet të përpiqet të kthejë pasqyrën për t'i ndjekur ata, por ndjekësi duhet të përpiqet të rezistojë dhe të vazhdojë të jetë i pabindur.
Ndërrimi i roleve.

Raundi i tretë (10 minuta).
Duke vazhduar ushtrimin, ata tani duhet të kthehen në pasqyra të bindura, por këtë herë ata nuk janë dakord më parë se kush drejton dhe kush ndjek. Ata gjithashtu duhet të alternojnë dhe ndërrojnë role herë pas here, por pa folur. Qëllimi është të lëvizim së bashku dhe të eksplorojmë komunikimin joverbal.

Mbështetja e Komisionit Evropian për këtë prodhim të këtij botimi, nuk përbën një miratim të përmbajtjes, që pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për çdo përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Implementimi

Përmbledhje (20 minuta)

Me këtë përmbledhje ju dëshironi t'i udhëhiqni pjesëmarrësit në diskutimin se si u ndjenë gjatë aktiviteteve, çfarë ishte e vështirë për ta, dhe të përcaktoni hap pas hapi përfshirjen dhe cili është ndryshimi midis përfshirjes dhe integrimit.

Integrimi dhe përfshirja shpesh përdoren në mënyrë të ndërsjellë, por nuk janë e njëjta gjë. Integrimi i referohet aktit të sjelljes së dikujt në një grup ose sistem ekzistues, ndërsa përfshirja nënkupton krijimin e një mjedisi që vlerëson dhe respekton të gjithë individët, pavarësisht nga dallimet e tyre.

Këtu janë disa pyetje që mund të jenë të dobishme:
- Cilin preferonit: drejtimin apo drejtimin? Pse?
- Si e keni hartuar strategjinë për të ndihmuar partnerin tuaj të vazhdojë me ju?
- Në raundin e dytë si ishte mosbindja?
Dhe si ishte të kesh një pasqyrë që nuk bindet?
- Çfarë strategjish keni provuar për të rikthyer pasqyrën e pabindur? A funksionoi?
- Në raundin e fundit, si mund të dallonit se kush ishte në krye? Si keni arritur të shkëmbeni role?

Nëse e bëni online në vend që t'i ndani në dyshe, thjesht vini në dukje atë që do të jetë lider, të gjithë të tjerët do të jenë ndjekësit. Nga ndryshimi i herëpashershëm dhe caktimi i një personi tjetër si udhëheqës i grupit, ju mund ta zvogëloni kohën e caktuar për secilin në 2-3 minuta në vend të 5. Sugjerojini të përdorin shumë shprehjen e fytyrës dhe pjesët që mund të të inkuadrohen në ekran.
Kur vjen raundi i fundit, shpjegoni rregullat shumë qartë dhe më pas mund t'i ndani pjesëmarrësit në dhomat e shkëputjes duke krijuar grupe prej 4 personash dhe lërini ta përjetojnë atë në 10 minuta.

Mbështetja e Komisionit Evropian për këtë prodhim të këtij botimi, nuk përbën një miratim të përmbajtjes, që pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për çdo përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Këshilla dhe shënime për trajnuesin

Hyrje e qartë:
Filloni seancën me një hyrje të qartë dhe koncize, duke theksuar qëllimet e aktivitetit - bashkëpunimin, ndërtimin e besimit dhe reflektimin mbi përfshirjen dhe integrimin.

Formimi i grupit:
Sigurohuni që pjesëmarrësit të jenë të kënaqur me partnerët e tyre. Nëse ka probleme ekzistuese të rehatisë ose besimit, merrni parasysh çiftimin strategjik të pjesëmarrësve për të krijuar një përvojë pozitive.

Vendosja e tonit:
Theksoni rëndësinë e komunikimit joverbal dhe inkurajoni pjesëmarrësit të përdorin gjuhën e trupit në mënyrë efektive. Kujtojuni atyre se kjo është një hapësirë e sigurt për eksplorim.

Ndërrimi i roleve:
Monitoroni me kujdes kohën për ndërrimin e roleve. Pesë minuta mund të jenë ideale, por jini fleksibël bazuar në dinamikën e grupit dhe nivelin e rehatisë së pjesëmarrësve.

Përgatitja për Debriefing:
Përgatituni për informimin duke kuptuar konceptet kryesore të përfshirjes dhe integrimit. Njihuni me nuancat midis të dyjave për të udhëhequr një diskutim kuptimplotë.

Pyetje përmbledhëse:
Krijoni pyetje të hapura për debrifingun që inkurajojnë reflektimin dhe diskutimin mbi udhëheqjen, bashkëpunimin dhe dallimet midis përfshirjes dhe integrimit. Gjatë aktivitetit vëzhgoni dinamikën në mënyrë që të mund të shtoni pyetje të tjera bazuar në atë që ndodhi gjatë ushtrimit.

Inkurajoni komunikimin e hapur:
Krijoni një mjedis ku pjesëmarrësit ndihen rehat duke ndarë ndjenjat dhe përvojat e tyre. Theksoni se nuk ka përgjigje të drejta apo të gabuara, duke nxitur dialogun e hapur.

Mbështetja e Komisionit Evropian për këtë prodhim të këtij botimi, nuk përbën një miratim të përmbajtjes, që pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për çdo përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Këshilla dhe shënime për trajnuesin

Përshtatja në internet:
Nëse e kryeni aktivitetin në internet, sigurohuni që pjesëmarrësit të kenë një kuptim të qartë të roleve të tyre. Përdorni dhomat e shkëputjes në mënyrë efektive për raundin e fundit.

Menaxhimi i kohes:
Kini kujdes për kohën gjatë çdo raundi. Aktiviteti duhet të rrjedhë pa probleme, duke u dhënë kohë të mjaftueshme pjesëmarrësve që të përjetojnë plotësisht çdo fazë, si dhe kohë të mjaftueshme për të reflektuar gjatë debrifingut.

Inkurajoni kreativitetin:
Kujtojuni pjesëmarrësve të eksplorojnë shprehjet krijuese në lëvizjet e tyre, duke lejuar një përvojë më tërheqëse dhe pasuruese.

Siguroni sigurinë fizike:
Edhe pse aktiviteti përfshin lëvizjen, sigurohuni që pjesëmarrësit të jenë të vetëdijshëm për hapësirën e tyre fizike për të parandaluar aksidentet ose shqetësimin. Informojini ata se të qenit lider është gjithashtu një çështje përgjegjësie për të kërkuar gjëra që të tjerët mund të bëjnë.

Reflektimi përfundimtar:
Përfundoni seancën me një reflektim përfundimtar, duke i lejuar pjesëmarrësit të ndajnë përvojën e tyre të përgjithshme dhe njohuritë e fituara nga aktiviteti.

Mos harroni se suksesi i aktivitetit qëndron në aftësinë e lehtësuesit për të krijuar një mjedis mbështetës dhe gjithëpërfshirës ku pjesëmarrësit ndihen rehat duke eksploruar dhe ndarë mendimet e tyre. Mund të nevojiten rregullime bazuar në karakteristikat unike të grupit.

Mbështetja e Komisionit Evropian për këtë prodhim të këtij botimi, nuk përbën një miratim të përmbajtjes, që pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për çdo përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

FotoZëri

FotoZëri është një instrument kreativ që kombinon imazhet dhe tekstin për të përfshirë individë të cilëve zakonisht u mungon zëri në formësimin e vendimeve që ndikojnë në ekzistencën e tyre të përditshme.

Përfshirja dhe Diversiteti

Imazhi i palëvizshëm dhe fotografia

AGE

13-30

10-35 pjesëmarrës

Fotografitë.
Laptop/TV.
Letër flipchart dhe shënues.
Kamerat, bateritë dhe rrotullat e filmit (nëse përdorni një kamerë filmi).

Zoom ose Google Meet mund të përdoren nëse ekzekutohen në internet

90 minuta

YOU.TH. Doracaku për punëtorët me të rinjtë - 3.3 Metodologjitë e Teatrit
https://youth-theatre.eu/

https://youth-theatre.eu/

Është një aktivitet që mund të kryhet si jashtë ashtu edhe brenda në varësi të nevojave të grupit tuaj.
Mund të vendosni që fillimisht t'i shpërndani karriget në një rreth, të cilat më pas do të rishpërndahen midis punës në çifte.
Për këtë aktivitet, është e rëndësishme që të gjithë pjesëmarrësit të kenë akses në internet për të hyrë në Jam Board.

Mbështetja e Komisionit Evropian për këtë prodhim të këtij botimi, nuk përbën një miratim të përmbajtjes, që pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për çdo përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Implementimi:

FotoZëri synon të përmirësojë të kuptuarit e pjesëmarrësve për një problem të caktuar duke i fuqizuar ata të shprehin këndvështrimet e tyre duke përdorur fotografi.
Objektivi kryesor është t'u mundësojë pjesëmarrësve të shfrytëzojnë vetë-fuqizimin duke i lejuar ata të përcjellin përvojat e tyre vizualisht, të adresojnë shqetësimet që i shqetësojnë, të krijojnë lidhje me anëtarët e tjerë të komunitetit dhe të shtyjnë në mënyrë aktive për ndryshime transformuese.

Aktivitetet kryesore të FotoZëri janë:

- Bëj fotografi dhe merr pjesë në diskutime në grup.
- Reflektoni për pikat e forta dhe burimet brenda komunitetit.

FotoZëri është përdorur me:

- Fëmijët dhe adoleshentët që përballen me situata sfiduese përfshijnë një spektër të gjerë. Ky grup mund të përbëhet nga jetimë dhe ata që durojnë varfërinë ekstreme, të rinj të detyruar të punojnë në vend që të ndjekin arsimin, individë që banojnë në mjedise ku dhuna është një kërcënim i vazhdueshëm për shkak të faktorëve si konflikti ose aktivitetet kriminale, ata që kanë përjetuar ose janë duke duruar aktualisht abuzimin, apo edhe ata që kanë identifikuar një çështje të veçantë, siç është shkatërrimi i mjedisit, që ata aspirojnë ta trajtojnë dhe ta zgjidhin.
- Të rriturit dhe familjet që jetojnë në varfëri. Personat me paaftësi fizike dhe mendore ose probleme të shëndetit mendor. Njerëzit me sëmundje kronike ose gjendje mjekësore - tuberkuloz, diabet, sëmundje të zemrës.
- Anëtarë të grupeve të pakicave racore, etnike, gjuhësore, ose kulturore. Anëtarët e këtyre grupeve mund të diskriminohen, ose thjesht mund të dëshirojnë të ndajnë elemente të kulturës dhe jetës së tyre me shumicën.
- Njerëzit në mjedisin rural.

Metodologjitë e aplikuara:

Përdorimi i fotografisë si shprehje e realitetit ekonomik, social dhe kulturor të njerëzve. Fokus grupet në të cilat pjesëmarrësit shprehin idetë dhe rrethanat e tyre personale.

Mbështetja e Komisionit Evropian për këtë prodhim të këtij botimi, nuk përbën një miratim të përmbajtjes, që pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për çdo përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Implementimi:

Përdorimi i FotoZëri mund të përshtatet në kohë relativisht të shkurtra sesionesh. Për shembull, ka sesione PhotoVoice që zgjasin 3,5 orë:
Vendi i përgatitjes: 30 minuta.

- Mirëseardhje dhe prezantim. Formimi i grupeve: 10 minuta.
- Ndërtimi i ekipit dhe shpjegimi: 25 + 40 minuta.
- Marrja dhe përzgjedhja e fotografive: 40 + 15 minuta.
- Përmbledhja dhe shpjegimi i hapave vijues: 5 minuta.
- Rezultatet e grupimit: 15 minuta.
- Rezultatet e Prezantimit Plenar: 15 minuta.
- Diskutimi i figurave: 30 minuta.

Megjithatë, rekomandohet që kjo teknikë të kryhet në seanca të ndryshme, që zgjasin afërsisht 1,5 orë. Arsyeja kryesore për këtë është nevoja për të shpjeguar siç duhet teknikën dhe përdorimin e kamerave. Për shembull:
Sesioni 1: Orientimi.
Sesioni 2: Bërja e fotografive.
Sesioni 3: Diskutim me foto.
Sesioni 4: Ngjarja dhe Shpërndarja e Galerisë.

.Koncepti themelor i FotoZëri është se të mësuarit ndodh përmes përvojës praktike. Pasi pjesëmarrësit të kenë marrë njohuritë themelore të teknikës (të ofruara në çdo mjedis me kushte të përshtatshme audio), faza pasuese i përfshin ata të kapin në mënyrë aktive imazhe që, sipas tyre, ilustrojnë ose pasqyrojnë temën e zgjedhur.

Në përgjithësi, FotoZëri kryhet në një hapësirë fizike. Megjithatë, si rezultat i COVID-19, seancat virtuale kanë filluar të zhvillohen përmes platformave të tilla si Zoom ose Google Meet.

Mbështetja e Komisionit Evropian për këtë prodhim të këtij botimi, nuk përbën një miratim të përmbajtjes, që pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për çdo përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Implementimi:

Zbatimi i FotoZëri:
Sesioni 1. Orientimi. Pjesëmarrësit inkurajohen të marrin pjesë në një sesion në të cilin do të njihen me metodologjinë FotoZëri. Ky sesion mbulon bazat e funksionimit të një kamere dhe diskuton konsideratat etike dhe të sigurisë që lidhen me angazhimin në FotoZëri.

Një shembull për të prezantuar FotoZëri:
Tani do të flasim për FotoZëri. FotoZëri është një metodologji kërkimore që përdor pikërisht këtë fuqi të fotografive për të cilën kemi folur sot. Duke përdorur fotografinë, njerëzit mund të identifikojnë, përfaqësojnë dhe analizojnë komunitetet e tyre dhe pikat e forta dhe nevojat e tyre. Pamjet vizuale shoqërohen me histori të ndara nga fotografi. Pjesëmarrësit në analizojnë jetën, komunitetet dhe situatat e tyre përmes fotografive, të cilat më pas ndahen, së bashku me historitë që ata përfaqësojnë, me palët përkatëse të interesit.

- Sesioni 2: Bërja e fotografive. Pjesëmarrësit pajisen me kamera dhe udhëzohen të kapin fotografi që përshkruajnë aspekte të jetës së tyre që adresojnë pyetjet kërkimore në fjalë. Për këtë arsye, është e rëndësishme që FotoZëri të zhvillohet në një mjedis të njohur.

Udhëzime për përmbledhje:

- Sesioni 3: FotoZëri. Pjesëmarrësit ftohen në një seancë diskutimi gjatë së cilës ata marrin kopje të printuara të fotografive të tyre. Më pas ata inkurajohen të zgjedhin imazhet specifike që dëshirojnë të diskutojnë dhe më pas t'i paraqesin këto fotografi të përzgjedhura në grup për një diskutim kolektiv.

- Për shembull:

- Çfarë shihni këtu? përshkruani figurën duke pretenduar se dikush nuk mund ta shohë atë
- Çfarë po ndodh vërtet këtu? përshkruani veprimet dhe ndjenjat në figurë?

Mbështetja e Komisionit Evropian për këtë prodhim të këtij botimi, nuk përbën një miratim të përmbajtjes, që pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për çdo përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Udhëzime për përmbledhje:

- Si lidhet kjo me jetën tonë? Përshkruani se si ndiheni për figurën dhe se si përvojat tuaja janë të ngjashme ose të ndryshme me atë që tregohet.
- Pse ekziston kjo situatë, shqetësim apo forcë? Përshkruani kuptimin themelor dhe shkaqet rrënjësore të asaj që është në foto dhe ndikimet e saj mbi ju dhe komunitetin tuaj.

Më pas, moderatori bën disa pyetje për të lehtësuar reflektimin dhe për ta bashkuar grupin në diskutimin kolektiv.

Për shembull:

- Cili është reagimi juaj ndaj historisë dhe fotografisë që sapo u prezantua?
- Si janë të ngjashme përvojat tuaja?
- Si janë të ndryshme përvojat tuaja?

Pasi të gjithë pjesëmarrësit kanë ndarë fotografitë e tyre, moderatori përmbledh gjetjet kryesore të sesionit të diskutimit dhe disa nga të përbashkëtat që u shfaqën.

- Sesioni 4: Ngjarja dhe shpërndarja e galerisë. Fotografitë, së bashku me rrëfimet e tyre shoqëruese, janë ekspozuar në një ngjarje galerie. Në këtë ngjarje marrin pjesë anëtarë të komunitetit, politikëbërës, përfaqësues nga media dhe aktorë të tjerë përkatës. Ky sesion është fakultativ, bëhet kurdoherë që është e mundur pasi një nga objektivat e FotoZëri është t'ua tregojë realitetin anëtarëve të tjerë të komunitetit.

Mbështetja e Komisionit Evropian për këtë prodhim të këtij botimi, nuk përbën një miratim të përmbajtjes, që pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për çdo përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Këshilla dhe shënime për moderatorin:

Është e rëndësishme që lehtësuesi ta ketë të qartë se:

- FotoZëri synohet të jetë një proces pjesëmarrës, që përfshin bashkëpunim që në fillim. Kjo nënkupton që pjesëmarrësit, të cilët formojnë komunitetin e fotografëve, duhet të përfshihen aktivisht në fazat fillestare të planifikimit të projektit, si dhe në planifikimin dhe zbatimin e mëpasshëm të projektit.

- Pjesëmarrësit e përfshirë në projektet FotoZëri kërkojnë trajnim. Në varësi të sfondit të pjesëmarrësve, disa mund të mos kenë përvojë paraprake me përdorimin e një kamere, ndërsa të tjerët mund të jenë tashmë të njohur me të. Pavarësisht nga niveli i përvojës së tyre, është thelbësore të sigurohet trajnim bazë për fotografinë për të siguruar që të gjithë të përfshirët të kenë një kuptim themelor të teknikave të fotografisë.

- Pjesëmarrësit kanë nevojë për mbështetje. Atyre duhet t'u jepet mundësia të prezantojnë dhe të përfshihen në diskutime rreth fotografive të tyre. Krijimi i një mjedisi të sigurt dhe edukues është thelbësor, pasi u lejon pjesëmarrësve të fitojnë aftësi të reja dhe të krijojnë besim në kapacitetin e tyre për të artikuluar mendimet dhe pikëpamjet e tyre në mënyrë efektive.

Mbështetja e Komisionit Evropian për këtë prodhim të këtij botimi, nuk përbën një miratim të përmbajtjes, që pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për çdo përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Teatri i takimit

Teatri i takimit është një teknikë e Teatrit Social që lejon njeriun të zbulojë, të njohë dhe të flasë ballë për ballë për një konflikt social.



Përfshirja dhe Diversiteti



Rrëfim i tregimeve, Teatri i Forumit, Luajtja me role të drejtpërdrejta (LARP), Gjuha e trupit.



20-30



15-30 pjesëmarrës.



Skena të shkruara.
Rekuizita dhe skena.
Kostume dhe grim.
Tingulli
Tregime dhe dëshmi personale.
Objekte të gjetura ose elemente mjedisore.
Elementë me shumë shqisa si përvojat e prekshme, aroma ose shija.



Fleksibël



YOU.TH. Doracaku për punëtorët me të rinjtë - 3.3 Metodologjitë e Teatrit: https://youth-theatre.eu/



https://youth-theatre.eu/



Është një aktivitet që mund të kryhet si jashtë ashtu edhe brenda në varësi të nevojave të grupit tuaj.



Disa prodhime të Teatrit të Takimit e integrojnë teknologjinë ndërvepruese, të tilla si realiteti i shtuar, realiteti virtual ose projeksionet interaktive, për të angazhuar pjesëmarrësit në mënyra inovative dhe zhytëse.

Mbështetja e Komisionit Evropian për këtë prodhim të këtij botimi, nuk përbën një miratim të përmbajtjes, që pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për çdo përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Implementimi:

Në Teatrin e Takimit, rrëfimi shpaloset në hapësira jokonvencionale, si rrugë, vende publike ose ambiente jo teatrale, duke lejuar një lidhje më intime dhe tërheqëse midis aktorëve dhe audiencës. Ky stil teatri synon të evokojë emocione, të provokojë mendime dhe të stimulojë dialogun duke i zhytur pjesëmarrësit në histori, shpesh përmes elementeve të personalizuar ose pjesëmarrës.

Aktivitetet kryesore të Teatrit takimor janë:

- Performanca specifike për sitin.
- Tregim ndërveprues.
- Lojë me role të drejtpërdrejta (LARP).
- Debriefing dhe reflektim.
- Aktivitete të tjera krijuese (për shembull, që lidhen me përdorimin e trupit ose metaforave).

Teatri i takimit mund të përdoret me një gamë të gjerë temash. Për shembull:

- Drejtesia sociale. Takimet në teatër mund të eksplorojnë çështje të pabarazisë, diskriminimit, të drejtave të njeriut dhe drejtësisë sociale. Ata mund të rrisin ndërgjegjësimin dhe të inkurajojnë dialogun rreth komuniteteve të margjinalizuara, paragjykimeve sistemike dhe nevojës për ndryshime shoqërore.
- Shëndeti dhe mirëqenia mendore. Prodhimet mund të thellohen në tema të shëndetit mendor, ankthit, depresionit dhe mirëqenies emocionale. Ata mund të synojnë të reduktojnë stigmën dhe të nxisin mirëkuptimin.
- Ndërgjegjësimi Mjedisor. Takimet në teatër mund të fokusohen në shqetësimet ekologjike, qëndrueshmërinë, ndryshimet klimatike dhe marrëdhëniet e njerëzimit me mjedisin. Ato mund të frymëzojnë reflektim dhe veprim drejt një të ardhmeje më të qëndrueshme.
- Identiteti Personal. Eksplorimi i temave që lidhen me identitetin, duke përfshirë gjininë, seksualitetin, racën, përkatësinë etnike dhe trashëgiminë kulturore. Këto takime mund të nxisin ndjeshmërinë, mirëkuptimin dhe vlerësimin për identitete të ndryshme.
- Konflikti dhe zgjidhjet. Prodhimet mund të trajtojnë konfliktet ndërpersonale, tensionet shoqërore ose konfliktet globale, duke synuar të promovojnë dialogun, pajtimin dhe ndërtimin e paqes.

Mbështetja e Komisionit Evropian për këtë prodhim të këtij botimi, nuk përbën një miratim të përmbajtjes, që pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për çdo përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

- Tregime historike dhe kulturore. Takimet në teatër mund të sjellin në jetë ngjarjet historike, traditat kulturore dhe narrativat e harruara. Ato ofrojnë një mënyrë për të rishikuar historinë, për të sfiduar narrativat e vendosura dhe për të festuar diversitetin kulturor.
- Teknologjia dhe Shoqëria. Eksplorimi i ndikimit të teknologjisë në marrëdhëniet njerëzore, privatësinë, etikën dhe shoqërinë në tërësi. Këto takime mund të provokojnë diskutime rreth përfitimeve dhe të metave të përparimeve teknologjike.
- Komuniteti dhe Fuqizimi. Teatri i takimit mund të fokusohet në ndërtimin e komunitetit, fuqizimin, qëndrueshmërinë dhe solidaritetin. Mund të festohet forca dhe historitë e komuniteteve, duke nxitur një ndjenjë përkatësie dhe mbështetjeje.

Hapësira ideale për Teatrin e Takimit është shpesh jo tradicionale dhe mund të ndryshojë shumë në varësi të qëllimeve, temave dhe kërkesave specifike të shfaqjes. Disa hapësira që funksionojnë mirë për Encounter Theare mund të jenë:

- Vendndodhje specifike për sitin. Vendet që nuk janë hapësira tradicionale teatrore, si parqet, magazinat, vendet historike ose sheshet publike, mund të ofrojnë mjedise unike për përvoja zhytëse. Këto hapësira mund të bëhen pjesë integrale e rrëfimit, duke rritur ndikimin e përgjithshëm të performancës.
- Vende jo teatrale. Vende si galeritë e artit, muzetë, qendrat komunitare ose hapësirat e brendshme jokonvencionale ofrojnë mundësi për shfaqje inovative. Ato lejojnë një largim nga mjedisi tipik i skenës dhe mundësojnë ndërveprime më të ngushta midis interpretuesve dhe anëtarëve të audiencës.
- Ambiente zhytëse. Disa përvoja të Teatrit të Takimit janë krijuar për të krijuar mjedise të përkohshme ose të ndërtuara posaçërisht që i zhytin plotësisht pjesëmarrësit në tregim.
- Hapësirat e jashtme.
- Vende të adaptueshme që mund të transformohen ose përshtaten për t'iu përshtatur nevojave të performancës.

- Fazat për Teatrin e Takimit do të jenë:

Tema. Pjesëmarrësit duhet të zgjedhin një çështje sociale që i prek ata dhe të shpjegojnë pse. Zgjedhja e çështjes mund të bëhet në mënyra të ndryshme. Për shembull, në një debat ose duke përdorur kartat e famshme Dixit. Pjesëmarrësit duhet të bien dakord se cilat çështje sociale do të trajtojnë.

Mbështetja e Komisionit Evropian për këtë prodhim të këtij botimi, nuk përbën një miratim të përmbajtjes, që pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për çdo përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Përbërësit. Pasi të jetë zgjedhur tema e tregimit tonë, fillon procesi i shkrimit dhe vënies në skenë. Përbërësit janë 4 ushtrime që pjesëmarrësit mund të bëjnë për të përvetësuar çështjen sociale të zgjedhur. Ka një shumëllojshmëri të gjerë të përbërësve. Megjithatë, ne zgjedhim ato që na duken më efektive.
Krijoni një afat kohor për incidentet që lidhen me temën e zgjedhur.
Paraqitja e temës me një figurë lëvizëse. "Makina njerëzore". Pjesëmarrësit duhet të përfaqësojnë pa fjalë temën e zgjedhur. Mund të jetë interesant fillimi me një objekt të lehtë, për shembull një motoçikletë dhe vazhdimi për të arritur në çështjen sociale.
Metaforë. Zgjidhni një objekt që mund të përfaqësojë çështjen sociale.
Tabelë me plastelinë.

Teksti/paraqitja përfundimtare. Pasi të jenë "shtuar "përbërësit", pjesëmarrësit duhet të paraqesin çështjen e tyre sociale para audiencës. Ata mund ta bëjnë këtë duke kombinuar disa nga përbërësit ose duke krijuar një histori të re (të shkruar ose të vënë në skenë) për çështjen sociale.

Udhëzime për përmbledhje:

Filloni duke pyetur pjesëmarrësit se si aktiviteti i bëri ata të ndiheshin dhe çfarë mendimesh ose emocionesh solli. Nxitini ata të ndajnë reagimet e tyre fillestare.

Pasi problemet sociale janë paraqitur para auditorit, moderatori hap një debat me audiencën.

Ai u bën pyetje të ndryshme që i ndihmojnë të reflektojnë mbi problemin social.

Për shembull:
Çfarë problemi social kani përfaqësuar?
A ndjeni që keni reflektuar?
A mendoni se kjo ndodh në të njëjtën mënyrë në mjedisin tuaj?
Si mund ta ndryshojmë këtë problem?

Mbështetja e Komisionit Evropian për këtë prodhim të këtij botimi, nuk përbën një miratim të përmbajtjes, që pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për çdo përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

Agenzia Italiana per la Gioventù
Co-funded by the European Union

Këshilla dhe shënime për trajnuesin:

- Krijoni një mjedis të sigurt. Krijoni një hapësirë të sigurt dhe mikpritëse për pjesëmarrësit. Inkurajoni sinqeritetin, respektin dhe konfidencialitetin. Bëni të qartë se përvojat dhe kontributet e të gjithëve vlerësohen.

- Vendosni pritshmëri të qarta. Shpjegoni qëllimin, qëllimet dhe rregullat e sesionit të Teatrit Takimi paraprakisht. Lërini pjesëmarrësit të dinë se çfarë mund të presin dhe çfarë pritet prej tyre.

- Akullthyes dhe ngrohje. Filloni me akullthyes ose aktivitete ngrohëse për t'i ndihmuar pjesëmarrësit të ndihen rehat dhe të lidhur. Këto aktivitete gjithashtu mund të vendosin tonin për seancën.

- Krijo besim. Ndërtimi i besimit është vendimtar. Inkurajoni komunikimin e hapur, dëgjimin aktiv dhe ndjeshmërinë midis pjesëmarrësve. Nxitini ata të jenë të pambrojtur, por gjithashtu sigurohuni që të ndihen të sigurt duke e bërë këtë.

- Përkufizimet e roleve. Sqaroni rolet e pjesëmarrësve - nëse ata do të jenë audiencë, aktorë, të dyja. Sigurohuni që të gjithë të kuptojnë rolet dhe përgjegjësitë e tyre.

- Përshtatshmëria. Jini fleksibël dhe të gatshëm për t'u përshtatur me nevojat dhe emocionet e grupit. Ndonjëherë, planet mund të kenë nevojë të ndryshojnë bazuar në mënyrën se si zhvillohet seanca.

- Përmbledhje. Pas seancës, jepni kohë për informim. Lërini pjesëmarrësit të reflektojnë mbi përvojat e tyre, të ndajnë njohuri dhe të diskutojnë atë që mësuan. Kjo ndihmon në përpunimin e emocioneve dhe përvojave.

Mbështetja e Komisionit Evropian për këtë prodhim të këtij botimi, nuk përbën një miratim të përmbajtjes, që pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për çdo përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Polet

Modeli i dritares Johari përdoret për të përmirësuar perceptimin e një individi për të tjerët. Modeli bazohet në dy ide: a) Besimi mund të fitohet duke u zbuluar informacione për veten të tjerëve dhe b) rritja e zhvillimit personal me anë të të mësuarit nga reagimet e të tjerëve.

Përfshirja dhe Diversiteti

Dramë Sociale

13-30

15 pjesëmarrës

Kamera, kompjuter, projektor, ekran

Një aparat fotografik mund të përdoret për të fotografuar çdo shpërndarje grupore të propozuar nga vullnetarët. Imazhet mund të përdoren në fazën e reflektimit.

YOU.TH. Doracaku për punëtorët me të rinjtë - 3.3 Metodologjitë e Teatrit: https://youth-theatre.eu/

Një dhomë me hapësirë të lirë për të lëvizur

75 minuta:
30 min. për kryerjen e ushtrimit
30 për diskutim
15 për reflektim

Mbështetja e Komisionit Evropian për këtë prodhim të këtij botimi, nuk përbën një miratim të përmbajtjes, që pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për çdo përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Implementimi:

Dritarja Johari është një kornizë për dhënien ose marrjen e informacionit te të tjerët brenda një grupi. Është një teknikë që lejon përmirësimin e marrëdhënieve ndërpersonale dhe rritjen e kohezionit në grup.

Modeli Johari përdor katër kuadrate, ose xhamat e dritareve, për të përfaqësuar çdo person. Të katër zonat e dritareve shfaqin informacione personale, ndjenja, motivime dhe nëse ky informacion është i njohur apo i panjohur për veten ose të tjerët nga katër këndvështrime.

Dritarja është e ndarë në katër pjesë, kolonat që përfaqësojnë vetveten dhe rreshtat që përfaqësojnë grupin. Vetë-kolona ndahet në atë që unë di për veten time (dhe për pjesën tjetër të grupit) dhe atë që nuk e di, dhe kolona ndahet në atë që grupi di për mua dhe çfarë ata nuk dinë.

Duke përdorur këtë skemë, mund të zbatohen teknika të shumta për dhënien dhe marrjen e informacionit.

Hapat janë si më poshtë:

- Trajnuesi u kërkon pjesëmarrësve të ngrihen dhe të shtrihen nëpër dhomë, duke i informuar ata të qëndrojnë të palëvizur si shtylla.
- Një vullnetar duhet të lëvizë njerëzit përreth dhe t'i shpërndajë nëpër dhomë, duke shpjeguar me zë të lartë arsyet dhe kriteret për këtë shpërndarje.
- Pasi t'i keni shpërndarë ato, ju do të përfshiheni në grup.
- Këto hapa përsëriten me vullnetarë të ndryshëm.
- Pas përvojës, do të ketë një periudhë reflektimi duke analizuar perceptimin e secilit person për vendin e tij në grup.

Këshilla dhe shënime për moderatorin:

Pjesëmarrësit duhet të njohin njëri-tjetrin, por një shkallë e lartë besimi brenda grupit nuk është e nevojshme.

Mbështetja e Komisionit Evropian për këtë prodhim të këtij botimi, nuk përbën një miratim të përmbajtjes, që pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për çdo përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Supozo Liderin

"Supozo/qëllo liderin" në internet është një ushtrim teatri gjithëpërfshirës, dinamik dhe ndërveprues për ndërtimin e ekipit që inkurajon kreativitetin, vëzhgimin dhe punën në grup, duke e bërë atë një zgjedhje të shkëlqyer për seancat virtuale të krijimit të ekipit.



Përfshirja dhe Diversiteti



Improvizimi, Mimika



13-30



20 pjesëmarrës, por mund të marrin pjesë më pak ose më shumë persona.



Kompjuter/telefon



Google meet ose Zoom



Është një aktivitet i shkurtër, ju vendosni se sa kohë dëshironi t'i kushtoni, duke rritur numrin e raundeve.



YOU.TH. Doracaku për punëtorët me të rinjtë - 1.4 Metodat dhe mjetet që mund të përdoren në arsimin joformal - Aktivitetet e ndërtimit të ekipit
https://youth-theatre.eu/



Mund të zbatohet në internet përmes një platforme videokonferencash.

Mbështetja e Komisionit Evropian për këtë prodhim të këtij botimi, nuk përbën një miratim të përmbajtjes, që pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për çdo përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Implementimi:

"Supozo Liderin" është një aktivitet teatral shumë tërheqës në internet i krijuar për të nxitur punën ekipore dhe bashkëpunimin brenda një grupi. Në këtë aktivitet, pjesëmarrësit me radhë janë udhëheqës, ndërsa të tjerët ndjekin lëvizjet dhe tingujt e tyre. Sfida qëndron në aftësinë e një pjesëmarrësi për të dalluar se kush është udhëheqësi duke vëzhguar veprimet e sinkronizuara të ekipit.

Si të luani:
Zgjidhni rolet: Filloni duke caktuar dy role brenda grupit - "Supozuesi" dhe "Udhëheqësi".

Zgjidhni Liderin: Grupi vendos kolektivisht se kush do të marrë rolin e udhëheqësit për raundin aktual. Identiteti i udhëheqësit duhet të mbahet i fshehtë nga supozuesi.

Fillo lojën: Udhëheqësi i zgjedhur e fillon lojën duke bërë lëvizje dhe duke prodhuar tinguj. Këto mund të jenë çdo gjë që nga gjestet e duarve, shprehjet e fytyrës apo edhe imitimi i zhurmave të kafshëve. Kreativiteti i liderit është çelësi për të mbajtur lojën emocionuese.

Ndiqni liderin: Të gjithë anëtarët e tjerë të ekipit, përveç supozuesit, imitojnë nga afër veprimet e liderit. Është thelbësore të sinkronizoni lëvizjet dhe tingujt sa më saktë që të jetë e mundur për ta bërë sfiduese për supozuesin të identifikojë liderin.

Roli i supozuesit: Detyra e supozuesit është të vëzhgojë me vëmendje ekranin, duke u përpjekur të identifikojë se kush është udhëheqësi midis pjesëmarrësve. Ata e bëjnë këtë duke i kushtuar vëmendje të madhe se si lëviz ekipi dhe se si udhëheqësi fillon ndryshime në lëvizje.
Supozimi i liderit: Në një moment të përshtatshëm, supozuesi shpall supozimin e tij në lidhje me atë se kush besojnë se është udhëheqësi. Kjo mund të bëhet me gojë ose përmes një mesazhi në chat.

Zbuloni Udhëheqësin: Pasi të bëhet supozimi, udhëheqësi zbulon identitetin e tij dhe raundi përfundon.

Mbështetja e Komisionit Evropian për këtë prodhim të këtij botimi, nuk përbën një miratim të përmbajtjes, që pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për çdo përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Objektivat

- Përmirësoni komunikimin në ekip: Pjesëmarrësit mësojnë të komunikojnë në mënyrë joverbale dhe të bashkëpunojnë për të imituar liderin në mënyrë efektive.
- Aftësitë e vëzhgimit: supozuesi i përmirëson aftësitë e tij vëzhguese, duke u përpjekur të dallojë shenjat delikate që zbulojnë liderin.
- Kreativiteti dhe argëtimi: Lëvizjet krijuese dhe tingujt e liderit shtojnë një element emocioni dhe kënaqësie në lojë.

Variacionet:

- Kufijtë kohorë: Vendos kufi kohor për çdo raund për të rritur sfidën.
- Rrotulloni rolet: Pas çdo raundi, ndërroni rolet e hamendësuesit dhe udhëheqësit për të përfshirë të gjithë.
- Raunde tematike: Prezantoni tema ose skenarë për çdo raund për ta bërë lojën më interesante (p.sh., nënujore, hapësira e jashtme, xhungël).
- Këshilla për hamendësimin: Lejo që hamendësuesi t'i bëjë një numër të kufizuar pyetjesh po/jo udhëheqësit për të ndihmuar në identifikimin e tyre.

Mbështetja e Komisionit Evropian për këtë prodhim të këtij botimi, nuk përbën një miratim të përmbajtjes, që pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për çdo përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Këshilla dhe shënime për moderatorin:

Zgjidh liderin:
Ju mund të konfiguroni një dhomë për të dërguar supozuesin ndërsa ekipi zgjedh udhëheqësin.

Shpjegoni qartë rregullat:
Filloni duke shpjeguar rregullat dhe objektivat e lojës për të gjithë pjesëmarrësit.
Sigurohuni që të gjithë të kuptojnë rolet e tyre (supozuesi/qëlluesi, udhëheqësi, ndjekës) dhe strukturën e përgjithshme të aktivitetit.

Promovoni përfshirjen:
Sigurohuni që loja të strehojë të gjithë pjesëmarrësit, përfshirë ata me aftësi të kufizuara ose nevoja unike.
Inkurajoni mënyra krijuese që të gjithë të marrin pjesë dhe të argëtohen.

Vendosni tonin e duhur:
Theksoni se loja është menduar të jetë argëtuese dhe të promovojë lidhjen e ekipit, jo një konkurrencë.
Inkurajoni një atmosferë mbështetëse dhe pozitive ku pjesëmarrësit ndihen rehat të shprehen.

Demo një raund:
Përpara se të filloni zyrtarisht lojën, merrni parasysh demonstrimin e një raundi si lehtësues, në mënyrë që pjesëmarrësit të kenë një ide të qartë se si funksionon.

Inkurajoni kreativitetin:
Theksoni se nuk ka lëvizje apo tinguj të drejtë apo të gabuar. Inkurajoni udhëheqësin të jetë krijues dhe unik.
Inkurajoni pjesëmarrësit të shprehen plotësisht përmes lëvizjeve dhe tingujve të tyre.

Mbështetja e Komisionit Evropian për këtë prodhim të këtij botimi, nuk përbën një miratim të përmbajtjes, që pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për çdo përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Këshilla dhe shënime për moderatorin:

Rrotulloni rolet:
Ky rotacion promovon drejtësinë dhe i mban të gjithë të angazhuar.

Menaxhimi i kohes:
Vendosni një afat të arsyeshëm kohor për çdo raund për të mbajtur një ritëm dinamik.
Përdorni një kohëmatës ose udhëzime të buta për të sinjalizuar kur është koha që hamendësi të bëjë supozimin e tij.

Vëzhgoni lojën e ndershme:
Vëzhgoni lojën për t'u siguruar që pjesëmarrësit të ndjekin rregullat dhe të mos e japin identitetin e liderit qëllimisht.

Përshtat dhe modifiko:
Jini të hapur për të përshtatur lojën bazuar në dinamikën dhe preferencat e grupit.
Nëse është e nevojshme, futni variacione ose rregulloni rregullat për ta bërë lojën më të këndshme për të gjithë.

Ruajtja e Energjisë:
Mbani nivelin e energjisë lart duke ofruar reagime pozitive dhe inkurajim për të gjithë pjesëmarrësit.
Festoni çdo raund, edhe nëse hamendësuesi nuk e identifikon saktë udhëheqësin.

Përfundoni dhe reflektoni:
Në fund të lojës, merrni një moment për të reflektuar mbi përvojën dhe atë që pjesëmarrësit mësuan për komunikimin, punën në grup dhe kreativitetin.
Lërini supozuesit të shpjegojnë procesin e tyre të të menduarit në zgjedhjen e udhëheqësit.
Lërini udhëheqësit të ndajnë frymëzimin dhe mendimet e tyre pas lëvizjeve dhe tingujve të tyre.

Mos harroni se roli i trajnuesit është të krijojë një mjedis pozitiv dhe gjithëpërfshirës ku pjesëmarrësit mund të kënaqen, të mësojnë dhe të lidhen me anëtarët e ekipit të tyre. Fleksibiliteti, inkurajimi dhe komunikimi efektiv janë çelësi për lehtësimin e suksesshëm.

Mbështetja e Komisionit Evropian për këtë prodhim të këtij botimi, nuk përbën një miratim të përmbajtjes, që pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për çdo përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

ngjyrat në lëvizje

Ngjyrat në lëvizje - është një ushtrim teatri për të promovuar komunikimin joverbal, kreativitetin dhe vetëdijen përmes një sërë ushtrimesh lëvizjeje dhe eksplorimi të ngjyrave.

Vetëeksplorimi

Angazhimi i trupit

12+

10-20 pjesëmarrës

Kavanoz i mbushur me letra me ngjyra

Telefon me kamera

1 Ngrohje - 10 minuta
#2 Meditim - 10 minuta
#3 Ngjyrat - 30 minuta
#4 Përmbledhje dhe reflektim - 10 minuta

YOU.TH. Doracaku për punëtorët me të rinjtë - 3.2.6 Gjuha e Trupit - 3.3 Metodologjitë e Teatrit - Improvizimi
https://youth-theatre.eu/

https://youth-theatre.eu/

Një hapësirë e madhe është ideale.

Mbështetja e Komisionit Evropian për këtë prodhim të këtij botimi, nuk përbën një miratim të përmbajtjes, që pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për çdo përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Implementimi:

1. Warm-Up/Nxemje:

- Pjesëmarrësit ecin nëpër hapësirë pa folur.
- Secili pjesëmarrës merr një letër nga kavanoza pa e zbuluar ngjyrën e saj.
- Kur bëjnë kontakt me sy me të tjerët, ata thonë një fjalë në gjuhën e tyre.
- Rritni gradualisht ritmin, duke kaluar nga ecja në vrapim. (këshilla: “Çdo hap është më i shpejtë se ai i mëparshmi”)
- Ngadalë ulni ritmin, duke e bërë çdo hap më të ngadalshëm se ai i mëparshmi. (këshilla: "Ndjeni ajrin rreth jush duke u bërë më i dendur, sikur po lëvizni nëpër diçka më të trashë se më parë", "Imagjinoni të lëvizni nëpër një botë nënujore, ku çdo lëvizje është I lëngshëm dhe i qëllimshëm Imagjinoni rezistencën e ujit që ju rrethon.")
- Pjesëmarrësit bien përtokë, shtrihen në tokë dhe gjejnë një pozicion të rehatshëm. (këshilla: "Lëreni gravitetin të udhëheqë lëvizjet tuaja. Përjetoni ndjesinë e të qenit të tërhequr butësisht poshtë.", "tërheqja e gravitetit bëhet e papërmbajtshme. Kur ndiheni gati, lejojini vetes të zbresni gradualisht në tokë.", "Ndihuni të lirë të gjeni një pozicion të rehatshëm në tokë, nëse është e nevojshme, rregulloni trupin tuaj në një pozicion që ndihet i natyrshëm."

2. Meditatimi:

- Përderisa jeni shtrirë, udhëzoni pjesëmarrësit që të qetësojnë trupin e tyre.
- Inkurajoni frymëmarrjen e thellë dhe të ngadaltë për t'i zbrazur mendjet e tyre.
- Ftojini ata të përqendrohen në ndjesinë e çdo frymëmarrjeje, duke i lënë të shkojnë mendimet.
- Krijoni një atmosferë të qetë duke prezantuar imazhe qetësuese (p.sh., duke notuar mbi një re ose duke lëvizur nën ujë).
- Lejoni disa minuta meditim të heshtur.

3. Ngjyrat:

- Kërkojuni pjesëmarrësve të mendojnë për ngjyrën që morën.
- Eksploroni ndjesitë që lidhen me ngjyrën (temperatura, cilësi, emocionet).
- Filloni të zhbllokoni trupat e tyre, duke filluar nga këmbët, dhe lëvizni në një mënyrë që përfaqëson ngjyrën e tyre të zgjedhur.
- Ndërsa i gjithë trupi zhbllokohet, pjesëmarrësit mund të ngrihen në këmbë dhe të vazhdojnë të lëvizin me sy mbyllur.
- Inkurajoni eksplorimin krijues të hapësirës dhe ndërveprimin me të tjerët, pa krijuar çifte.

Mbështetja e Komisionit Evropian për këtë prodhim të këtij botimi, nuk përbën një miratim të përmbajtjes, që pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për çdo përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

4. Formimi i grupit:
Gradualisht, pjesëmarrësit hapin sytë dhe vazhdojnë të lëvizin si ngjyra e tyre.
Pa folur apo treguar letrat e tyre, individët gjejnë të tjerë me të njëjtën ngjyrë dhe formojnë një grup të vogël që lëviz në mënyrë kohezive.
Grupet bashkohen së bashku, duke krijuar një organizatë më të madhe që lëviz si një njësi.

5. Reflektimi individual:
Pjesëmarrësit largohen nga grupi dhe lëvizin vetëm për një kohë.
Reflektoni se si ndihet të jeni përsëri vetëm dhe vëzhgoni çdo ndryshim në lëvizjen e tyre.
Merrni parasysh dhe shprehni nëse u mungon të qenit në një grup ose nëse të qenit vetëm sjell një përvojë të ndryshme.

6. Reflektimi në grup:
Mblidhni pjesëmarrësit për të diskutuar përvojat e tyre.
Pyesni për ndjenjat, vëzhgimet dhe çdo ndryshim në lëvizje.
Pjesëmarrësit mund të zbulojnë ngjyrat e tyre dhe të shohin nëse grupet janë formuar në mënyrë organike bazuar në të njëjtat ngjyra.

Mbështetja e Komisionit Evropian për këtë prodhim të këtij botimi, nuk përbën një miratim të përmbajtjes, që pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për çdo përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Udhëzime për përmbledhje:

Filloni duke pyetur pjesëmarrësit se si aktiviteti i bëri ata të ndiheshin dhe çfarë mendimesh ose emocionesh solli. Nxitini ata të ndajnë reagimet e tyre fillestare.

Marrëdhëniet kryesore:
Kërkojuni pjesëmarrësve të identifikojnë një ose dy pika kryesore nga aktiviteti. Çfarë mësimesh apo realizimesh do të kenë me vete?

Planifikimi i Veprimit:
Nxitini pjesëmarrësit të marrin në konsideratë se si mund t'i zbatojnë njohuritë e fituara nga ky aktivitet në qëllimet dhe ëndrrat e tyre të ardhshme. A ka veprime specifike që mund të ndërmarrin për të shfrytëzuar pikat e tyre të forta?

Ndarja e ndjenjave:
Ftojini pjesëmarrësit të ndajnë çdo mendim ose ndjenjë shtesë që u shfaq gjatë aktivitetit ose si rezultat i diskutimit të arritjeve dhe pikave të tyre të forta.

Mendimet përmbyllëse:
Mbyllni seancën informuese duke përmbledhur pikat kryesore të diskutuara dhe duke falënderuar pjesëmarrësit për kontributin e tyre.

Mos harroni të krijoni një atmosferë mbështetëse dhe jo-gjykuese gjatë diskutimit, duke i lejuar pjesëmarrësit të ndajnë hapur mendimet dhe ndjenjat e tyre. Qëllimi është të ndihmohen pjesëmarrësit të fitojnë vetëdije më të thellë dhe njohuri që ata mund të çojnë përpara në udhëtimet e tyre personale dhe profesionale.

Mbështetja e Komisionit Evropian për këtë prodhim të këtij botimi, nuk përbën një miratim të përmbajtjes, që pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për çdo përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Këshilla dhe shënime për moderatorin:

Vendosni udhëzime të qarta për sjellje të respektueshme dhe gjithëpërfshirëse.

Inkurajoni pjesëmarrësit të jenë mendjehapur dhe jo-gjykues.

Përforconi rëndësinë e komunikimit joverbal gjatë gjithë aktivitetit.

Theksoni përdorimin e metaforës dhe simbolikës gjatë gjithë veprimtarisë.

Gjatë fazës së reflektimit, pjesëmarrësit mund të udhëzohen të bëjnë një foto të zonës përreth (mundësisht jashtë), me ngjyrën që kanë zgjedhur gjatë fazave të mëparshme si protagoniste. Duke përdorur aplikacionin e redaktimit në telefonin e tyre, ata mund të krijojnë një botë dixhitale brenda ngjyrave të tyre, ose duke pikturuar ose ngjitur foto të tjera. Më pas, ata ua prezantojnë botët e tyre të tjerëve, për të zbuluar ngjyrën e tyre.

Mbështetja e Komisionit Evropian për këtë prodhim të këtij botimi, nuk përbën një miratim të përmbajtjes, që pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për çdo përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Tempulli në Sleepyville

Aktiviteti paraqet një problem që duhet zgjidhur duke i angazhuar pjesëmarrësit në role dhe diskutim. Në këtë skenar, të gjithë pjesëmarrësit janë qytetarë të Sleepyville dhe të gjithë janë të shqetësuar nga problemi nëse një "Tempull" i ri (xhami, kishë, sinagogë etj.) duhet të ndërtohet në një pjesë të tokës së komunës së braktisur.
Aktiviteti i ndan pjesëmarrësit në role me përdorimin e kartave. Të gjithë pjesëmarrësit kanë rolin e tyre për të diskutuar nëse do të lejojnë një komunitet të ri të ndërtojë një tempull të ri apo jo.



IPërfshirja, Diversiteti dhe Toleranca
Pjesëmarrja në jetën demokratike dhe angazhimin qytetar



Lojë me role, debat



13+



20-30 pjesëmarrës



Karta, Letër, Laps, Kuti Votimi.



Zoom, Google Meet, Microsoft Teams ose platforma të ngjashme videokonferencash



Kohëzgjatja 150-180 minuta



YOU.TH. Doracaku për punëtorët me të rinjtë - 3.3 Metodologjitë e Teatrit - Luajtje me role
https://youth-theatre.eu/



Veprimtaria ballë për ballë mund të kryhet në klasë, sallë ose në natyrë.
Nëse luhet online, është e rëndësishme që të gjithë pjesëmarrësit të kenë akses në internet.

Mbështetja e Komisionit Evropian për këtë prodhim të këtij botimi, nuk përbën një miratim të përmbajtjes, që pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për çdo përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Implementimi:

PËRSHKRIMI I AKTIVITETIT

1. Lexoni përshkrimin e problemit në fletëpalosje. Shpjegoni se të gjithë pjesëmarrësit janë qytetarë të Sleepyville dhe të gjithë janë të shqetësuar nga problemi nëse një tempull i ri (kishë, xhami, sinagogë... etj.) duhet të ndërtohet në një pjesë të tokës së këshillit të braktisur.

2. Tregojuni pjesëmarrësve listën e roleve të ndryshme dhe kërkojuni secilit të zgjedhë një për vete. Jepni letrat me role dhe përshkrimin e problemit dhe tregoni se ku mund të takohen njerëzit dhe grupet paraprakisht dhe ku do të zhvillohet më vonë "Takimi i Këshillit". Ndihmoni grupin në ndarjen e roleve duke i inkurajuar ata të mbulojnë të gjitha rolet në lojë. Marrja e një roli nuk do të thotë se ata mendojnë kështu, mund të jetë edhe një përvojë më e madhe dhe entuziaste të sfidosh veten për të marrë një rol të kundërt me mënyrën se si do të vepronin në jetën e tyre normale.

3. Shpjegoni rregullat e debatit që do të përdoren gjatë takimit.

4. Shpjegoni se ata do të kenë 30 minuta para takimit aktual në mënyrë që njerëzit të mund të takojnë qytetarët e tjerë, të përgatisin atë që duan të thonë dhe të vendosin se si duan të votojnë! Tregojuni atyre se Mbledhja e Këshillit Bashkiak do të zgjasë 40 minuta dhe se mund të ketë shumë pak kohë për fjalimet aktuale për shkak të numrit të njerëzve që marrin pjesë. Për këtë arsye, ata duhet të përpiqen të përgatisin vetëm një ose dy pika që duan t'i ekspozojnë pjesës tjetër të komunitetit.

5. Përdorni fazën përgatitore për të krijuar hapësirën për "Mbledhjen e Këshillit". Idealisht, njerëzit duhet të ulen në një formë gjysmërrethi ose patkoi, me Kryetarin e Bashkisë në pjesën e përparme, në një pozicion paksa të ngritur. Partitë ose grupet duhet të jenë në gjendje të ulen së bashku dhe ju duhet të vendosni etiketat e emrave të tyre në tavolinat përpara.

6. Pas 30 minutash, thirrni qytetarët për takim (ose kërkoni nga kryetari të bëjë një gjë të tillë). Kryetari duhet t'u kujtojë njerëzve rregullat bazë të debatit dhe të mbajë një fjalim të shkurtër për të prezantuar takimin.

Mbështetja e Komisionit Evropian për këtë prodhim të këtij botimi, nuk përbën një miratim të përmbajtjes, që pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për çdo përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Implementimi:

7. Në përfundim të mbledhjes, pas 40 minutash, Kryetari duhet të thërrasë për votim. Kur votat të jenë numëruar dhe rezultati të jetë shpallur, ju duhet të shpallni përfundimin e aktivitetit dhe t'i ftoni njerëzit të sjellin karriget e tyre në një rreth për debrifingun.

Më poshtë është historia e Sleepyville dhe popullsisë së saj, si dhe përshkruhet problemi që ka komuniteti.
Rekomandohet fuqimisht, historia duhet të shtypet dhe të ndahet me të gjithë pjesëmarrësit ose të paktën një kopje për grup.
Në faqet në vijim mund të gjeni një faqe të plotë për t'u printuar me vetëm historinë e mëposhtme.

Një tempull në Sleepyville (për të gjithë pjesëmarrësit)
Ju jetoni në qytetin piktoresk të Sleepyville, një qytet me rreth 80,000 banorë. Në 60 vitet e fundit popullsia ka ndryshuar rrënjësisht, pjesërisht për shkak se të rinjtë kryesisht përpiqen të shpërngulen në qytete më të mëdha pasi mundësitë e punësimit atje janë më të mira, por edhe sepse rajoni ka parë ardhjen e një numri të madh familjesh emigrantësh. Disa nga këto familje kanë qenë këtu për 3 breza, por ende trajtohen me dyshim si “të ardhura” nga shumë njerëz në qytet. Tani ata përbëjnë pothuajse 15% të popullsisë së përgjithshme.
Çështja është propozimi për të ndërtuar një "TEMPLE" të ri në Sleepyville, ai do të ndërtohej në një copë tokë të braktisur që i përket këshillit. Ky truall ka qenë i pazhvilluar dhe prej vitesh ka qenë burim ankesash në këshill: është pranë rrugës kryesore tregtare dhe është një zonë ku vandalizmi dhe qarkullimi i drogës kanë qenë një problem i rregullt.
Kështu, kur një biznesmen i pasur ofroi t'ia hiqte problemin nga duart Këshillit, kryetari mendoi se dita e tyre me fat kishte ardhur! Këshilli pranoi menjëherë të hiqte dorë nga toka dhe të financonte 20% të kostove të ndërtimit për një tempull të ri në vend. Pjesa e mbetur prej 10% e kostove të ndërtimit, të cilat biznesmeni nuk i mbuloi dot, do të gjendej mes komunitetit. Ndërtesa ishte menduar të fillonte këtë javë... por Këshilli është përmbytur me ankesa nga banorët që kundërshtojnë projektin. Ata kanë thirrur një mbledhje të posaçme, në të cilën janë të ftuar të gjithë, për të zgjidhur këtë çështje. Takimi do të zhvillohet për 30 minuta.

Mbështetja e Komisionit Evropian për këtë prodhim të këtij botimi, nuk përbën një miratim të përmbajtjes, që pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për çdo përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Implementimi:

Role cards have to be delivered to each group.

Karta e rolit: Anëtar i Këshillit Bashkiak: Partia Populiste (1 ose 2 persona) Ju përfaqësoni Partinë Populiste në Këshillin Bashkiak. Ju mbështetët vendimin fillestar për të ndërtuar tempullin në tokë, pjesërisht sepse e kuptoni se komuniteti ka qenë shumë i mirë për ekonominë e qytetit dhe nuk doni t'i tjetërsoni ata.
Por ju jeni shqetësuar shumë nga ankesat e banorëve dhe nuk doni të krijoni një konflikt të panevojshëm në komunitet.
Ju jeni gjithashtu të shqetësuar për vendin tuaj në zgjedhjet e ardhshme të këshillit, kështu që ndoshta do të mbështesni cilindo opsion që duket të jetë më pak i diskutueshëm.

Karta e rolit: Anëtar i Këshillit Bashkiak: Partia e Diversitetit (1 ose 2 persona) Ju përfaqësoni Partinë e Diversitetit në Këshillin Bashkiak. Ju besoni se përqindja relativisht e madhe e njerëzve nga pjesë të ndryshme të botës ka shtuar kulturën dhe interesin e Sleepyville dhe e keni ndjerë të padrejtë që qyteti i ka privuar shumë prej këtyre njerëzve mundësinë për të praktikuar fenë e tyre për kaq gjatë. Ju gjithashtu mund të shihni se toka e braktisur po shkakton probleme sociale në qytet dhe se Këshilli për momentin nuk ka para për ta zhvilluar vetë.

Karta e roleve: Anëtarë të Shoqatës "E kaluara dhe e tashmja" e Sleepyville (2-4 persona) Ju jeni një nga grupet kryesore që kundërshtojnë këtë Tempull. Anëtarët tuaj janë nga komunitetet tradicionale në Sleepyville dhe ju mendoni se është shumë e rëndësishme të ruani karakterin e lashtë të qytetit, ku shumica prej jush kanë jetuar gjithë jetën.
Vendi që propozohet për tempullin është shumë qendror dhe do të ishte i dukshëm nga shumica e vendeve në qendër të qytetit. Në veçanti, Tempulli i ri mund të bllokonte pamjen e tempullit kryesor (kishës ose xhamisë, sinagogës, të tjera...) nga sheshi i qytetit. Ju mendoni se karakteri i vendlindjes tuaj po ndryshon tërësisht nga një komunitet që ka ardhur këtu vetëm së fundmi. Ju nuk e kuptoni pse njerëzit që kanë ardhur në këtë vend nga diku tjetër nuk duhet të jetojnë me të njëjtat rregulla dhe tradita si ju këtu.

Mbështetja e Komisionit Evropian për këtë prodhim të këtij botimi, nuk përbën një miratim të përmbajtjes, që pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për çdo përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Implementimi:

Karta e rolit: Anëtari i këshillit bashkiak: Partia tradicionaliste (1 ose 2 persona) Ju përfaqësoni Partinë Tradicionaliste në Këshillin Bashkiak dhe jeni fuqimisht kundër Tempullit të ri. Ju nuk mendoni se është e drejtë që toka e këshillit dhe burimet e këshillit të shpenzohen në një vend kulti që nuk respekton traditat e këtij vendi dhe këtij qyteti. Ju mendoni se familjet e emigrantëve janë të privilegjuar të lejohen të jetojnë këtu dhe se nuk duhet të përpiqen të imponojnë stile të ndryshme jetese në një vend ku janë mysafirë.

Karta e rolit: Anëtarë të Grupit të Veprimit Rinor "Të rinjtë e përgjumur për të drejtat e njeriut!" (2-4 persona) Grupi juaj u krijua për të adresuar disa nga problemet më të këqija për të rinjtë sot në Sleepyville. Ju e shihni ndërtimin e Tempullit të ri si një zgjidhje si për nevojën e komunitetit të ri për një vend adhurimi, ashtu edhe si një zgjidhje për problemet e shumta sociale që kanë qenë rezultat i lënies së tokës së braktisur për kaq shumë kohë. Ju mbështesni ndërtimin e këtij tempulli të ri, por jeni të shqetësuar se problemet e tjera sociale mund të neglizhohen nga Këshilli nëse duhet të kontribuojnë në ndërtimin. Në veçanti, buxheti për të rinjtë gjatë 5 viteve të fundit është ulur në një nivel ku nuk mund të fillojë të plotësojë nevojat e qytetit.

Karta e rolit: Anëtarë të "Shoqatës së re Temple të Sleepyville" (2-4 persona) Ju keni kërkuar prej vitesh Këshillit të sigurojë një vend adhurimi për komunitetin e ri, por gjithmonë është refuzuar për arsye financiare. Ju mendoni se është e padrejtë që komunitetit të ri i kërkohet të gjejë 10% të kostove të ndërtimit, kur kushtet ekonomike janë kaq të vështira për shumicën e njerëzve dhe kur komunitetet e tjera fetare kanë 11 vende të ndryshme kulti dhe këto janë përdorur deri tani. më pak njerëz se sa do të ishte Tempulli i ri.

Ju mendoni se kontributi që komuniteti juaj i ka dhënë qytetit nuk vlerësohet, se njerëzit në komunitetin tuaj diskriminohen padrejtësisht në aspekte të ndryshme të jetës së tyre dhe se duke refuzuar të lejojë këtë tempull të ri, këshilli po i mohon anëtarët e komunitetit të drejtën e tyre themelore për adhurim fetar.

Mbështetja e Komisionit Evropian për këtë prodhim të këtij botimi, nuk përbën një miratim të përmbajtjes, që pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për çdo përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Implementimi:

Karta e rolit: Anëtari i këshillit bashkiak: *Partia tradicionaliste* (1 ose 2 persona) Përfaqëson Partinë Tradicionaliste në Këshillin Bashkiak dhe jeni fuqimisht kundër Tempullit të ri. Nuk mendoni se është e drejtë që toka e këshillit dhe burimet e këshillit të shpenzohen në një vend kulti që nuk respekton traditat e këtij vendi dhe këtij qyteti. Ju mendoni se familjet e emigrantëve janë të privilegjuar të lejohen të jetojnë këtu dhe se nuk duhet të përpiqen të imponojnë stile të ndryshme jetese në një vend ku janë mysafirë.

Karta e rolit: Anëtarë të Grupit të Veprimit Rinor "Të rinjtë e përgjumur për të drejtat e njeriut!" (2-4 persona) Grupi juaj u krijua për të adresuar disa nga problemet më të këqija për të rinjtë sot në Sleepyville. Ju e shihni ndërtimin e Tempullit të ri si një zgjidhje si për nevojën e komunitetit të ri për një vend adhurimi, ashtu edhe si një zgjidhje për problemet e shumta sociale që kanë qenë rezultat i lënies së tokës së braktisur për kaq shumë kohë. Ju mbështesni ndërtimin e këtij tempulli të ri, por jeni të shqetësuar se problemet e tjera sociale mund të neglizhohen nga Këshilli nëse duhet të kontribuojnë në ndërtimin. Në veçanti, buxheti për të rinjtë gjatë 5 viteve të fundit është ulur në një nivel ku nuk mund të fillojë të plotësojë nevojat e qytetit.

Karta e rolit: Anëtarë të "Shoqatës së re Temple të Sleepyville" (2-4 persona) Keni kërkuar prej vitesh Këshillit të sigurojë një vend adhurimi për komunitetin e ri, por gjithmonë është refuzuar për arsye financiare. Mendoni se është e padrejtë që komunitetit të ri i kërkohet të gjejë 10% të kostove të ndërtimit, kur kushtet ekonomike janë kaq të vështira për shumicën e njerëzve dhe kur komunitetet e tjera fetare kanë 11 vende të ndryshme kulti dhe këto janë përdorur deri tani. më pak njerëz se sa do të ishte Tempulli i ri.

Ju mendoni se kontributi që komuniteti juaj i ka dhënë qytetit nuk vlerësohet, se njerëzit në komunitetin tuaj diskriminohen padrejtësisht në aspekte të ndryshme të jetës së tyre dhe se duke refuzuar të lejojë këtë tempull të ri, këshilli po i mohon anëtarët e komunitetit të drejtën e tyre themelore për adhurim fetar.

Mbështetja e Komisionit Evropian për këtë prodhim të këtij botimi, nuk përbën një miratim të përmbajtjes, që pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për çdo përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Implementimi:

Karta e rolit: Qytetarët e Sleepyville Ju jeni të shqetësuar për konfliktin që duket se ka pushtuar qytetin e Sleepyville dhe dëshironi të shkoni në mbledhjen e Këshillit Bashkiak për të votuar. Për momentin nuk e dini se për çfarë do të votoni: duhet të flisni me sa më shumë grupe të ndryshme që mundeni dhe më pas planifikoni të vendosni.

Karta e rolit: Kryetari i Bashkisë së Sleepyville Ju jeni kryesuesi i asamblesë dhe do të jetë detyra juaj, pasi të fillojë mbledhja, të mirëpresë pjesëmarrësit dhe t'u kujtojë atyre rregullat e debatit. Gjatë takimit, duhet të përpiqeni t'u jepni të gjithëve mundësinë për të folur - dhe nuk duhet të lejoni askënd të flasë për një kohë të gjatë! Jeni shumë të shqetësuar për publicitetin e keq që ka tërhequr ky rast dhe planifikoni të përpiqeni që përpara takimit të flisni me disa nga grupet për t'i bindur që të zbusin qëndrimin e tyre.

Përmbledhje

Për të përmbledhur, filloni raundin e reagimeve duke i përshëndetur të gjithë me emrat e tyre të vërtetë, kjo është një teknikë për t'i ndihmuar pjesëmarrësit të heqin dorë nga rolet që kishin marrë gjatë simulimit. Kjo është e rëndësishme të bëhet përpara se të filloni debrifingun. Pyetni pjesëmarrësit se çfarë ndjejnë ata për procesin që sapo kanë kaluar:

- A ishit të befasuar nga rezultati i votimit dhe a pasqyronte ai pozicionin e personit që luanit?
- Sa ndikim mendoni se keni pasur (në rolin tuaj) në rezultat?
- A ju bëri ndërveprimi me njerëz ose grupe të tjerë të ndryshoni qasjen ose qëndrimin tuaj ndaj problemit?
- Sa e lehtë ishte të identifikohesh me rolin tënd? Pse ose pse jo?
- A mendoni se kjo situatë mund të lindë në jetën reale? A mund të mendoni ndonjë rast të ngjashëm?
- Si do të reagonit nëse ky rast do të lindte në qytetin/vendin tuaj të banimit? A e ndryshoi fare aktiviteti qëndrimin tuaj?
- Çfarë kuptoni me të drejtën e lirisë së mendimit, ndërgjegjes dhe fesë? A dini ndonjë rast në histori (apo sot) kur kjo e drejtë është mohuar?
- Pse mendoni se liria fetare është një e drejtë themelore e njeriut?
- Sa mendoni se respektohet kjo e drejtë në komunitetin tuaj?

Mbështetja e Komisionit Evropian për këtë prodhim të këtij botimi, nuk përbën një miratim të përmbajtjes, që pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për çdo përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Këshilla dhe shënime për moderatorin

- Roli i aktivitetit mund të ndryshohet si ndërtimi i një tempulli tjetër në komunitet ose krijimi i një qendre për komunitetin (qendër refugjatësh ose gjithashtu një qendër kulturore).
- Nëse e përdorni në internet, sigurohuni që të konfiguroni dhomat e ndarjes paraprakisht.
- Nëse është e mundur, duhet ta drejtoni këtë aktivitet së bashku me një bashkë-lehtësues në mënyrë që të jeni në gjendje t'u përgjigjeni pyetjeve dhe të koordinoni çdo hap të aktivitetit në të njëjtën kohë.
- Aktiviteti mund të përfitojë duke pasur më shumë kohë në dispozicion, veçanërisht gjatë takimit aktual, në mënyrë që njerëzit të kenë mundësinë t'u përgjigjen komenteve të bëra nga të tjerët.
- Ju gjithashtu mund t'i ndani rolet paraprakisht ose t'i ndani rolet në mënyrë rastësore në mënyrë që të kurseni kohë gjatë seancës.
- Gjatë fazës përgatitore, mund të jetë e dobishme të kontrolloni nëse njerëzit po përdorin kohën për të planifikuar atë që do të thonë gjatë takimit. Ju mund të shkoni nga grupi në grup si vëzhgues.
- Kur caktoni rolet, vini re se roli i kryetarit të bashkisë është shumë kërkues dhe se personi që e luan atë do të duhet të ndihet i sigurt për lehtësimin e takimit dhe – nëse është e nevojshme – t'i shkurtojë njerëzit në mënyrë që të lejojë të gjithë të flasin. Ju do të duhet të kaloni detyrën me pjesëmarrësin që luan kryetarin e bashkisë përpara simulimit aktual.

- Është shumë e dëshirueshme që të përpiqeni t'ia lini lehtësimin tërësisht personit që luan rolin e kryetarit të bashkisë, si për të ndjerë besimin tuaj ashtu edhe për të nxitur respektin e pjesëmarrësve të tjerë për vendimet e tyre në vend që të shikojnë nga ju. Sigurisht, nëse lindin vështirësi, mund ta gjeni të nevojshme të ndërhyni në rrjedhën e simulimit. Megjithatë, ju duhet të përpiqeni ta bëni këtë pa dëmtuar autoritetin e pjesëmarrësit që luan Kryetarin e Bashkisë.
- Nëse simulimi del jashtë kontrollit - për shembull, për shkak se njerëzit largohen nga tema ose janë shpikur pjesë të reja informacioni - ose nëse Këshilli kapet në një ngërç dhe nuk mund të arrijë një marrëveshje, vini në dukje se kjo mund të pasqyrojë një rezultat në jetën reale dhe nuk tregon se aktiviteti ka dështuar. Ju mund ta përdorni këtë në përmbledhjen në fund për të diskutuar vështirësinë e arritjes së një marrëveshjeje për çështje të tilla si këto.

Mbështetja e Komisionit Evropian për këtë prodhim të këtij botimi, nuk përbën një miratim të përmbajtjes, që pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për çdo përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

OBJEKTIVAT E MËSIMIT

- Mësoni të luani një rol
- Përjetimi i rolit dhe vështirësisë së vendimmarrjes për komunitetin
- Zhvilloni të menduarit kritik dhe zgjidhjen e problemeve
- Për të përjetuar konflikte reale që mund të lindin në përmbushjen e nevojave të komuniteteve të ndryshme
- Për të eksploruar të drejtën e lirisë së fesë dhe besimit
- Të zhvillojë aftësi në debat dhe analizë
- Vlerësimi/respekti i qenieve njerëzore
- Vlerësimi/respektimi i dallimeve dhe diversitetit kulturor
- Ndërgjegjësimi komunikues

Mbështetja e Komisionit Evropian për këtë prodhim të këtij botimi, nuk përbën një miratim të përmbajtjes, që pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për çdo përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Tempulli në Sleepyville

Ju jetoni në qytetin piktoresk të Sleepyville, një qytet me rreth 80,000 banorë. Në 60 vitet e fundit popullsia ka ndryshuar rrënjësisht, pjesërisht për shkak se të rinjtë kryesisht përpiqen të shpërngulen në qytete më të mëdha pasi mundësitë e punësimit atje janë më të mira, por edhe sepse rajoni ka parë ardhjen e një numri të madh familjesh emigrantësh. Disa nga këto familje kanë qenë këtu për 3 breza, por ende trajtohen me dyshim si "të ardhura" nga shumë njerëz në qytet. Tani ata përbëjnë pothuajse 15% të popullsisë së përgjithshme.

Çështja është propozimi për të ndërtuar një "TEMPLE" të ri në Sleepyville, ai do të ndërtohej në një copë tokë të braktisur që i përket këshillit. Ky truall ka qenë i pazhvilluar dhe prej vitesh ka qenë burim ankesash në këshill: është pranë rrugës kryesore tregtare dhe është një zonë ku vandalizmi dhe qarkullimi i drogës kanë qenë një problem i rregullt.

Kështu, kur një biznesmen i pasur ofroi t'ia hiqte problemin nga duart Këshillit, kryetari mendoi se dita e tyre me fat kishte ardhur! Këshilli pranoi menjëherë të hiqte dorë nga toka dhe të financonte 20% të kostove të ndërtimit për një tempull të ri në vend. Pjesa e mbetur prej 10% e kostove të ndërtimit, të cilat biznesmeni nuk i mbuloi dot, do të gjendej mes komunitetit. Ndërtesa ishte menduar të fillonte këtë javë... por Këshilli është përmbytur me ankesa nga banorët që kundërshtojnë projektin. Ata kanë thirrur një mbledhje të posaçme, në të cilën janë të ftuar të gjithë, për të zgjidhur këtë çështje. Takimi do të zhvillohet për 30 minuta.

Mbështetja e Komisionit Evropian për këtë prodhim të këtij botimi, nuk përbën një miratim të përmbajtjes, që pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për çdo përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Toleranca ndërkulturore

Filloni në një udhëtim ndriçues përmes eksplorimit të dimensioneve kulturore dhe ndikimit të tyre të thellë në jetën tonë. Ky aktivitet angazhues është krijuar për të nxitur një kuptim më të thellë të diversitetit kulturor dhe për të zhdukur intolerancën ndërkulturore dhe bullizmin. Në një botë ku përkatësia etnike dhe edukimi janë përtej zgjedhjes personale, respekti për njëri-tjetrin bëhet parësor.



Përfshirja dhe Diversiteti



Loj me role



13+



5 pjesëmarrës për grup



Kartat me rolin
Stilolaps
Fletë të zbrazëta
Kompjuter dhe projektor opsional



https://ambassadors-network.eu/community/
Këtu pjesëmarrësit mund të hapin një temë të re dhe të diskutojnë në lidhje me aktivitetin



15 min role teatrore me role
10 min vlerësim dhe raportim
5 min Prezantim i përgjithshëm me përmbajtje ndërkulturore dhe bullizëm



YOU.TH. Doracaku për punëtorët me të rinjtë - 3.3 Metodologjitë e Teatrit - Luajtje me role
https://youth-theatre.eu/



Brenda
Në natyrë
Online

Mbështetja e Komisionit Evropian për këtë prodhim të këtij botimi, nuk përbën një miratim të përmbajtjes, që pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për çdo përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Objektivi:

Për të parandaluar intolerancën ndërkulturore dhe ngacmimin duke i zhytur pjesëmarrësit në një teori dhe aktivitet me role që inkurajon ndjeshmërinë, mirëkuptimin dhe dialogun e hapur.
Duke futur një element dixhital në këtë aktivitet, ne synojmë të krijojmë një përvojë mësimore më gjithëpërfshirëse dhe me ndikim, duke nxitur ndjeshmërinë dhe mirëkuptimin midis pjesëmarrësve

Implementimi:

1. **Prezantimi i teorisë::**
   - Trajnuesi ofron një pasqyrë të shkurtër të dimensioneve kulturore, duke theksuar ndikimin e tyre në jetën e individëve.
   - Theksoni rëndësinë e respektit për prejardhje të ndryshme kulturore.
2. **Skenari i lojës me role: "Të luash basketboll në një oborr shkolle"**
   - Prezantoni personazhet: John (Bully), Paul (Mbështetësi), Majk (Silent Kalimtar), Erdal (Viktimë) dhe Sonia (Mbrojtësi).
   - Pjesëmarrësit përfshihen në një skenar me role, duke përjetuar drejtpërdrejt dinamikën e intolerancës kulturore dhe bullizmit.
3. **Angazhimi dixhital:**
   - Pjesëmarrësit përdorin platformën dixhitale për të ndarë mendimet dhe ndjenjat e tyre gjatë lojës me role.
   - Burimet dixhitale ofrojnë njohuri shtesë mbi pasojat e ngacmimit kulturor.
4. **Sesioni përmbledhës::**
   - Diskutoni emocionet dhe perspektivat e përjetuara gjatë lojës me role.
   - Eksploroni rolin e kalimtarëve dhe mbrojtësve në parandalimin e diskriminimit kulturor.

Mbështetja e Komisionit Evropian për këtë prodhim të këtij botimi, nuk përbën një miratim të përmbajtjes, që pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për çdo përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Pyetje për diskutim:

1. Në cilën moshë njerëzit priren të përfshihen në bullizëm dhe cilët faktorë kontribuojnë në këtë sjellje?
2. A duhet të zbatohet ky aktivitet në institucionet arsimore për të parandaluar bullizmin dhe si mund të përshtatet për grupmosha të ndryshme?
3. A është heshtja e pranueshme kur dëshmojnë diskriminim dhe çfarë hapash proaktiv mund të ndërmarrin individët për të parandaluar diskriminimin?
4. Si mund të kontribuojë ndërgjegjësimi dhe edukimi shoqëror në parandalimin e intolerancës ndërkulturore?
5. Duke marrë parasysh punën e OJQ-ve në ndërkulturalizëm, diskutoni përparimin e bërë në rritjen e tolerancës ndërkulturore.

Këshilla dhe shënime për moderatorin

Inkurajoni pjesëmarrësit të reflektojnë mbi kontributet e tyre personale për të nxitur një mjedis më gjithëpërfshirës. Pjesëmarrësit mund të ndajnë idetë e tyre për organizimin e fushatave ndërgjegjësuese, bashkëpunimin me organizatat e komunitetit ose përdorimin e platformave dixhitale për të përforcuar mesazhin e pranimit kulturor.

Shembull i një skenari:
John: Hej të gjithë! Hajde ketu! Le të luajmë pak basketboll!
Erdal: Dua të luaj! Me pelqen basketbolli!
Gjoni: Jo TI! Ju nuk mund të luani. Ne nuk duam njerëz të ndyrë në lojën tonë. Kthehuni në vendin tuaj. Pse nuk e kuptoni ju dhe familja juaj që nuk jeni të mirëpritur këtu?
Pali: Shiko, Erdal, ndoshta është më mirë të shkosh në anën tjetër. Siç mund ta kuptoni, njerëz si ju dëmtojnë prestigjin tonë. Shiko, shiko, je rrëmujë!!
Majk: Gjatë gjithë kësaj kohe ai merr pjesë në dialog, ndihet i trishtuar, por beson se nuk është puna e tij të bëjë asgjë.

Mbështetja e Komisionit Evropian për këtë prodhim të këtij botimi, nuk përbën një miratim të përmbajtjes, që pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për çdo përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Sonia: Hej Xhon, është koha ta ndalojmë këtë, Erdal është shoku ynë dhe ka të drejtë të luajë me ekipin e klasës sonë.
Gjoni: Jo, në asnjë mënyrë, nuk e lejoj të huajin të luajë me ne. Të huajt janë të këqij. Familja ime më këshillon të shmang të gjithë të huajt.
Sonia: Po Xhon, por mendo: Erdal nuk është i huaj, ai është shoku ynë, është thjesht nga një vend tjetër. Ne jemi të gjithë studentë; ne jemi njerëz dhe duam të njëjtin respekt pasi të gjithë kemi të njëjtat të drejta. Thjesht mendoni pak për këtë. Nëse nuk dëshironi, do t'ju drejtoj te mësuesi ynë.

Elementi dixhital:
Duke përdorur teknologjinë, pjesëmarrësit do të kenë akses në një platformë dixhitale interaktive që rrit përvojën e të mësuarit. Kjo platformë mund të përfshijë burime multimediale, kuize interaktive dhe skenarë të botës reale të paraqitura në një mjedis virtual. Elementi dixhital synon të rrisë angazhimin dhe të sigurojë një mjedis mësimor dinamik. Një platformë e tillë mund të jetë forumi nën faqen e internetit të bullying kibernetik: https://ambassadors-network.eu/community/ "Këtu pjesëmarrësit mund të hapin një temë të re dhe të diskutojnë mbi aktivitetin"

Mbështetja e Komisionit Evropian për këtë prodhim të këtij botimi, nuk përbën një miratim të përmbajtjes, që pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për çdo përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Zëra të Padëgjuar

"Zëra të Padëgjuar - histori të padrejtësive me bazë gjinore" do t'i ndihmojë pjesëmarrësit të ndjejnë empati me viktimat e dhunës dhe të eksplorojnë situata të ndryshme abuzimi me bazë gjinore. Ky aktivitet i lejon pjesëmarrësit të identifikojnë lloje të ndryshme dhe të larmishme të dhunës dhe diskriminimit me bazë gjinore dhe të rrisin ndërgjegjësimin.



Dhuna me bazë gjinore



Tregim/Përrallë



16-30



15-20 pjesëmarrës
Aktiviteti mund të kryhet edhe me më pak pjesëmarrës ose me më shumë pjesëmarrës. Nëse janë të pranishëm më pak pjesëmarrës, të gjitha tregimet mund të lexohen dhe dëgjohen, nëse ka më shumë pjesëmarrës, vetëm disa prej tyre do të kenë kohë për t'u ndarë në seancë plenare; kjo nuk ndikon në rezultatin e aktivitetit.



Stilolapsa dhe letra



Google meet ose Zoom



Hyrje: 5 minuta
Zbatimi: 30 minuta
(5 minuta për çdo kuti)
Ndarja e tregimeve: 15 minuta
Përmbledhje: 10/15 minuta



YOU.TH. Doracaku për punëtorët me të rinjtë - 3.2.5 Tregimi i historive:
https://youth-theatre.eu/



Është një aktivitet që mund të kryhet si jashtë ashtu edhe brenda në varësi të nevojave të grupit tuaj. Mund të zbatohet në internet përmes një platforme videokonferencash.

Mbështetja e Komisionit Evropian për këtë prodhim të këtij botimi, nuk përbën një miratim të përmbajtjes, që pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për çdo përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Implementimi:

Çdo pjesëmarrës duhet të jetë i pajisur me një letër dhe stilolaps ose pajisje mbështetëse dixhitale ku mund të mbajë shënime ose të vizatojë.

Trajnuesi ofron udhëzimet e mëposhtme:

- Pjesëmarrësit duhet të ndajnë zonën që kanë për mbajtjen e shënimeve ose vizatimin në 6 pjesë.
- Pjesëmarrësit duhet të mendojnë për një protagonist - në këtë rast ai do të jetë viktimë e dhunës me bazë gjinore. Mos e nënvizoni shumë protagonistin, lëreni secilin pjesëmarrës të vendosë dhe të imagjinojë vetë protagonistin e tregimit, të sugjerojë ekzistencën e llojeve të ndryshme të abuzimit dhe diskriminimit, atëherë ata mund të vënë fokusin në ndonjë prej tyre: dhunë në familje, hakmarrje. pornografi, thirrje me sy, diskriminim në vendin e punës, etj, përmendini ato për të dhënë ide. Tani pjesëmarrësit duhet të imagjinojnë se ku jeton protagonisti i tyre - ky do të jetë informacioni që do të zërë kutinë e parë.
- Kutia e dytë do të ilustrojë misionin ose qëllimin e atij protagonisti. Në çdo histori apo legjendë, protagonisti ka një qëllim për të arritur. Cili është misioni i protagonistit të tyre? Nuk duhet të lidhet me situatën e abuzimit dhe diskriminimit.
- Kutia e tretë: cilat janë burimet e tyre, kush mund t'i ndihmojë, kush i qëndron krah protagonistit në jetën e përditshme?
- Kutia e katërt: kush e pengon protagonistin? çfarë ndodh në rrugën e tij që mund të konotohet si dhunë/diskriminim gjinor?
- Si ndikon ky episod në misionin e protagonistit?
- Si përfundon historia? apo vazhdon?

Së fundi, pjesëmarrësit mund të ndajnë historitë që kanë krijuar. Tregimet gjithashtu mund të përdoren më vonë për aktivitete të mëtejshme improvizimi.

Përmbledhje

Përmbledhja duhet të fokusohet në inkurajimin e pjesëmarrësve që të ndajnë mendimet dhe emocionet e tyre rreth aktivitetit, si dhe të kuptuarit e tyre për dhunën dhe diskriminimin me bazë gjinore.

Mbështetja e Komisionit Evropian për këtë prodhim të këtij botimi, nuk përbën një miratim të përmbajtjes, që pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për çdo përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Udhëzime për përmbledhje:

Ju mund të përdorni pyetje të hapura për të lehtësuar këtë diskutim, të tilla si:

- Si u ndjetë gjatë krijimit të tregimit?
- A keni hasur ndonjë sfidë specifike kur mendonit për dhunën dhe diskriminimin me bazë gjinore?
- Si u ndjetë për trajtimin e këtyre temave të ndjeshme përmes tregimit?

Inkurajoni pjesëmarrësit të diskutojnë reagimet e tyre emocionale dhe ndjeshmërinë ndaj protagonistit që krijuan. Ju mund të bëni pyetje si:

- Keni ndjerë ndjeshmëri ndaj protagonistit tuaj?
- Si ndikoi procesi i tregimit në kuptimin tuaj të sfidave me të cilat përballen viktimat e dhunës me bazë gjinore?
- A ju ndërgjegjësoi aktiviteti për format e ndryshme të dhunës dhe diskriminimit me bazë gjinore?

Diskutoni se si episodi i dhunës ose diskriminimit me bazë gjinore ndikoi në misionin e protagonistit, siç tregohet në kutinë e pestë. Inkurajoni pjesëmarrësit të marrin në konsideratë implikimet më të gjera të situatave të tilla mbi individët dhe shoqërinë:

- Si ndikoi episodi i dhunës apo diskriminimit me bazë gjinore në misionin e protagonistit?
- Si lidhet kjo me situatat e jetës reale ku viktimat e dhunës me bazë gjinore shpesh pengohen në ndjekjen e qëllimeve të tyre?

Përmblidhni njohuritë dhe temat kryesore që u shfaqën gjatë diskutimit.
Inkurajoni pjesëmarrësit që t'i lidhin këto njohuri me botën reale, duke theksuar rëndësinë e ndjeshmërisë, ndërgjegjësimit dhe veprimit kundër dhunës dhe diskriminimit me bazë gjinore.
Përfundoni përmbledhjen me një notë pozitive dhe shpresëdhënëse, duke theksuar rolin që çdo pjesëmarrës mund të luajë në rritjen e ndërgjegjësimit dhe luftimin e dhunës dhe diskriminimit me bazë gjinore në komunitetet e tyre.
Mos harroni të mbani një atmosferë mbështetëse dhe respektuese gjatë gjithë seancës informuese, duke i lejuar pjesëmarrësit të shprehen lirshëm dhe të mësojnë nga këndvështrimet e njëri-tjetrit.

Mbështetja e Komisionit Evropian për këtë prodhim të këtij botimi, nuk përbën një miratim të përmbajtjes, që pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për çdo përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Këshilla dhe shënime për moderatorin:

Lehtësimi i një aktiviteti që eksploron tema të ndjeshme si dhuna me bazë gjinore dhe diskriminimi kërkon planifikim dhe ndjeshmëri të kujdesshme. Këtu janë disa këshilla për lehtësuesit, së bashku me vështirësitë e mundshme që mund të shfaqen.

Krijoni një hapësirë të sigurt: krijoni një mjedis të sigurt dhe jo gjykues ku pjesëmarrësit ndihen rehat duke ndarë mendimet dhe emocionet e tyre. Theksoni rëndësinë e konfidencialitetit.

Vendosni rregulla bazë: komunikoni qartë rregullat bazë për diskutim të respektueshëm dhe empatik. Inkurajoni dëgjimin aktiv dhe dekurajoni çdo formë gjykimi ose komente nënçmuese.

Theksoni pëlqimin: theksoni rëndësinë e respektimit të kufijve të pjesëmarrësve kur ndajnë historitë e tyre. Askush nuk duhet t'i nënshtrohet presionit për të zbuluar përvojat personale që nuk janë të kënaqur t'i ndajnë.

Jini mbështetës: përgatituni të ofroni mbështetje emocionale nëse pjesëmarrësit mërziten ose nxiten gjatë aktivitetit. Keni një plan për adresimin e situatave të tilla dhe jepni informacion mbi burimet mbështetëse në dispozicion.

Qëndroni Neutral: si lehtësues, mbani një qëndrim neutral dhe shmangni shprehjen e mendimeve personale ose paragjykimeve për këtë temë. Roli juaj është të lehtësoni diskutimin, jo të impononi këndvështrimin tuaj.

Inkurajoni diversitetin: sigurohuni që pjesëmarrësit të krijojnë histori të ndryshme dhe gjithëpërfshirëse që përfaqësojnë një gamë të gjerë përvojash në lidhje me dhunën dhe diskriminimin me bazë gjinore.

Promovoni Empatinë: inkurajoni pjesëmarrësit të mendojnë thellë për emocionet dhe përvojat e protagonistëve të tyre. Bëni pyetje që nxisin ndjeshmëri dhe mirëkuptim.

Mbështetja e Komisionit Evropian për këtë prodhim të këtij botimi, nuk përbën një miratim të përmbajtjes, që pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për çdo përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Këshilla dhe shënime për moderatorin:

Përmbajtja nxitëse: aktiviteti mund të shkaktojë pa dashje kujtime ose emocione traumatike te disa pjesëmarrës. Jini të përgatitur për t'i trajtuar këto situata me delikatesë dhe ofroni burime për këshillim ose mbështetje.

Mungesa e ndërgjegjësimit: pjesëmarrësit mund të kenë njohuri të kufizuara për dhunën dhe diskriminimin me bazë gjinore. Jini të përgatitur për të ofruar informacion bazë dhe burime për arsimim të mëtejshëm.

Përmbajtje e papërshtatshme: monitoroni historitë e krijuara nga pjesëmarrësit për t'u siguruar që ato të mos përmbajnë përmbajtje të papërshtatshme ose fyese. Ndërhyni nëse është e nevojshme për të mbajtur një atmosferë respekti.

Keqinterpretim: pjesëmarrësit mund të keqinterpretojnë pa dashje qëllimin e aktivitetit ose të krijojnë histori që përjetësojnë stereotipe të dëmshme. Jini vigjilentë në drejtimin e diskutimeve dhe adresimin e keqkuptimeve.

Rezistenca ndaj ndryshimit: pjesëmarrësit mund t'i rezistojnë ndryshimit të narrativave të tyre nëse u kërkohet të reflektojnë dhe t'i rishikojnë ato. Inkurajoni hapjen ndaj reagimeve dhe rritjes.

Trajtimi i polemikave: jini të përgatitur për të menaxhuar çdo polemikë ose mosmarrëveshje që mund të lindë gjatë aktivitetit. Mbani fokusin te dialogu dhe të mësuarit me respekt.

Mbështetja vijuese: pas aktivitetit, merrni parasysh ofrimin e informacionit mbi burimet, organizatat ose seminaret shtesë në lidhje me dhunën dhe diskriminimin me bazë gjinore për pjesëmarrësit që dëshirojnë të mësojnë më shumë ose të ndërmarrin veprime.

Mbështetja e Komisionit Evropian për këtë prodhim të këtij botimi, nuk përbën një miratim të përmbajtjes, që pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për çdo përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

A mundem?

A mundem?- Si ta ndjeni dhe mbroni privatësinë dhe hapësirën tuaj personale. Mësimi trajton temën e hapësirës personale dhe nevojave të privatësisë dhe i fuqizon fëmijët të njohin zonën e tyre të rehatisë dhe sigurisë, si dhe të respektojnë kufijtë e njerëzve të tjerë. Ai bazohet në ushtrime fizike dhe mendore, por përfshin gjithashtu eksplorim/diskutim verbal.

Dhuna me bazë gjinore

Teatër, lëvizje trupore

AGE 13+

20-24 pjesëmarrës

Kompjuter/telefon
Pajisje zanore, për luajtjen e muzikës (jo e detyrueshme)

Një element dixhital që mund t'i shtohet këtij ushtrimi është video e pëlqimit në internet, e cila mund të përdoret për të prezantuar konceptin e pëlqimit te pjesëmarrësit përpara ushtrimit. Kjo video e animuar bën metaforën e ofrimit të një filxhani çaj dikujt që nuk ka dëshirë të pijë çaj. Metafora e qartë është pëlqimi për aktivitete seksuale, dhe përmes kësaj, koncepti i pëlqimit u bëhet mjaft i qartë pjesëmarrësve. https://www.youtube.com/watch?v=pZwvrxVavnQ

45 minuta

YOU.TH. Doracaku për punëtorët me të rinjtë - 3.2.6 Gjuha e trupit https://youth-theatre.eu/

An empty classroom or gym or even open space without distraction and noises.

Mbështetja e Komisionit Evropian për këtë prodhim të këtij botimi, nuk përbën një miratim të përmbajtjes, që pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për çdo përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Implementimi:

Teori për trajnuesin

Jetojmë në një kulturë të mediatizuar, e cila çdo ditë na imponon të gjithëve, duke përfshirë edhe adoleshentët, modelet e një trupi të idealizuar (femër dhe mashkull). Në të kundërt të kësaj, ne duam të inkurajojmë të rinjtë (vajzë dhe djalë) të ndiejnë dhe pranojnë trupin e saj si kategori unike, e gjallë, e pacaktuar nga imazhet e imponuara, por e lidhur thellësisht me botën e brendshme, emocionale. Njohja dhe dashuria për trupin tuaj (siç është) është një temë e rëndësishme për adoleshentët.

Ky organ - që u përket vetëm atyre - ka nevojë edhe për hapësirën dhe privatësinë e tij. Prandaj, ne synojmë t'i fuqizojmë të rinjtë që të vendosin kufijtë e hapësirës së tyre personale dhe gjithashtu të njohin situatat sociale në të cilat njerëzit e tjerë (të huaj, por, mjerisht, ndoshta edhe njerëz të afërt - anëtarë të familjes, pedagogë) nuk i respektojnë këto kufij. . Në mbarë botën, kohët e fundit jemi dëshmitarë të zbulimit të rasteve të shumta të abuzimeve psikologjike dhe seksuale të fëmijëve në shkolla dhe kampuset artistike/shkencore, të cilat vështirë se njiheshin si të tilla, duke u mbuluar nga "metodat pedagogjike". Kjo është arsyeja pse ne e konsiderojmë të rëndësishme fuqizimin e fëmijëve për të njohur abuzimin e mundshëm dhe për të thënë jo për çdo qëllim që ata ndihen të papërshtatshëm.

Përshkrimi i detajuar i aktiviteteve të udhëhequra nga mësuesi:

Pjesa e parë: "Trupi im" (20-25 minuta):

Pjesa e parë përbëhet nga aktivitete fizike të strukturuara nga disa detyra. Qëllimi është të relaksohen dhe të ngrohen pjesëmarrësit dhe t'i sjellë ata në gjendjen e trupit dhe mendjes në të cilën ata mund të ndihen dhe më pas të eksplorojnë temën e mësimeve.

Detyra 1.1:

Zgjidhni vendin tuaj në dhomë, në mënyrë që të keni hapësirë të mjaftueshme për t'u ndjerë të lirë dhe rehat. Merrni frymë thellë, mbajeni për disa sekonda dhe më pas nxirreni. Përsëriteni 5 herë. Tani, imagjinoni që sa herë që nxirrni frymën trupi juaj bëhet më i vogël. Mundohuni, edhe fizikisht, ta bëni sa më të vogël të jetë e mundur. Provoni "trupin tuaj të vogël". Si lëviz, si tingëllon? Si ndihet të jesh i vogël? Ju mund të lëvizni "të vegjël" dhe të takoni "trupa të vegjël" të tjerë.

Mbështetja e Komisionit Evropian për këtë prodhim të këtij botimi, nuk përbën një miratim të përmbajtjes, që pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për çdo përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Detyra 2.1:
Tani përpiquni ta bëni trupin tuaj aq të madh sa të jetë e mundur (duke shtrirë këmbët dhe krahët). Provoni "trupin tuaj të madh". Si lëviz, si tingëllon? Si ndihet të jesh i madh? Ju mund të lëvizni "të mëdhenj" dhe të takoni "trupa të mëdhenj".

3.1. Ndarja:
Kthehuni në madhësinë tuaj normale, uluni në rreth. Shkëmbeni shkurtimisht përshtypjet: si ndjen të jesh i madh/i vogël? A mund ta lidhni këtë përvojë me një situatë reale që keni pasur? Kur/pse u ndjetë i madh/i vogël?
Pjesa e dytë: "Mund? » (20-25 minuta)

Detyra 2.1:
Ndërsa jeni ende ulur në rreth, numëroni 1,2, 1, 2...Të gjithë "një" formojnë një grup, të gjitha "dy" formojnë grupin tjetër. Tani dy grupe duhet të qëndrojnë në dy rreshta me distancën maksimale ndërmjet (p.sh. pranë dy mureve të kundërta në dhomë.)
Vendosni kontaktin me sy me pjesëmarrësin që qëndron në anën e kundërt. Ecni ngadalë drejt partnerit tuaj dhe përpiquni të gjeni afërsinë/largësinë optimale.
Pyetja është: si t'i afrohemi personit tjetër dhe megjithatë të ndihemi rehat? Pyetja edhe më e vështirë është: si të gjejmë distancën që është mjaft e mirë për të dy personat?

Detyra 2.1: A mundem?
Zgjidhni një person dhe pyeteni atë: A mund të zë vendin tuaj? Nëse ajo/ai përgjigjet "po", ju e zëni vendin e tij/saj dhe ai/ajo duhet të kërkojë nga një pjesëmarrës tjetër që ta zërë vendin e tij/saj. Nëse përgjigja është jo, pyesni një person tjetër.
Atëherë mund të zhvillohet pyetja "A Mundem ":
Mund të të prek dorën (shpatullat, flokët...?) Mund të të përqafoj? Mund t'ju them diçka të këndshme?
Rregulli kryesor është i thjeshtë: nëse përgjigja është jo, ne duhet ta respektojmë atë.
Në diskutimin vijues, ne shqyrtojmë pyetjet: A është e vështirë të thuash jo? Si ndihet? A është e çuditshme të pyesësh për diçka që normalisht do ta bëje pa e pyetur? Si ndihet kur dikush i thotë "jo" pyetjes/propozimit tuaj? A mund ta lidhni këtë ushtrim me një përvojë reale që keni pasur/ke në jetën time?

Mbështetja e Komisionit Evropian për këtë prodhim të këtij botimi, nuk përbën një miratim të përmbajtjes, që pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për çdo përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.
Agenzia Italiana per la Gioventù
Co-funded by the European Union

Këshilla dhe shënime për moderatorin:

Ndonjëherë adoleshentët ndihen të vështirë duke punuar me ushtrime fizike, pasi ndihen të vetëdijshëm për trupin e tyre. Vëzhgoni dhe shikoni se si mund të reagojë grupi juaj, nëse ata janë në gjendje t'i marrin seriozisht këto aktivitete. Mësuesi duhet gjithashtu të jetë i vetëdijshëm se lënda e mësimit/punëtorisë mund të jetë e ndjeshme për disa pjesëmarrës. Nëse vëren se një fëmijë mund të ketë pasur përvojë traumatike në lidhje me çështjen e privatësisë/kufijve personalë, punëtoria duhet të moderohet në rrugën për mbrojtjen e fëmijës (d.m.th. ndryshimin e aktivitetit) Në këtë rast mësuesi duhet të kontaktojë pedagogun e shkollës/ psikolog, për të gjetur mënyrën për t'i dhënë mbështetjen dhe ndihmën e nevojshme fëmijës.

Mbështetja e Komisionit Evropian për këtë prodhim të këtij botimi, nuk përbën një miratim të përmbajtjes, që pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për çdo përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Psikodramë

Psikodrama është një qasje terapeutike në të cilën pjesëmarrësit inkurajohen të vazhdojnë dhe të përfundojnë veprimet e tyre përmes interpretimit dramatik dhe luajtjes së roleve.

Dhuna me bazë gjinore

Lojë me role, Improvizim

13-30

10-15 pjesëmarrës

Në varësi të problematikës dhe teknikës që do të përdorni, mund të përdorni materiale të ndryshme: për shembull, një karrige, pëlhura, etj.

Në përgjithësi, psikodrama zhvillohet në një hapësirë fizike. Megjithatë, si rezultat i COVID-19, seancat virtuale kanë filluar të zhvillohen përmes platformave të tilla si Zoom ose GoogleMeet

YOU.TH. Doracaku për punëtorët me të rinjtë - 3.3 Metodologjitë e Teatrit: https://youth-theatre.eu/

https://youth-theatre.eu/

Në këtë teknikë është shumë e rëndësishme përcaktimi i hapësirës ku do të zhvillohet veprimi. Kjo hapësirë fizike duhet të kufizohet dhe të ndihet sikur i besohet publikut dhe protagonistit. Në këtë hapësirë do të zhvillohen fazat e ndryshme të psikodramës.

Struktura kryesore: (90 - 100 minuta)

1. Faza e ngrohjes: (10-15 minuta)
2. Faza e veprimit: (60 minuta)
3. Faza e ndarjes: (30 minuta)

Mbështetja e Komisionit Evropian për këtë prodhim të këtij botimi, nuk përbën një miratim të përmbajtjes, që pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për çdo përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Implementimi:

Qëllimi kryesor i Psikodramës është të pasqyrojë jetën reale dhe të pasqyrojë sjelljen aktuale të pjesëmarrësve në situata të jetës. Në psikodramë, individët mund të luajnë me role skenarë ose përvoja që përndryshe do të ishin të paarritshme. I gjithë koncepti në psikodramë sillet rreth idesë së "të vepruarit sikur".

Sipas J.L. Moreno, Psikodrama ka pesë elemente kryesore:

- Skena: vendi i caktuar ku shpaloset veprimi dhe kufizohet brenda kufijve të tij. Metaforikisht skena shërben si një zgjerim i jetës, duke shkuar përtej kufijve të përvojave të jetës reale dhe testeve të realitetit.
- Protagonist: anëtar i grupit i zgjedhur për të dhënë përmbajtjen e psikodramës bazuar në qëllimet e tij/saj. Protagonisti del nga grupi dhe merr rolin qendror gjatë shfaqjes së psikodramës, duke u bërë në qendër të vëmendjes.
- Regjisori: personi që drejton seancën dhe ndihmon protagonistin në arritjen e objektivit të tij gjatë Psikodramës. Drejtori duhet të krijojë një mjedis të sigurt dhe mbështetës për eksplorim dhe shprehje.
- Egot ndihmëse: këto role mbahen nga anëtarët e tjerë të grupit. Këto ego ndihmëse që mishërojnë një aspekt të jetës së protagonistit ose një karakter të jashtëm (si p.sh. një anëtar i familjes, mik ose figurë autoriteti). Egoja ndihmëse ndihmon protagonistin duke ofruar mbështetje dhe duke rritur eksplorimin e mendimeve dhe emocioneve të tyre të brendshme.
- Audienca ose Grupi: individët që vëzhgojnë psikodramën shpaloset dhe ofrojnë reagime dhe inkurajim për protagonistin. Anëtarëve të audiencës mund t'u jepet gjithashtu mundësia të bashkohen në shfaqje duke marrë role si egot ndihmëse ose personazhe të tjerë.

Teknikat Themelore:

- *Kthimi i roleve: një dramatizim në të cilin protagonisti e vendos veten në vendin e tjetrit, duke u kthyer mbrapsht me role të tjera.*
- *Dyfishi: egoja ndihmëse luan rolin, ose një aspekt të rolit të protagonistit, duke e pozicionuar atë pranë ose në sfond të protagonistit; duke shprehur mendimet dhe ndjenjat e pathëna të protagonistit.*

Mbështetja e Komisionit Evropian për këtë prodhim të këtij botimi, nuk përbën një miratim të përmbajtjes, që pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për çdo përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

- Pasqyra: protagonisti vëzhgon egon ndihmëse, i cili vepron si një reflektim i vetvetes, duke përsëritur rolin e tyre duke imituar gjuhën e trupit, gjestet dhe të folurin e tyre siç u portretizuan gjatë dramatizimit.
- Soliloku: regjisori e shtyn protagonistin të mendojë "me zë të lartë" dhe të shprehë ndjenjat, mendimin ose qëllimet e tij/saj.

Tema e trajtuar

- Çrregullime klinike (depresioni, ankesat somatike, sjellja fobike-ankthioze, ankthi ...)
- Agresioni (direkt/indirekt) dhe sjellje kundërshtuese.
- Dhuna me bazë gjinore.
- Sjelljet që kërkojnë vëmendje.
- Impulsiviteti.
- Empatia.
- Vetëvlerësim.
- Konflikti prind-adoleshent.
- Problemet sfiduese të opozitës.
- Burnout dhe Mobbing.
- Fuqizimi Psikologjik dhe Fuqizimi i Punës.

Metodologjitë e teatrit të aplikuara

Soliloku, dyshe, pasqyrë, ndryshim roli, rezistencë, interpolim, skulpturë, atom social, objekte të ndërmjetme, lojëra, sociometri, lojë me role, amplifikimi, konkretizim, karrige bosh etj.

Mbështetja e Komisionit Evropian për këtë prodhim të këtij botimi, nuk përbën një miratim të përmbajtjes, që pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për çdo përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Zbatimi i një sesioni psikodramë:

1. Faza nxehëse. Gjatë fazës së ngrohjes, objektivi kryesor është të nxisë besimin, të forcojë kohezivitetin e grupit dhe të krijojë një ndjenjë sigurie midis anëtarëve të tij. Besimi është thelbësor sepse u mundëson anëtarëve të grupit të ndihen të qetë kur marrin pjesë në metoda të orientuara drejt veprimit ose kur trajtojnë çështjet dhe konfliktet që lindin. Një praktikë e zakonshme në fazën e ngrohjes përfshin lojën me role, ku anëtarët e grupit marrin role specifike për t'u prezantuar. Duke pasur parasysh se në psikodramë, anëtarët e grupit shpesh portretizojnë role nga jeta e njëri-tjetrit, kjo teknikë mund të sigurojë njohuri të vlefshme për të gjithë në grup. Ndërsa anëtarët njihen më shumë me njëri-tjetrin përmes këtij procesi, njëri prej tyre mund të dalë përpara dhe të dalë vullnetar për të marrë rolin e protagonistit të psikodramës, fokusi qendror i sesionit.

2. Faza e veprimit. Gjatë fazës së veprimit, protagonisti me ndihmën e terapistit ndërton një skenë të frymëzuar nga jeta aktuale e protagonistit. Terapisti drejton seancën, ndërsa anëtarët e tjerë të grupit marrin rolet e egove ndihmëse, duke përfaqësuar njerëz nga jeta e protagonistit. Anëtarët e mbetur të grupit marrin rolin e spektatorëve.
Në këtë fazë mund të përdoren teknikat e ndryshme të përmendura më sipër: soliloku, dyfishi, pasqyra, ndryshimi i roleve, rezistenca, interpolimi, skulptura, atomi social, objektet e ndërmjetme, lojërat, sociometria, loja me role, amplifikimi, konkretizimi, karrigia bosh.. .

3. Faza e ndarjes. Pjesëmarrësve do t'u jepet një shans për të shprehur mendimet dhe emocionet e tyre në lidhje me përvojën. Kjo mund të përfshijë të folurit për zbulimet e tyre, gjendjet e tyre emocionale gjatë lojës me role, ose njohuritë që ata fituan në lidhje me ndjenjat ose marrëdhëniet e tyre. Për më tepër, faza e ndarjes lejon një bisedë në grup rreth asaj që ndodhi gjatë fazës së veprimit. Gjatë këtij diskutimi, audienca mund të eksplorojë aspekte të ndryshme, duke përfshirë mënyrën se si vëzhgimet dhe mendimet e tyre mund të ndikojnë në ndërveprimet ose marrëdhëniet e ardhshme të protagonistit me të tjerët.

4. Faza e integrimit. Terapisti do të ndihmojë grupin ose individin në përfshirjen e njohurive të reja nga teknikat në ekzistencën e tyre të përditshme. Kjo mund të përfshijë vendosjen e objektivave ose hartimin e qasjeve për të trajtuar çështje të veçanta që janë shqyrtuar gjatë lojës me role.

Mbështetja e Komisionit Evropian për këtë prodhim të këtij botimi, nuk përbën një miratim të përmbajtjes, që pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për çdo përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Këshilla dhe shënime për moderatorin:

"Trajnuesi" - luan një rol kryesor në krijimin e një mjedisi të sigurt dhe mbështetës për pjesëmarrësit. Në mënyrë tipike, ai/ajo i udhëheq pjesëmarrësit përmes ushtrimeve me role, duke i nxitur individët të zhyten në skenarë ose situata specifike. Trajnuesi mbetet i vëmendshëm dhe i gatshëm për të ndërhyrë kur është e nevojshme, duke ofruar mbështetje dhe udhëzime thelbësore. Ai/ajo lehtëson përpunimin e përvojave të pjesëmarrësve përmes teknikave të tilla si bërja e pyetjeve të hapura, reflektimi mbi narrativat e tyre dhe dhënia e komenteve dhe njohurive të vlefshme. Nëpërmjet udhëzimit dhe mbështetjes së tyre, drejtuesi i fuqizon pjesëmarrësit të gërmojnë në emocionet dhe përvojat e tyre më të thella, duke nxitur një mjedis të favorshëm për vetëdije më të madhe dhe rritje personale.

Mbështetja e Komisionit Evropian për këtë prodhim të këtij botimi, nuk përbën një miratim të përmbajtjes, që pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për çdo përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

What is revenge porn?

The activity is to increase awareness and understanding of revenge porn - including its consequences. Increase knowledge of how to prevent it.
Recognize that everyone in the community/group can play an important role in preventing and combating revenge porn.
The aim of this activity is to guide participants to develop theatre scenarios to discuss revenge porn and to prevent forms of harassment.



Dhuna me bazë gjinore.



Krijimi i skenës, Tregimi, Gjuha e trupit, imazhi i palëvizshëm.



13-30



30 pjesëmarrës (punë në 4 grupe)



Letër, stilolaps
Opsionale: kompjuter, projektor



Mjetet dixhitale mund të përdoren për prodhimin e posterëve.
https://kahoot.it/
https://www.mentimeter.com/
https://www.canva.com/



Hapi 1: 15 min. Prezantimi
Hapi 2: 30 min. Përgatitja e skenarit
Hapi 3: 40 min. Prezantimi në teatër
Hapi 4: 20 min. Reflektimi
Hapi 5: 20 min. Prodhoni imazh
Hapi 6: 20 min. Kthimi i posterave



YOU.TH. Doracaku për punëtorët me të rinjtë - 3.2 Bazat e dramatizimit, 3.3 Metodologjitë e teatrit
https://youth-theatre.eu/



Indoor (dhoma e madhe e punës, sallë ose e ngjashme me të)
Në natyrë
Online (lidhje e mirë me rrjetin)

Mbështetja e Komisionit Evropian për këtë prodhim të këtij botimi, nuk përbën një miratim të përmbajtjes, që pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për çdo përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

Agenzia Italiana per la Gioventù
Co-funded by the European Union

Implementimi:

Qëllimi i këtij aktiviteti është të udhëzojë pjesëmarrësit të zhvillojnë skenarë teatrale për të diskutuar pornografinë hakmarrëse dhe për të parandaluar format e ngacmimit.
Trajneri fillimisht fillon me një prezantim të fenomenit pornografik hakmarrës, duke sqaruar konceptin për të gjithë.
Ndani pjesëmarrësit në grupe dhe jepuni atyre kohë për të përgatitur skenarë teatrale.
Duke qenë se pjesëmarrësit janë gati me skenarin, ata mund të fillojnë prezantimin teatror të skenarit të tyre.

KOHA
Hapi 1: 15 min. Informacion në lidhje me pornografinë hakmarrëse dhe udhëzime për aktivitetin, duke i ndarë pjesëmarrësit në grupe më të vogla.

Hapi 2: 30 min. Përgatitja e skenarit nga pjesëmarrësit

Hapi 3: 40 min. Prezantimi në teatër nga secili grup (sugjeroni të përgatitni skenën me kohëzgjatje deri në 5 minuta, por merrni parasysh 10 minuta duke përfshirë kohën për kalimin nga një grup në tjetrin)

Hapi 4: 20 min. Reflektim mbi shfaqjet teatrore

Hapi 5: 20 min. Punoni në të njëjtat grupe të vogla për të prodhuar një imazh të palëvizshëm përfaqësues të skenarit që ata përgatitën më parë, bëni një foto të tij dhe përdorni atë për të përgatitur një poster me një slogan për të rritur ndërgjegjësimin e bashkëmoshatarëve.

Hapi 6: 20 min. Rikthimi i posterave dhe stuhi mendimesh mbi mundësi të ndryshme për përdorimin e materialeve të prodhuara në një fushatë.

Mbështetja e Komisionit Evropian për këtë prodhim të këtij botimi, nuk përbën një miratim të përmbajtjes, që pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për çdo përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Implementimi:

Hapi 1 - Aktiviteti fillon me prezantimin e moderatorit, duke shpjeguar se çfarë është pornografia Hakmarrja, pjesëmarrësit duhet të angazhohen në gjetjen e përkufizimit dhe lehtësuesi në fund do të përmbledhë dhe vë në dukje informacionin e rëndësishëm për të ofruar koordinata të përbashkëta.

Mund të konfiguroni një Kahoot për të prezantuar temën, ose një Mentimetër për të mbledhur informacion nga pjesëmarrësit.

Këtu janë disa informacione që mund t'ju ndihmojnë:
Çfarë është pornografia hakmarrëse?
Pornografia hakmarrëse është në fakt shpërndarja jo konsensuale e materialeve intime: është publikimi dhe shpërndarja e materialeve fotografike dhe/ose videove që tregojnë njerëz të përfshirë në akte seksuale ose poza eksplicite seksuale, pa pëlqimin e tyre.

Disa gjëra që duhen mbajtur parasysh në lidhje me pornografinë hakmarrëse
Shprehja porno hakmarrëse konsiderohet nga shumë akademikë si e pasaktë, sepse përkufizimi i saj përvetëson kulturën në të cilën mbizotëron një ide toksike e maskulinitetit dhe fajësimit të viktimave. Pornografia hakmarrëse nuk ka të bëjë fare me konceptet e hakmarrjes apo pornografisë. Kur flitet për hakmarrje, merret si e mirëqenë se viktima ka bërë diçka që meriton dënimin, ndërsa pornografia kërkon ndërgjegjësimin e subjektit të përjetësuar ose të filmuar.

Hapi 2:
Ndani pjesëmarrësit në 4 grupe të vogla dhe kërkojuni të përgatisin një skenar ku do të paraqesin një situatë të lidhur me pornografinë hakmarrëse.
Ata mund të përqendrohen në paraqitjen e asaj që është pornografi hakmarrëse, apo edhe në pasojat për viktimën. Njohuri ata se objektivi i këtyre shfaqjeve teatrore që ata do të krijojnë është të rrisin ndërgjegjësimin për këtë temë tek bashkëmoshatarët e tyre.
Kërkojuni atyre të përgatisin skenarë të gjatë deri në maksimum 5 minuta.

Mbështetja e Komisionit Evropian për këtë prodhim të këtij botimi, nuk përbën një miratim të përmbajtjes, që pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për çdo përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Implementimi:

Hapi 3:
Secili grup, një nga një, luan skenarin e tij të teatrit përpara grupit.

Hapi 4:
Tema është shumë e ndjeshme, kështu që pjesëmarrësit duhet të reflektojnë dhe të ndajnë emocionet e tyre.
Përqendrohuni në atë se si u ndjenë gjatë përgatitjes së skenarit të teatrit dhe gjatë shfaqjes.
Ftojini ata të diskutojnë aspektin e ndryshëm të ngritur nga grupet, a ka ndonjë gjë për të cilën nuk kishin menduar kurrë më parë? A ishte e dobishme të shiheshin këndvështrimet e ndryshme që secili grup solli me shfaqjet e tyre? A ka ndonjë aspekt të rëndësishëm që ata tani mendojnë se është vendimtar për t'u theksuar më shumë në tregime?

Hapi 5:
Ndani ato përsëri në grupet e vogla fillestare.
Kërkojuni grupeve të vazhdojnë të punojnë në skenarin e tyre dhe të zhvillojnë një imazh të palëvizshëm përfaqësues të këndvështrimit të tyre: një imazh që përcjell një mesazh të rëndësishëm. Ata mund të përdorin këndvështrimin që lindi gjatë reflektimit me të tjerët ose idetë e ardhura nga grupe të tjera. Ftojini ata të bëjnë një fotografi të imazhit të tyre të palëvizshëm dhe ta përdorin atë për të prodhuar një poster (p.sh. duke shtuar një slogan, një titull, etj.). Kujtojuni atyre se objektivi është të rrisë ndërgjegjësimin e bashkëmoshatarëve të tyre.

Hapi 6:
Mblidhni të gjithë pjesëmarrësit dhe angazhoni disa minuta për kthimin e veprave të tyre.
Kryeni një stuhi mendimesh për të shkëmbyer ide se si materiali i prodhuar mund të përdoret për të organizuar një fushatë për të rritur ndërgjegjësimin dhe për të mobilizuar bashkëmoshatarët e tyre.

Mbështetja e Komisionit Evropian për këtë prodhim të këtij botimi, nuk përbën një miratim të përmbajtjes, që pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për çdo përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Këshilla dhe shënime për moderatorin:

Lehtësimi i një aktiviteti në një temë kaq të ndjeshme dhe të rëndësishme si pornografia hakmarrëse kërkon planifikim dhe konsideratë të kujdesshme. Këtu janë disa këshilla për fasilitatorët:

Vendosni rregullat bazë:
Filloni seancën duke vendosur rregulla bazë që theksojnë respektin, ndjeshmërinë dhe dëgjimin aktiv. Kujtojuni pjesëmarrësve se tema është e ndjeshme dhe se mendimet e të gjithëve duhet të trajtohen me respekt.

Krijoni një hapësirë të sigurt:
Theksoni rëndësinë e krijimit të një hapësire të sigurt dhe jo-gjykuese për diskutime. Inkurajoni pjesëmarrësit të ndajnë mendimet dhe ndjenjat e tyre pa frikë nga kritika.

Gjuhë e ndjeshme:
Përdorni gjuhë gjithëpërfshirëse dhe të ndjeshme gjatë gjithë aktivitetit. Shmangni gjuhën fajësuese për viktimat dhe sigurohuni që pjesëmarrësit të kuptojnë rëndësinë e gjuhës në diskutimet rreth dhunës me bazë gjinore.

Theksoni pëlqimin:
Përforconi konceptin e pëlqimit jo vetëm në kontekstin e pornografisë hakmarrëse, por edhe në krijimin e skenarëve të teatrit. Sigurohuni që pjesëmarrësit të kuptojnë rëndësinë e respektimit të kufijve dhe marrjes së pëlqimit në aktivitetet e tyre në grup.

Jepni paralajmërime për shkaktimin:
Duke pasur parasysh natyrën e ndjeshme të temës, jepni paralajmërime para se të diskutoni ose paraqisni skenarë. Lejojini pjesëmarrësve mundësinë që të dalin jashtë për një çast nëse ndihen të parehatshëm.

Perspektiva të ndryshme:
Inkurajoni pjesëmarrësit të marrin në konsideratë perspektiva të ndryshme kur krijojnë skenarë. Kjo mund të përfshijë gjini, prejardhje dhe role të ndryshme në skenarë për të ofruar një kuptim gjithëpërfshirës të çështjes.

Mbështetja e Komisionit Evropian për këtë prodhim të këtij botimi, nuk përbën një miratim të përmbajtjes, që pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për çdo përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Këshilla dhe shënime për moderatorin:

Lehtësimi i reflektimit:
Pas prezantimeve teatrore, lehtësoni një diskutim reflektues. Bëni pyetje të hapura që inkurajojnë pjesëmarrësit të ndajnë mendimet, ndjenjat e tyre dhe çdo njohuri të re të fituar nga skenarët.

Ndjeshmëri e moderuar:
Kushtojini vëmendje mirëqenies emocionale të pjesëmarrësve. Nëse është e nevojshme, përgatituni ta ridrejtoni diskutimin në një aspekt më pak të ngarkuar emocionalisht ose të ofroni mbështetje nëse dikush bëhet dukshëm i shqetësuar.

Inkurajoni bashkëpunimin:
Theksoni natyrën bashkëpunuese të aktivitetit. Inkurajoni pjesëmarrësit të punojnë së bashku në një mënyrë mbështetëse kur krijojnë skenarë dhe postera. Theksoni se kontributi i të gjithëve është i vlefshëm.

Mbështetje vijuese:
Jepni informacion mbi burimet mbështetëse të disponueshme si gjatë dhe pas seancës. Ndani detajet e kontaktit për shërbimet e këshillimit ose linjat e ndihmës që pjesëmarrësit mund t'i qasen nëse është e nevojshme.

Ruajtja e neutralitetit:
Si lehtësues, qëndroni neutral dhe shmangni shprehjen e mendimeve personale për këtë temë. Roli juaj është të drejtoni diskutimin dhe të siguroni një mjedis të respektueshëm dhe gjithëpërfshirës.

Fleksibiliteti në kohën:
Jini fleksibël me kohën e aktiviteteve. Nëse diskutimet bëhen veçanërisht intensive ose emocionale, jepni kohë shtesë për përpunim dhe reflektim.

Përdorimi i mjeteve dixhitale:
Njihuni me mjetet dixhitale si Kahoot, Mentimeter dhe Canva paraprakisht për të siguruar integrim të qetë në seancë.

Inkurajoni të menduarit kritik:
Gjatë fazës së reflektimit, inkurajoni pjesëmarrësit të mendojnë në mënyrë kritike për faktorët shoqërorë që kontribuojnë në pornografinë hakmarrëse dhe mënyrat për të sfiduar dhe ndryshuar këto dinamika.

Mbështetja e Komisionit Evropian për këtë prodhim të këtij botimi, nuk përbën një miratim të përmbajtjes, që pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për çdo përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Drama në arsim

Drama në edukim - Përdoreni këtë aktivitet për të rritur ndjeshmërinë dhe për të sfiduar bullizmin përmes përdorimit të teknikave të ndryshme të dramës

Bullizmi dhe ngacmimi kibernetik

Loj me role

13-30

15-20 pjesëmarrës

A4, markera, post-it, shirit

Për një audiencë më të madhe mund të jetë përdorimi i Mentimetër për përshtatjen e shfaqjes.

#1 Shpjegimi dhe krijimi i botës në grup - 20 minuta
#2 Skena e shkurtër dhe diskutim - 10 minuta
#3 Pjesëmarrja e audiencës në skenë - 30 minuta
#4 Përmbledhje dhe reflektim - 10 minuta

YOU.TH. Doracaku për punëtorët me të rinjtë - 3.2.1 Metodologjitë e teatrit - Krijimi i skenës
https://youth-theatre.eu/

https://youth-theatre.eu/

Ka nevojë për një hapësirë të hapur ku të ketë karrige të mjaftueshme për t'u ulur pjesëmarrësit. Gjithashtu duhet hapësirë e mjaftueshme për t'u përdorur si skenë, ku të gjithë pjesëmarrësit mund të kenë akses vizual.

Mbështetja e Komisionit Evropian për këtë prodhim të këtij botimi, nuk përbën një miratim të përmbajtjes, që pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për çdo përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Implementimi:
Prezantimi nga moderatori. Në rast se është hera e parë që ajo/ajo takohet me grupin, ata mund të prezantohen gjithashtu. "Unë ju solla një histori që mund ta shikonim së bashku".

2. Lojë nxehëse: për të mësuar emrat/një energjizues/për ta bërë grupin të përqendrohet dhe të jetë gati. Përdorimi i kësaj mund të varet nga nevojat e grupit (element opsional në strukturë).

3. Diskutim: Çfarë do të ndryshojë në mënyrën se si një i ri ndihet në shkollën e tij/saj?

4. Shënimi i hapësirës: një stacion autobusi afër Selanikut. Stacioni i autobusit shënohet duke përdorur tre karrige nga lehtësuesi. Rrethina përshkruhet përmes pjesëmarrjes së grupit; çfarë mund të shihet, cila është ndjesia e hapësirës, cilat janë erërat, etj. Karriget kanë shirita me shirit maskues të ngjitur në to. Kërkojmë nga pjesëmarrësit të shkruajnë/vizatojnë grafitin që ndodhet në stacionin e autobusit në shirita. Grafitet në shirita më pas ndahen me grupin dhe diskutohen.

5. Moderatorja rrëfen: ajo/ai do të marrë rolin e Pjetrit, i cili është 11 vjeç. Do ta shohim në një ditë shkolle pasdite. Një skenë e shkurtër: Pjetri po ikën, ai hedh çantën në tokë. "Të ndyrë." Lexon mbishkrimet, nxjerr një stilolaps dhe shkruan diçka sipër njërit prej tyre.

6. Diskutim: çfarë patë?

¬ Duke analizuar situatën nga ana e viktimës

7. Tregim: një mësues nga shkolla e pa Pjetrin duke ikur, por nuk e pa se çfarë ndodhi. Mësuesi ndjek Pjetrin në stacionin e autobusit. Improvizimi: njëri nga pjesëmarrësit mund të luajë mësuesin. Lehtësuesi mbetet në rolin e Pjetrit dhe ai nuk zbulon se çfarë ka ndodhur, por përpiqet të devijojë diskutimin, duke thënë se gjithçka është në rregull.

Mbështetja e Komisionit Evropian për këtë prodhim të këtij botimi, nuk përbën një miratim të përmbajtjes, që pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për çdo përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

8. Diskutim: Çfarë e pengon Pjetrin të mos flasë? Lehtësuesi vendos shirit maskues midis vendit ku ishte ulur mësuesi dhe vendit ku Pjetri u ul dhe shkruan gjërat që pjesëmarrësit thonë se po e ndalojnë Pjetrin të flasë.

¬ Duke analizuar situatën nga këndvështrimi i dhunuesit, bashkëpunëtorit dhe kalimtarit

9. Imazhi i një grupi të tërë: Diçka ndodhi në portën e shkollës. Faqja është krijuar me grupin dhe motoja e shkollës vendoset në portë. Ne diskutojmë se çfarë mund të ketë ndodhur, por nuk e rregullojmë rolin e të gjithë pjesëmarrësve. Nëse ngacmimi i sjellë është fizik apo verbal dhe shtrirja e tij, vendoset nga pjesëmarrësit.4 Imazhi vendoset hap pas hapi me pjesëmarrjen aktive të grupit. Të gjithë duhet ta vendosin veten në imazhin e skenës së portës së shkollës. Lehtësuesi qëndron në rolin e viktimës. Gjurmimi i mendimit: Lehtësuesi shkon përreth dhe u kërkon atyre që ajo/ai prek në shpatull të thonë diçka ose të bëjnë një gjest. Ata mund të thonë diçka që karakteri i tyre do të thoshte ose do të bënte në atë situatë, ose një mendim që mbetet në kokën e tyre.

10. Krijimi i thellësisë: ngacmuesi, një bashkëpunëtor dhe një kalimtar zgjidhet nga lehtësuesi. Të gjithëve u jepen emra imagjinar. Ne diskutojmë sa më poshtë në të tre rastet: · veprim - çfarë po bën ajo/ai? · motivimi - pse po e bën ajo/ai? · investimi - çfarë është në rrezik për të?

11. Puna në grup në imazhe ose skena: tre grupe punojnë në një rol të ndryshëm, ose ngacmuesi, ose bashkëpunëtori ose kalimtari, dhe shikojnë modelin e veprimit të tyre. Ku mësuan të silleshin kështu? Këto skena ose imazhe janë të përbashkëta. Ndërsa ato ndahen, lehtësuesi diskuton: cili është këndvështrimi i personazheve për jetën - si e tregojnë ata këtë përmes veprimeve të tyre

¬ Analiza e situatës nga këndvështrimi i prindërve

Mbështetja e Komisionit Evropian për këtë prodhim të këtij botimi, nuk përbën një miratim të përmbajtjes, që pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për çdo përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

12. Tregim: Pjetri mbërrin në shtëpi dhe mbyllet në dhomën e tij. Diskutim i shkurtër rreth hapësirës: Dhoma e Pjetrit është ngritur siç përshkruhet nga pjesëmarrësit. Imazhi i palëvizshëm: Pjetri në dhomën e tij vetëm. Moderatori drejtohet nga pjesëmarrësit.

13. Teatri Forum: pjesëmarrësve u ofrohet roli i prindit që përpiqet të flasë me Pjetrin. Situata fillon me dyert e mbyllura dhe pyetja është se si mund të hynte prindi. Pjetri thotë vetëm aq sa do të ishte e përshtatshme në një situatë të tillë; ai mund të lë të kuptohet se ngacmimi po ndodh edhe në forume të tjera, p.sh. Interneti.

¬ Analiza e situatës nga këndvështrimi i mësuesve

14. Takimi: i gjithë grupi është në rolin e stafit mësimor të shkollës. Lehtësuesi është në rolin e një mësuesi drejtues "të pamotivuar". Disa prindër janë ankuar se ka shumë sjellje agresive mes nxënësve. Drejtoresha nuk është shumë e motivuar për t'u marrë me këtë problem, por shqetësohet për reputacionin e shkollës. Ne nuk e dimë kush janë agresorët apo çfarë po ndodh në të vërtetë, kështu që do të ishte e dobishme të njiheshim më shumë dhe pjesëmarrësit të vendosin se si ta bëjnë këtë.

15. Improvizimi në dyshe: Pjesëmarrësit formojnë dyshe, njëri prej tyre është mësues, tjetri nxënës. Mësuesi/ja përpiqet të kuptojë se çfarë po ndodh mes nxënësve. Nxënësi ishte i pranishëm në incidentin në portën e shkollës, por mund të vendosë nëse ka qenë kalimtare apo bashkëpunëtore (ajo nuk mund të marrë rolin e dhunuesit apo viktimës), dhe mund të vendosë se sa dhe çfarë ai thote. (Përpiquni të jeni realist, sa do t'i thoshte një student një mësuesi?)

16. Takimi: pjesëmarrësit që kishin marrë rolin e mësuesit bëjnë një rreth së bashku me moderatorin në rolin e drejtuesit dhe raportojnë për atë që zbuluan dhe çfarë mund të bëhej. Pjesëmarrësit që luajtën me studentët më parë mund ta shikojnë diskutimin. Ata mund të reflektojnë mbi atë që panë pas përfundimit të takimit.

Mbështetja e Komisionit Evropian për këtë prodhim të këtij botimi, nuk përbën një miratim të përmbajtjes, që pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për çdo përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

¬ Mundësitë për të ndryshuar situatën e viktimës

17. Diskutim në grupe të vogla: çfarë mund të bëjnë aktorët e ndryshëm për të përmirësuar situatën? Pjesëmarrësit mbledhin ide se çfarë mund të bëjnë njerëzit e mëposhtëm: · shokët e klasës që janë kalimtarë · mësuesit · prindit · viktima. Grupet ndajnë idetë e tyre me njëri-tjetrin.

18. Improvizimi i të gjithë grupit: Ndoshta do të ketë sugjerime për kalimtarët që të bëjnë diçka në diskutimin në grup. Më pas ne zgjedhim një situatë ku kjo mund të ndodhë në të vërtetë dhe e testojmë atë në një improvizim. Viktima nuk është e pranishme në këtë moment dhe rolin e ngacmuesit e merr lehtësuesi. Situata duhet të drejtohet në mënyrë që ngacmuesi (lehtësuesi në rol) të vendoset në këmbë përballë grupit. Kjo duhet të bëjë të mundur që grupi të përcjellë mesazhin e tij tek ngacmuesit e jetës reale në grup, duke e synuar atë te lehtësuesi në sigurinë e roleve të tyre fiktive.

¬ Reflektimi dhe mbyllja e procesit

19. Diskutim për çdo çështje që lind nga improvizimi i gjithë grupit. Drejtimet e mundshme për këtë mund të jenë diskutimi i përgjegjësisë së njerëzve të ndryshëm në situatën e bullizmit, ose çfarë mund të ishte bërë në faza të tjera të bullizmit? 20. Mbyllja e procesit: Të gjithë mund t'i dërgojnë një mesazh Pjetrit. Ato janë të shkruara në shënime postare dhe mund të vendosen në mbishkrimet në stacionin e autobusit.

Mbështetja e Komisionit Evropian për këtë prodhim të këtij botimi, nuk përbën një miratim të përmbajtjes, që pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për çdo përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Udhëzime për përmbledhje:

Marrëdhëniet kryesore:
Kërkojuni pjesëmarrësve të identifikojnë një ose dy pika kryesore nga aktiviteti. Çfarë mësimesh apo realizimesh do të kenë me vete?

Planifikimi i Veprimit:
Nxitini pjesëmarrësit të marrin në konsideratë se si mund t'i zbatojnë njohuritë e fituara nga ky aktivitet në qëllimet dhe ëndrrat e tyre të ardhshme. A ka veprime specifike që mund të ndërmarrin për të shfrytëzuar pikat e tyre të forta?

Mendimet përmbyllëse:
Mbyllni seancën informuese duke përmbledhur pikat kryesore të diskutuara dhe duke falënderuar pjesëmarrësit për kontributin e tyre. Përsëritni rëndësinë e njohjes dhe përdorimit të pikave të tyre të forta për të arritur ëndrrat e tyre.

Mos harroni të krijoni një atmosferë mbështetëse dhe jo-gjykuese gjatë diskutimit, duke i lejuar pjesëmarrësit të ndajnë hapur mendimet dhe ndjenjat e tyre. Qëllimi është të ndihmohen pjesëmarrësit të fitojnë vetëdije më të thellë dhe njohuri që ata mund të çojnë përpara në udhëtimet e tyre personale dhe profesionale.

Këshilla dhe shënime për moderatorin:

-Roli i viktimës së një sjelljeje ngacmuese luhet gjithmonë nga lehtësuesi

-Lehtësuesi duhet të jetë shumë i kujdesshëm në menaxhimin e emocioneve të pjesëmarrësve.

- Jini fleksibël. Ju duhet ta rregulloni gjithmonë trajnimin tuaj sipas mënyrës sesi pjesëmarrësit përgjigjen ndaj një ushtrimi

Mbështetja e Komisionit Evropian për këtë prodhim të këtij botimi, nuk përbën një miratim të përmbajtjes, që pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për çdo përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Mesazh për botën

"Mesazhi për botën" është një ushtrim që synon të eksplorojë dhe ushtrojë imagjinatën aktive, shkëmbimin dhe shprehjen afektive dhe sociale. Ai synon të eksplorojë mendimet dhe këndvështrimet e personazheve të përfshirë në situata bullizmi.

Bullizmi

Improvizim, Metoda Stanislavski, Lojë me role

AGE 13-30

20-30 pjesmarrës

Stilolapsa,
letra

Ju mund të zgjidhni platformën e videokonferencës në internet që i përshtatet më mirë grupit tuaj, është e rëndësishme që platforma të lejojë krijimin e dhomave të ndarjes. P.sh. Google meet, Zoom, Microsoft Teams, etj.
Mentimeter.com për informimin.

Hapi numër 1: 10 minuta
Hapi # 2: 15 minuta
Hapi # 3: 15 minuta
Hapi # 4: 20 minuta
Hapi # 5: 30 minuta

YOU.TH. Doracaku për punëtorët me të rinjtë 3.3 Metodologjitë e teatrit - Improvizimi
https://youth-theatre.eu/

https://youth-theatre.eu/

Është një aktivitet që mund të kryhet si jashtë ashtu edhe brenda në varësi të nevojave të grupit tuaj. Ju mund të shpërndani karriget në një rreth ose të vendosni të uleni në tokë. Gjatë kohës së punës solo, pjesëmarrësit mund të lëvizin lirshëm dhe të gjejnë një vend për të përqendruar vëmendjen e tyre. Nëse e përdorni në internet, sigurohuni që ata të kenë akses në internet për të marrë pjesë në takimin online dhe se kanë në dispozicion materialin.

Mbështetja e Komisionit Evropian për këtë prodhim të këtij botimi, nuk përbën një miratim të përmbajtjes, që pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për çdo përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Implementimi:

Përgatitja:
Përgatitni karta të vogla në të cilat do të shkruani rolet (viktima, dhunuesi, një shok klase që ka njohuri për dhunën, një mësues, një prind i viktimës, një prind i dhunuesit) në mënyrë që të plotësohet numri i secilit rol. në mënyrë të balancuar nga aërsisht i njëjti numër pjesëmarrësish (p.sh. në një grup prej 30, 5 letra viktima, 5 letra ngacmimi, etj). Palosni ato dhe vendosini në një kuti, për t'u vizatuar nga pjesëmarrësit dhe për t'u caktuar rolin në mënyrë të rastësishme.
Nëse po e drejtoni në internet, konfiguroni 6 dhoma të ndarjes (1 për secilin rol) që do t'i përdorni për të ndarë pjesëmarrësit dhe për të caktuar role. Vendosni gjithashtu një rrëshqitje Mentimetër (re fjalësh) me titullin: "një fjalë për të përshkruar se si ndiheni", që do ta përdorni gjatë diskutimit.

Hapi numër 1 (10 minuta):
Prezantoni temën e ushtrimit dhe informoni pjesëmarrësit se do të punoni me bullizmin, duke u përpjekur të hulumtoni temën duke imagjinuar dhe identifikuar me personazhe të ndryshëm:
viktima, ngacmuesi, një shok klase që është në dijeni të dhunës, një mësues, një prind i viktimës, një prind i dhunuesit.

Bëjini secilit pjesëmarrës të vizatojë një biletë.

Nëse po e kryeni aktivitetin në internet, mund të përgatisni dhomat e ndarjes. Ndani pjesëmarrësit në mënyrë të rastësishme dhe brenda pak minutash hyni dhe dilni nga çdo dhomë për t'i caktuar secilit grup pjesëmarrësish rolin e tyre, në këtë kohë ju duhet vetëm t'u tregoni atyre rolin e tyre (një dhomë do të jetë pjesëmarrësit 'viktimë', një dhomë tjetër pjesëmarrësit 'ngacmues', etj.). Pasi të keni përfunduar raundin tuaj të detyrave, mbyllni dhomat e ndarjes dhe mblidhni të gjithë përsëri në telefonatën kryesore me video.

Mbështetja e Komisionit Evropian për këtë prodhim të këtij botimi, nuk përbën një miratim të përmbajtjes, që pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për çdo përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Implementimi:

Hapi # 2 (15 minuta):
Ende në një rreth (ose thjesht në video thirrjen kryesore), secili pjesëmarrës imagjinon karakterin e tij. Ju mund të sugjeroni disa pyetje për t'i ndihmuar pjesëmarrësit të formojnë karakterin e tyre, për shembull:

- Kush jam unë?
- Ku jam unë?
- Sa eshte ora?
- Çfarë dua?
- Pse e dua?

Kërkojuni pjesëmarrësve t'u përgjigjen pyetjeve të sugjeruara, përgjigja mund të jetë pak a shumë e përpunuar, ato nuk do të ndahen me të tjerët.

Hapi # 3 (15 minuta):
Tani që karakteri i tyre është i qartë në mendjet e tyre, jepini pjesëmarrësve rreth 15 minuta për të shkruar Mesazhin e tyre drejtuar botës. Personazhi do të jetë ai që do të flasë dhe më pas do të duhet të shkruajnë në vetën e parë. Në këtë hap pjesëmarrësit mund të ngrihen në këmbë dhe të gjejnë një hapësirë për të përqendruar vëmendjen e tyre, ata nuk duhet të qëndrojnë domosdoshmërisht në rreth.

Hapi # 4 (20 minuta):
Pasi të ktheheni në rreth, ftojini pjesëmarrësit të ndajnë mesazhin e tyre, duke u kërkuar fillimisht të ndajnë se cilin rol luajnë. Pjesëmarrësit mund të lexojnë mesazhin ose të improvizojnë dhe ta paraqesin atë në një monolog. Nuk është e detyrueshme që të gjithë ta ndajnë atë, por është e rëndësishme të lexoni të paktën një mesazh për çdo rol. është gjithashtu e mundur që moderatori të lexojë mesazhin nëse asnjë nga pjesëmarrësit që luan atë personazh nuk ndihet rehat duke e paraqitur atë në grup. Në rast se po e përdorni online dhe ju duhet të lexoni një mesazh, mund t'i kërkoni pjesëmarrësit t'ju dërgojë një fotografi të tekstit që ka shkruar ose kopjoni ngjitjen e tekstit në chat në rast se ata kanë punuar drejtpërdrejt në PC.

Hapi # 5 (30 minuta):
Filloni diskutimin duke i kërkuar secilit pjesëmarrës të ndajë një fjalë që përshkruan përvojën e tyre të përgjithshme gjatë aktivitetit. Nëse po e përdorni në internet, mund të përdorni Mentimetër dhe të konfiguroni një rrëshqitje me renë e fjalëve. Kjo mund të ndihmojë në matjen e reagimeve fillestare dhe të vendosë tonin për diskutim

Mbështetja e Komisionit Evropian për këtë prodhim të këtij botimi, nuk përbën një miratim të përmbajtjes, që pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për çdo përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Udhëzime për përmbledhje:

Kërkojuni pjesëmarrësve të ndajnë emocionet që ndjejnë ose ndjejnë gjatë aktivitetit.

Diskutoni sesi marrja e roleve dhe këndvështrimeve të ndryshme gjatë aktivitetit ndikoi në ndjeshmërinë dhe mirëkuptimin e pjesëmarrësve për personazhet e përfshirë.

Eksploroni nëse pjesëmarrësit fituan njohuri mbi motivimet dhe emocionet e dhunuesit, viktimës, anëtarëve të familjes dhe shokëve të klasës dhe mësuesve. A e panë ata situatën nga këndvështrime të ndryshme?

Nxitni një diskutim mbi përgjegjësinë kolektive të shokëve të klasës, familjeve dhe të tjerëve në trajtimin e bullizmit. Çfarë roli luan secili grup në parandalimin ose trajtimin e bullizmit?

Diskutoni veprimet ose strategjitë e mundshme që pjesëmarrësit mund të zbatojnë në jetën e tyre për të nxitur ndjeshmërinë, për të parandaluar ngacmimet ose për të mbështetur viktimat.

Raundi i mbylljes
Përfundoni diskutimin duke u kërkuar pjesëmarrësve të ndajnë një mendim ose reflektim përfundimtar mbi atë që do të mbajnë me vete nga ky aktivitet dhe diskutim.

Mendime mbyllëse
Mbyllni seancën informuese duke përmbledhur pikat kryesore të diskutuara dhe duke falënderuar pjesëmarrësit për kontributin e tyre. Përsëritni rëndësinë e njohjes dhe përdorimit të pikave të tyre të forta për të arritur ëndrrat e tyre.

Mos harroni të krijoni një atmosferë mbështetëse dhe jo-gjykuese gjatë diskutimit, duke i lejuar pjesëmarrësit të ndajnë hapur mendimet dhe ndjenjat e tyre. Qëllimi është të ndihmohen pjesëmarrësit të fitojnë vetëdije më të thellë dhe njohuri që ata mund të çojnë përpara në udhëtimet e tyre personale dhe profesionale.

Mbështetja e Komisionit Evropian për këtë prodhim të këtij botimi, nuk përbën një miratim të përmbajtjes, që pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për çdo përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Këshilla dhe shënime për moderatorin:

Këtu janë disa këshilla për lehtësuesit, së bashku me vështirësitë e mundshme që mund të shfaqen gjatë aktivitetit:

1. Përgatitja:
Sigurohuni që rolet (viktimë, ngacmues, etj.) të jenë të balancuara për të siguruar një shpërndarje të barabartë midis pjesëmarrësve.
Nëse e kryeni aktivitetin në internet, njihuni me veçoritë e platformës së zgjedhur të videokonferencave, veçanërisht dhomat e bisedave dhe funksionet e bisedës, si dhe Mentimetër.

2. Akullthyesi dhe angazhimi:
Filloni me një aktivitet të shkurtër akullthyes ose ngrohjeje për të krijuar një atmosferë komode.
Theksoni rëndësinë e respektit, konfidencialitetit dhe mendjehapur gjatë gjithë seancës.

3. Pastroni udhëzimet:
Shpjegoni qartë çdo hap të aktivitetit, duke theksuar qëllimin dhe qëllimet.
Jepni shembuj ose demonstrime për t'i ndihmuar pjesëmarrësit të kuptojnë rolet dhe pritshmëritë e tyre.

4. Ndjeshmëria dhe siguria:
Pranoni natyrën e ndjeshme të temës dhe krijoni një hapësirë të sigurt për pjesëmarrësit që të shprehen.
Jini të vëmendshëm ndaj çdo shenje shqetësimi dhe përgatituni t'i trajtoni ato me ndjeshmëri. (Në rast se një pjesëmarrës ndihet i pakëndshëm për të marrë rolin e caktuar, ju mund ta ndryshoni atë).

5. Inkurajoni kreativitetin:
Gjatë fazës së ndërtimit të personazheve, inkurajoni pjesëmarrësit të jenë krijues dhe të mendojnë thellë për sfondin, motivimet dhe ndjenjat e personazhit të tyre.

- Kujtojuni atyre se nuk ka përgjigje të sakta ose të gabuara, duke nxitur një mjedis jo-gjykues.

Mbështetja e Komisionit Evropian për këtë prodhim të këtij botimi, nuk përbën një miratim të përmbajtjes, që pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për çdo përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Këshilla dhe shënime për moderatorin:

6. Fleksibiliteti:
Jini fleksibël me menaxhimin e kohës, duke iu përshtatur nevojave dhe dinamikës së grupit.
Nëse e drejtoni aktivitetin online, përgatituni për çështje të mundshme teknike dhe keni plane alternative.

7. Pjesëmarrja aktive:
Inkurajoni të gjithë pjesëmarrësit që të përfshihen aktivisht në çdo hap të aktivitetit.
Monitoroni dinamikën e grupit, duke siguruar që pjesëmarrësit më të qetë të kenë mundësi për të ndarë.

8. Lehtësoni reflektimin:
Udhëzoni pjesëmarrësit të reflektojnë mbi përvojat dhe ndjenjat e tyre gjatë aktivitetit.
Përdorni pyetje të hapura për të nxitur diskutimin dhe eksplorimin e këndvështrimeve të ndryshme.

9. Teknikat e përmbledhjes:
Përdorni mjete si Mentimetër për informim për të mbledhur dhe shfaqur ndjenjat dhe reagimet e pjesëmarrësve.
Lejoni pjesëmarrësit të ndajnë në nivelin e tyre të rehatisë, qoftë verbalisht, përmes bisedës ose mjeteve të tjera.

10. Ndjekja dhe aplikimi:
Përfundoni seancën me një përmbledhje të njohurive kryesore dhe pikave kryesore.
Nxitini pjesëmarrësit të marrin parasysh se si mund t'i zbatojnë mësimet e nxjerra në jetën e tyre të përditshme.

Mbani mend, suksesi i aktivitetit varet nga krijimi i një mjedisi mbështetës dhe gjithëpërfshirës ku pjesëmarrësit ndihen rehat duke eksploruar dhe ndarë mendimet dhe emocionet e tyre.

Mbështetja e Komisionit Evropian për këtë prodhim të këtij botimi, nuk përbën një miratim të përmbajtjes, që pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për çdo përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Butiqe fantastike

Butiqet fantastike janë një aktivitet që kërkon të gërmojë thellë në rolet e përfshira në një situatë bullizmi: ngacmues, viktimë, familja e dhunuesit, familja e viktimës, shokët e klasës.

Bullizmi dhe ngacmimi kibernetik

Lojë me role, Improvizim

13-30

25 pjesmarres

Google meet ose Zoom
AI për vizatim: gjenerator vizatimi me AI, Starray

Hyrje: 5 minuta
Ndarja në grupe: 5 minuta
Puna në grupe të vogla: 10 minuta
Tregu i Pazarit: 20 minuta
Debriefing: 20 minuta

YOU.TH. Doracaku për punëtorët me të rinjtë - 3.3 Metodologjitë e teatrit - Luatje me role
https://youth-theatre.eu/

Është një aktivitet që mund të kryhet si jashtë ashtu edhe brenda në varësi të nevojave të grupit tuaj. Mund të zbatohet në internet, thjesht sigurohuni që përdorni një platformë videokonferencash që lejon ndarjen e pjesëmarrësve në dhoma.

Mbështetja e Komisionit Evropian për këtë prodhim të këtij botimi, nuk përbën një miratim të përmbajtjes, që pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për çdo përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

Agenzia Italiana per la Gioventù
Co-funded by the European Union

Implementimi:

Trajnuesi propozon organizimin e një tregu pazari. Çdo dyqan nuk do të prezantojë produkte të tilla si fruta ose perime, por objekte metaforike që u japin cilësi atyre që i posedojnë ato (p.sh. shall i qetësisë, molla e zemërimit, ...).
Më pas është e nevojshme të organizohen butikët, nëngrupet me 5 pjesëmarrës:

- butiku i viktimës
- butiku i ngacmuesve
- butiku i familjes së dhunuesit
- butiku i familjes së viktimës
- butiku i shokëve të klasës.

Anëtarët e butikëve individualë mblidhen (10 minuta) dhe vendosin se çfarë cilësish kanë (5 për grup) dhe shpikin objektet e tyre metaforike (ata gjithashtu mund t'i vizatojnë duke përdorur AI, në këtë rast lejojnë më shumë kohë), të cilën më pas do t'u duhet të të pranishme në seancë plenare sikur t'i shisnin në tregun e pazarit.

Në seancë plenare, çdo butik mund të prezantojë produktet e tij duke improvizuar pasi janë shitës në një treg pazari.

Përmbledhje:
Filloni përmbledhjen duke i kërkuar secilit pjesëmarrës të ndajë një fjalë ose frazë që përshkruan përvojën e tyre të përgjithshme gjatë aktivitetit. Kjo mund të ndihmojë në matjen e reagimeve fillestare dhe të vendosë tonin për diskutim.

Mbështetja e Komisionit Evropian për këtë prodhim të këtij botimi, nuk përbën një miratim të përmbajtjes, që pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për çdo përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Udhëzime për përmbledhje:

Çfarë cilësish i janë besuar secilit personazh?
Lehtësoni një diskutim se si këto objekte metaforike përfaqësojnë cilësitë e perceptuara të secilit personazh. A u caktuan ndonjë surprizë apo cilësi të papritura?

Pyetni pjesëmarrësit nëse besojnë se objektet metaforike pasqyrojnë me saktësi kompleksitetin e dinamikës së ngacmimit në jetën reale. Cilat aspekte mund të mungojnë ose të thjeshtohen tepër? A ka ndonjë cilësi tjetër që meriton të përmendet?

Inkurajoni pjesëmarrësit të krijojnë lidhje midis objekteve metaforike dhe situatave të ngacmimit në jetën reale. A ka ngjashmëri midis cilësive të caktuara në aktivitet dhe mënyrës se si mund të perceptohen individët në situata bullizmi?

Diskutoni sesi marrja e roleve dhe këndvështrimeve të ndryshme gjatë aktivitetit ndikoi në ndjeshmërinë dhe mirëkuptimin e pjesëmarrësve për personazhet e përfshirë.

Eksploroni nëse pjesëmarrësit fituan njohuri mbi motivimet dhe emocionet e dhunuesit, viktimës, anëtarëve të familjes dhe shokëve të klasës. A e panë ata situatën nga këndvështrime të ndryshme?

Kërkojuni pjesëmarrësve të bëjnë stuhi mendimesh dhe të ndajnë strategjitë ose veprimet që çdo personazh (përfshirë kalimtarët e rastit) mund të ndërmarrë për të ndihmuar, zgjidhur ose parandaluar situatën e ngacmimit bazuar në cilësitë që u janë caktuar.

Nxitni një diskutim mbi përgjegjësinë kolektive të shokëve të klasës, familjeve dhe të tjerëve në trajtimin e bullizmit. Çfarë roli luan secili grup në parandalimin ose trajtimin e bullizmit?

Diskutoni veprimet ose strategjitë e mundshme që pjesëmarrësit mund të zbatojnë në jetën e tyre për të nxitur ndjeshmërinë, për të parandaluar ngacmimet ose për të mbështetur viktimat.

Raundi përmbyllës: Përfundoni diskutimin duke u kërkuar pjesëmarrësve të ndajnë një mendim ose reflektim përfundimtar mbi atë që do të mbajnë me vete nga ky aktivitet dhe diskutim.

Mbështetja e Komisionit Evropian për këtë prodhim të këtij botimi, nuk përbën një miratim të përmbajtjes, që pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për çdo përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Këshilla dhe shënime për moderatorin:

Ky aktivitet është ideal pasi tema e bullizmit është paraqitur tashmë në grup.
Aktiviteti shton veçorinë e argëtimit për të diskutuar një temë shumë të vështirë.

Lehtësimi i aktivitetit "Butiques Fantastik" mund të jetë një mënyrë e vlefshme për të eksploruar dinamikën e situatave të ngacmimit dhe për të nxitur ndjeshmërinë midis pjesëmarrësve. Megjithatë, ka disa këshilla dhe vështirësi të mundshme për t'u marrë parasysh kur drejtoni këtë aktivitet:

Vendosja e rregullave bazë
Vendosni rregulla të qarta bazë në fillim të aktivitetit për të siguruar një mjedis të sigurt dhe të respektueshëm. Theksoni rëndësinë e dëgjimit aktiv, respektimin e pikëpamjeve të ndryshme dhe ruajtjen e konfidencialitetit.

Shpjegoni qartë aktivitetin
Filloni duke shpjeguar qëllimin, qëllimet e aktivitetit dhe se si lidhet me temën e ngacmimit. Jepni një pasqyrë të qartë të hapave të përfshirë dhe roleve që do të marrë secili nëngrup.

Caktimi i roleve
ju mund të vendosni të caktoni role brenda nëngrupeve (p.sh. viktimë, ngacmues, anëtarë të familjes) duke marrë parasysh nivelet e rehatisë së pjesëmarrësve. Inkurajoni pjesëmarrësit të marrin role që mund të sfidojnë perspektivat e tyre.

Inkurajoni Kreativitetin
Inkurajoni pjesëmarrësit të mendojnë në mënyrë krijuese kur shpikin objekte dhe cilësi metaforike për rolet e tyre përkatëse. Kjo mund të çojë në diskutime më të thella.

Përgjigjet emocionale
Disa pjesëmarrës mund të bëhen emocionalë ose të pakëndshëm kur diskutojnë situata të ngacmimit. Jini të përgatitur për të ofruar mbështetje emocionale dhe për të siguruar që atmosfera të mbetet e sigurt dhe pa gjykim.

Gjuhë e pandjeshme
Monitoroni diskutimet për të parandaluar përdorimin e gjuhës ose stereotipeve të pandjeshme. Adresoni çdo koment të papërshtatshëm menjëherë dhe me vendosmëri.

Mbështetja e Komisionit Evropian për këtë prodhim të këtij botimi, nuk përbën një miratim të përmbajtjes, që pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për çdo përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Objektivat Rinore të BE-së

"Qëllimet Rinore të BE-së - të gjithë mund të formësojnë të ardhmen tonë" është një aktivitet pjesëmarrës që u mundëson të gjithë të rinjve të reflektojnë dhe zhvillojnë idetë e tyre në kuadrin e Objektivave Rinorë të BE-së.

Ju mund të vendosni se në çfarë YG dëshironi të përqendroheni, në rastin tonë është #3 Shoqëritë Gjithëpërfshirëse.



Pjesëmarrja në jetën demokratike, vlerat e përbashkëta dhe angazhimi qytetar



Lojë me role



15-30



20 pjesëmarrës (4 grupe me nga 5)



Jashtë linje: letër dhe shënues/stilolapsa

Online: kompjuter - lidhje e mirë në internet



Zoom, Google Meet

Mentimeter.com për momentin fillestar të prezantimit në YG



Përgatitja dhe vendosja: 30 minuta

Punë në grupe të vogla: 45 minuta

Lojë me role: 20 minuta

Debriefing: 20 minuta



YOU.TH. Doracaku për punëtorët me të rinjtë - 3.3 Metodologjitë e teatrit - Luatje me role
https://youth-theatre.eu/



https://youth-theatre.eu/



OFFLINE: Mund të kryhet brenda ose jashtë në varësi të nevojave të grupit tuaj.

Sigurohuni që të keni hapësirë të mjaftueshme për të lejuar 4 grupet e vogla të diskutojnë pa i shqetësuar të tjerët.

Mund të vendosni që fillimisht t'i shpërndani karriget në një rreth, të cilat më pas do të rishpërndahen midis grupeve, ose mund të luhet edhe duke u ulur në tokë nëse jeni jashtë.

ONLINE: Zoom dhe Google Meet janë hapësira ideale në internet për këtë aktivitet, sepse lejon që pjesëmarrësit të shpërndahen në dhoma të ndryshme kur punojnë në grupe të vogla.

Mbështetja e Komisionit Evropian për këtë prodhim të këtij botimi, nuk përbën një miratim të përmbajtjes, që pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për çdo përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Implementimi:

#1 Përgatitja dhe vendosja
Zgjidhni Synimin Rinor të BE-së që dëshironi të adresoni.
OFFLINE: përgatitni dhomën me një rreth karrigesh.
ONLINE: konfiguroni dhomat që ju nevojiten për të shpërndarë më vonë pjesëmarrësit.

Hapi i parë është në seancë plenare: kushtoni gjysmë ore për t'u zhytur në objektivin e zgjedhur të BE-së për Rininë, çfarë do të thotë, pse është i rëndësishëm për pjesëmarrësit, etj. Këtu mund të përdorni Mentimetër për të mbledhur fjalë kyçe ose për t'u bërë pyetje pjesëmarrësve .

#2 Punë në grupe të vogla
Ndani pjesëmarrësit në grupe të vogla. Ata do të kenë 45 minuta për të përpunuar një "ide të projektit në grup" që do të zhvillohet në mënyrë që të zbatojnë atë YG specifike të BE-së.
Është e rëndësishme që ata të propozojnë ide konkrete që marrin parasysh:

- nevojat e tyre
- sa kohë do t'u duhet për ta zbatuar atë
- çfarë burimesh kanë nevojë
- cili është ndikimi i idesë së tyre
- zgjidhni zëdhënësin e grupit.

3 Lojë me role
Kur grupet të jenë gati, ata mund të paraqesin idenë e tyre në seancë plenare (1 minutë fjalim për grup). Ata personifikojnë një komitet të qytetit që para gjithë qytetit paraqet një propozim për të mirën e përbashkët.

- Raundi i parë: dy grupe konkurrojnë me një debat mbi idetë e tyre për të demonstruar se si ideja e tyre është më e mira në tryezë atë ditë (secili grup merr 1 minutë fjalim).
- Sesioni i votimit: të tjerët pasi kanë dëgjuar debatin votojnë me ngritjen e dorës për idenë e preferuar.
- Raundi i dytë: dy grupet e mbetura konkurrojnë në të njëjtën mënyrë.
- Sesioni i votimit: të tjerët pasi kanë dëgjuar debatin votojnë me ngritjen e dorës për idenë e preferuar.
- Raundi final: dy grupet që fituan raundet e mëparshme garojnë për raundin e fundit me njëri-tjetrin.
- Sesioni përfundimtar i votimit: të tjerët pasi kanë dëgjuar debatin votojnë me ngritjen e dorës për idenë e preferuar.

#4 Përmbledhje

Mbështetja e Komisionit Evropian për këtë prodhim të këtij botimi, nuk përbën një miratim të përmbajtjes, që pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për çdo përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Udhëzime për përmbledhje::

Diskutim i hapur
Filloni me një diskutim të hapur. Nxitini pjesëmarrësit të ndajnë mendimet, ndjenjat dhe reagimet e tyre fillestare ndaj aktivitetit. Pyetini se çfarë u ra në sy, çfarë u dukej sfiduese ose interesante dhe nëse mendonin se aktiviteti i arriti objektivat e tij.

Lidhja me Objektivat Rinore të BE-së
Lidhni aktivitetin me Objektivat Rinore të BE-së. Kërkojuni pjesëmarrësve të diskutojnë se si aktiviteti i ndihmoi ata të kuptojnë më mirë qëllimin e zgjedhur dhe pse është i rëndësishëm. A e rriti të kuptuarit metoda e lojës me role?

Reflektim i grupit të vogël
Nëse koha lejon, ndani pjesëmarrësit në grupe ose çifte më të vogla dhe jepuni atyre pyetje specifike për të diskutuar:
Çfarë idesh specifike doli grupi juaj gjatë aktivitetit?
Si vendosi grupi juaj për një ide projekti?
Cilat ishin sfidat me të cilat u përball grupi juaj gjatë fazave të stuhisë së ideve dhe të lojës me role?
A ndryshoi kuptimi i grupit tuaj për qëllimin e zgjedhur për të rinjtë gjatë gjithë aktivitetit?

Ndarja në grup
Bëjini secilit grup të vogël të ndajë njohuritë e tij kryesore ose pikat kryesore me grupin më të madh. Inkurajoni pjesëmarrësit të dëgjojnë në mënyrë aktive njëri-tjetrin dhe të bëjnë pyetje nëse kanë nevojë për sqarime.

Vlerësimi i lojës me role
Diskutoni aspektin e lojës me role. Pyetni pjesëmarrësit se si u ndjenë duke marrë rolet e anëtarëve të komitetit të qytetit dhe duke paraqitur idetë e tyre. A i ndihmoi ata të mendonin në mënyrë krijuese apo të merrnin parasysh këndvështrime të ndryshme?

Mbështetja e Komisionit Evropian për këtë prodhim të këtij botimi, nuk përbën një miratim të përmbajtjes, që pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për çdo përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Udhëzime për përmbledhje:

Vlerësimi i ndikimit
Eksploroni ndikimin e ideve të propozuara të projektit. Kërkojuni pjesëmarrësve të ndajnë mendimet e tyre mbi realizueshmërinë dhe ndikimin e mundshëm të ideve të paraqitura gjatë aktivitetit të lojës me role.

Rezultatet e mësimit
Përmblidhni rezultatet kryesore të të nxënit të aktivitetit. Pyetni pjesëmarrësit se çfarë fituan ata personalisht nga përvoja dhe si mund t'i zbatojnë këto mësime në situata të jetës reale ose përfshirjen e tyre në Objektivat Rinore të BE-së.

Hapat e Veprimit
Përfundoni debrifingun duke diskutuar hapat e ardhshëm të mundshëm. Inkurajoni pjesëmarrësit të mendojnë se si mund të angazhohen më tej me Objektivat Rinore të BE-së ose të ndërmarrin veprime bazuar në idetë e krijuara gjatë aktivitetit.

Mbështetja e Komisionit Evropian për këtë prodhim të këtij botimi, nuk përbën një miratim të përmbajtjes, që pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për çdo përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Këshilla dhe shënime për moderatorin:

Rezistenca ndaj luajtjes së roleve: Disa pjesëmarrës mund të ndihen të parehatshëm ose t'i rezistojnë aspektit të lojës me role. Shpjegoni qëllimin dhe përfitimet e kësaj metode për të lehtësuar shqetësimet.

Njihuni me Objektivat Rinore të BE-së: Njihuni me qëllimin specifik të BE-së për Rininë e zgjedhur për aktivitetin. Kuptimi i kontekstit, rëndësisë dhe rëndësisë së tij do t'ju ndihmojë të drejtoni diskutimet në mënyrë efektive.

Objektiva të qarta: Komunikoni objektivat e aktivitetit qartë tek pjesëmarrësit në fillim. Sigurohuni që ata të kuptojnë qëllimin e sesioneve të luajtjes së roleve dhe stuhisë së ideve.

Menaxhimi i kohës: Vëzhgoni me vëmendje kohën gjatë çdo faze të aktivitetit për t'u siguruar që ajo të përparojë pa probleme. Ndani kohë të mjaftueshme për diskutime dhe luajtje me role.

Inkurajoni kreativitetin: Inkurajoni pjesëmarrësit të mendojnë në mënyrë krijuese kur zhvillojnë idetë e tyre të projektit. Nxitni një mjedis ku zgjidhjet jokonvencionale ose inovative janë të mirëseardhura.

Ofroni udhëzime: Ofroni udhëzime kur është e nevojshme, veçanërisht nëse pjesëmarrësit po përpiqen të zhvillojnë ide konkrete të projektit ose të kuptojnë qëllimin e BE-së për Rininë.

Qëndroni Neutral: Si lehtësues, qëndroni neutral dhe shmangni mbajtjen e anëve gjatë debateve ose seancave të votimit. Roli juaj është të lehtësoni diskutimin, jo të avokoni për një ide të caktuar.

Vazhdimi: Merrni parasysh dërgimin e një emaili ose mesazhi vijues me burime që lidhen me Qëllimet Rinore të BE-së dhe idetë e krijuara gjatë aktivitetit. Inkurajoni angazhimin dhe veprimin e vazhdueshëm.

Mos harroni se diskutimi duhet të jetë një hapësirë e sigurt dhe e hapur për pjesëmarrësit që të ndajnë mendimet dhe ndjenjat e tyre. Është gjithashtu një mundësi që lehtësuesit të mbledhin komente dhe të vlerësojnë efektivitetin e aktivitetit për përmirësime të ardhshme.

Përshkallëzimi i konfliktit: Konfliktet mund të përshkallëzohen gjatë debateve. Keni strategji për të zbutur tensionin dhe për të ripërqendruar diskutimin mbi idetë dhe jo në dallimet personale.

Mbështetja e Komisionit Evropian për këtë prodhim të këtij botimi, nuk përbën një miratim të përmbajtjes, që pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për çdo përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Simbolet

Simbolet, nga Johari Windows. Kjo teknikë synon krijimin e metaforave simbolike të anëtarëve të grupit me anë të kafshëve dhe/ose objekteve, bazuar në qëndrimet që zakonisht vërehen te secili anëtar i grupit gjatë gjithë sesioneve.



Pjesëmarrja në jetën demokratike, vlerat e përbashkëta dhe angazhimi qytetar



Tregim, Improvizim



13-30



15-25 pjesëmarrës



Gjithçka që ju nevojitet për vizatim



Pjesëmarrësit mund të përdorin tabelat në internet



YOU.TH. Doracaku për punëtorët me të rinjtë - 3.3 Metodologjitë e teatrit: https://youth-theatre.eu/



Një dhomë me hapësirë të lirë



90 minuta:
15 minuta për të kryer ushtrimin
45 minuta për komentet mbi vizatimet
30 minuta për reflektim

Mbështetja e Komisionit Evropian për këtë prodhim të këtij botimi, nuk përbën një miratim të përmbajtjes, që pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për çdo përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Implementimi:

Teknika është krijuar për të dhënë dhe marrë reagime.
Hapat janë si më poshtë:

Lehtësuesi do t'u kërkojë të gjithëve të ulen në një rreth dhe do të rregullojë materiale vizatimi në mes të dhomës: letër dhe stilolapsa me ngjyra të ndryshme.

Lehtësuesi shpjegon se si secili duhet të zbulojë kafshën ose objektin që i ngjan më shumë secilit prej anëtarëve të ndryshëm të grupit dhe vetvetes.

Ata duhet të vizatojnë objektin ose kafshën që identifikon personin në fjalë.

Kur të gjitha simbolet janë vizatuar, secili person thotë me zë të lartë se si i ka parë të tjerët. Pjesa thelbësore e teknikës është se ka një paraqitje grafike të secilit anëtar të grupit, një ekspozitë publike dhe një raund sqarimesh.

Ai përfundon me një reflektim mbi ushtrimin.

Këshilla dhe shënime për moderatorin:

Kjo teknikë kërkon një shkallë të caktuar besimi dhe pjekurie brenda grupit.

Në teknika si kjo është e nevojshme që moderatori të përgatisë grupin me fazën e ngrohjes duke parandaluar vështirësitë që mund të lindin duke zbuluar ndjenjat për të tjerët, një nga treguesit më të përshtatshëm është që anëtarët ta pranojnë ushtrimin me lojë të ndershme.

Mbështetja e Komisionit Evropian për këtë prodhim të këtij botimi, nuk përbën një miratim të përmbajtjes, që pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për çdo përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Perifrazimi

Ndër teknikat apo mjetet më të përdorura në komunikim është parafrazimi, i cili përbëhet nga një përmbledhje ose sintezë e asaj që është ekspozuar nga njëra palë, për të treguar se mesazhi i tyre është dëgjuar dhe kuptuar saktë, duke reduktuar emocionet negative.

Pjesëmarrja në jetën demokratike, vlerat e përbashkëta dhe angazhimi qytetar

Parafrazim dhe shprehje emocionale

AGE 15-30

20 pjesëmarrës

Letër dhe laps

Nëse ekzekutohet në linjë, mund të përdoret Google Meet ose Zoom

Doracaku për punëtorët me të rinjtë - 3.3 Metodologjitë e teatrit https://youth-theatre.eu/

Një dhomë me karrige të lëvizshme

80 minuta:
10 minuta prezantim i ushtrimit dhe shpjegimi i teknikës.
40 minuta për të kryer ushtrimin
30 minuta reflektim

Mbështetja e Komisionit Evropian për këtë prodhim të këtij botimi, nuk përbën një miratim të përmbajtjes, që pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për çdo përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Implementimi:

Ndër teknikat apo mjetet më të përdorura në komunikim është parafrazimi, i cili përbëhet nga një përmbledhje ose sintezë e asaj që është ekspozuar nga njëra palë, për të treguar se mesazhi i tyre është dëgjuar dhe kuptuar saktë, duke reduktuar emocionet negative.

Pas mbledhjes së informacionit të shprehur në fjalim, si faktet e rëndësishme ashtu edhe ndjenjat, bashkëbiseduesi riprodhon atë që dërguesi e ka thënë me fjalë të tjera, me gjuhë neutrale, në mënyrë empatike dhe pa ngarkesë emocionale negative.

Parafrazimi bën të mundur reduktimin e emocioneve negative në të folur duke kontrolluar dinamikën e tij dhe komentet e palëve, duke shmangur rritjen e tensionit mes tyre. Përveç kësaj, ai gjithashtu ndihmon folësin të qartësojë interesat e tij/saj.

Një shembull mund të jetë:

Paula te Martina. "Ju gjithmonë më kritikoni për të gjitha gjërat që bëj - jam i ngopur!"

Bashkëbiseduesi: "Unë e kuptoj që ndiheni të mërzitur sepse partneri juaj ju pyet për gjërat që bëni vazhdimisht dhe kjo situatë ju zemëron. A është kjo e drejtë?"

Disa të dhëna që mund të përdoren për t'u kërkuar palëve të konfirmojnë vërejtjet e bashkëbiseduesit janë:

"Më thuaj se..."
"Nëse e kuptova mirë, ajo që sapo më the është se ..."
“Më korrigjoni nëse e kam gabim, apo kjo që po më thoni është...”.
"Dua të jem i sigurt se ju kam kuptuar, ju deklaroni ..."

Mbështetja e Komisionit Evropian për këtë prodhim të këtij botimi, nuk përbën një miratim të përmbajtjes, që pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për çdo përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Implementimi:

Shembulli 1.

(Lucia). "Jam ngopur me Antonio që vonohej për të gjitha takimet tona. Takimi i fundit në shtëpinë e nënës sime ishte pika e fundit: ai u vonua më shumë se dyzet minuta, duke e ditur se sa e rëndësishme ishte për mua të dukesha mirë para prindërve të mi. Nuk do t'ia dal kurrë nëse burri im nuk kontribuon."

Një parafrazë e kësaj ndërhyrjeje do të ishte:

- "Më lër të shoh nëse po të kuptoj saktë: ajo që po përpiqesh të më thuash është se ndihesh shumë i zemëruar sepse përpikshmëria është e nevojshme për ty te Antonio dhe se vonesa e tij të ka shkaktuar siklet sepse nuk të ka lejuar të dukesh mirë në Përpara tyre, gjë që është shumë e rëndësishme për ju, dhe për më tepër, ju dëshironi të keni mbështetjen e Antonios në këtë drejtim?

Fjali të tjera shembuj mund të jenë:

1. Juan gjithmonë është duke u ngacmuar me klientët sepse është i pandershëm dhe i trajton ata keq, ai është një fatkeqësi e plotë.

2. Te shohim nese Carmen me ne fund do me lere te flas, une kam gjys ore qe e degjoj pa mundur te nderhyj.

3. Pali mendon se sado studime të ketë, e njeh mirë këtë kompani, është pak kokëfortë dhe arrogant. Nuk më pëlqejnë njerëz të tillë të zgjuar.

4. Jam fare i neveritur me Martinin sepse ai nuk do te takohet me mua dhe nuk me flet, as nuk me thote miremengjes per miresjellje. Po mundohem të bashkohem për të ecur përpara në projektin që kemi bashkë dhe nuk ka sesi.

5. Mënyra e punës së Anës është e papajtueshme me timen, është shumë e çorganizuar dhe e çrregullt, nuk i përgatit takimet dhe po më komplikon aq shumë saqë puna ime po ndikohet për keq. E urrej të punoj me të.

Mbështetja e Komisionit Evropian për këtë prodhim të këtij botimi, nuk përbën një miratim të përmbajtjes, që pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për çdo përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Implementimi:

Hapi i parë është të shpjegoni teknikën duke përdorur shembujt e dhënë në dokument.

Hapi i dytë është ndarja e pjesëmarrësve në çifte. Çdo anëtar duhet t'i shkruajë një kritikë tjetrit, i cili duhet t'i përgjigjet me vendosmëri, duke përdorur hapat e përmendur më sipër. Ushtrimi përsëritet në çdo dyshe, duke përfunduar me informacionin se si janë ndjerë ata kur e kanë marrë kritikën në mënyrë të sigurt, duke përdorur parafrazim dhe në mënyrë jo pohuese.

Dyshet ndryshohen dhe ushtrimi përsëritet disa herë.

Përfundon me një periudhë reflektimi.

Udhëzime për përmbledhje:

Filloni duke pyetur pjesëmarrësit se si aktiviteti i bëri ata të ndiheshin dhe çfarë mendimesh ose emocionesh solli. Nxitini ata të ndajnë reagimet e tyre fillestare.

Ndarja e ndjenjave:
Ftojini pjesëmarrësit të ndajnë çdo mendim ose ndjenjë shtesë që u shfaq gjatë aktivitetit.

Mendimet përmbyllëse:
Mbyllni seancën informuese duke përmbledhur pikat kryesore të diskutuara dhe duke falënderuar pjesëmarrësit për kontributin e tyre. Përsëritni rëndësinë e njohjes dhe përdorimit të pikave të tyre të forta për të arritur ëndrrat e tyre.

Mos harroni të krijoni një atmosferë mbështetëse dhe jo-gjykuese gjatë diskutimit, duke i lejuar pjesëmarrësit të ndajnë hapur mendimet dhe ndjenjat e tyre. Qëllimi është të ndihmohen pjesëmarrësit të fitojnë vetëdije më të thellë dhe njohuri që ata mund të çojnë përpara në udhëtimet e tyre personale dhe profesionale.

Mbështetja e Komisionit Evropian për këtë prodhim të këtij botimi, nuk përbën një miratim të përmbajtjes, që pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për çdo përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Këshilla dhe shënime për moderatorin

Përshtatuni me nevojat e pjesëmarrësve: Jini fleksibël dhe të gatshëm për të përshtatur aktivitetin bazuar në nevojat dhe dinamikën e grupit. Disa pjesëmarrës mund të kërkojnë më shumë mbështetje ose kohë për pjesë të caktuara të aktivitetit.

Krijoni një mjedis të sigurt dhe gjithëpërfshirës: Vendosni rregulla bazë për seancën që theksojnë respektin, dëgjimin aktiv dhe një atmosferë jo-gjykuese. Inkurajoni pjesëmarrësit të jenë të hapur dhe të mbështesin njëri-tjetrin.

Mbështetja e Komisionit Evropian për këtë prodhim të këtij botimi, nuk përbën një miratim të përmbajtjes, që pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për çdo përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Mafia

Mafia, e njohur edhe si Ujk, është një lojë me role. Loja modelon një konflikt midis dy grupeve: një pakice të informuar (mafia ose ujqër) dhe një shumicë e painformuar (fshatarët).
Rrëfimi kryesor përfshin lojtarin e mafies që përpiqet të gllabërojë lojtarë të tjerë.

Pjesëmarrja dhe angazhimi qytetar

Loj me role

13+

Deri në 30 pjesëmarrës (roli i mafies, mjeku, detektivi, moderatori dhe fshatarët).

Letër, karta, telefona inteligjentë.

Platformat e komunikimit ose aplikacionet e mesazheve (Messenger, WhatsApp, Viber, Telegram...)

Shpjegimi i lojës dhe shpërndarja e kartave 10 min. (Ne sugjerojmë fuqimisht që së pari të demonstrohet)
Deri në 30 pjesëmarrës mund të duhen rreth 40 minuta.

YOU.TH. Doracaku për punëtorët me të rinjtë - 3.3 Metodologjitë e teatrit - Luatje me role
https://youth-theatre.eu/

Klasë, në natyrë, online.

Ky është një aktivitet që mund të kryhet si jashtë ashtu edhe brenda në varësi të nevojave të grupit tuaj.

Mbështetja e Komisionit Evropian për këtë prodhim të këtij botimi, nuk përbën një miratim të përmbajtjes, që pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për çdo përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Hyrje:

Mafia është një lojë me role.
Loja modelon një konflikt midis dy grupeve: një pakice të informuar (mafia ose ujqër) dhe një shumicë e painformuar (fshatarët).
Rrëfimi kryesor përfshin lojtarin e mafies që përpiqet të gllabërojë lojtarë të tjerë.

Në këtë aktivitet të gjithë pjesëmarrësit (fshatarët) kanë nevojë për komunikim dhe bashkëpunim për mbrojtjen e komunitetit nga mafia, edhe pse mafia gjatë ditës sillet si fshatarë normalë, fshihet dhe kamuflohet.

Pjesa më e rëndësishme e kësaj loje për t'u luajtur me sukses është të kuptojë qartë rregullat dhe moderatori të ketë aftësi të mira komunikimi dhe aktrimi.
Moderatori është personi kryesor që ngre interaktivitetin dhe tërheq pjesëmarrësit në komunikimin gjithëpërfshirës.

Në pjesën e përshkrimit dhe zbatimit jepen udhëzimet dhe rolet për lojtarët.

Objektiv:

Angazhoni pjesëmarrësit në një lojë dinamike dhe strategjike me role, ku mafia përpiqet të depërtojë në komunitet dhe fshatarët punojnë së bashku për të zbuluar kërcënimet e fshehura. Ky aktivitet inkurajon komunikimin, bashkëpunimin dhe të menduarit kritik.

Mbështetja e Komisionit Evropian për këtë prodhim të këtij botimi, nuk përbën një miratim të përmbajtjes, që pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për çdo përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Implementimi:

Konfigurimi: Caktoni role fshehurazi për secilin pjesëmarrës duke përdorur kartat e roleve. Rolet përfshijnë Moderator, Mafia (3 deri në 6 anëtarë në varësi të madhësisë së grupit), Doktor, Detektiv dhe Fshatarë. Moderatori, i cili gjithashtu mund të veprojë si pjesëmarrës, është përgjegjës për drejtimin e lojës.

Lojë: Loja është e ndarë në fazat e natës dhe të ditës. Gjatë Natës, të gjithë lojtarët mbyllin sytë dhe Moderatori zgjon secilin rol në sekuencë për të kryer veprimet e tyre. Mafia vendos që një fshatar të "vrasë". Doktori zgjedh një lojtar për të "shpëtuar" (qoftë veten ose një fshatar tjetër). Detektivi tregon për një lojtar që ata dyshojnë se është mafia.

Zbulesa e mëngjesit: Në mëngjes, lojtarët hapin sytë. Moderatorja rrëfen ngjarjet e natës, duke zbuluar viktimën dhe veprimet e marra nga Mjeku dhe Detektivi. Lojtarët diskutojnë dhe mendojnë të identifikojnë mafian mes tyre.

Votimi: Fshatarët votojnë se kush besojnë se është mafia. Lojtari me shumicën e votave eliminohet. Nëse Detektivi identifikoi saktë mafien, ai lojtar gjithashtu eliminohet.

Përsëriteni: Loja vazhdon me faza të alternuara të natës dhe të ditës derisa të mbizotërojnë mafia ose fshatarët.

Debriefing: Diskutoni sfidat me të cilat përballet mafia, fshatarët dhe të gjitha rolet. Eksploroni arsyet për dyshimet dhe vendimet e marra gjatë lojës. Reflektoni për ndikimin e vendimeve në komunitet. Inkurajoni pjesëmarrësit të ndajnë përvojat dhe vëzhgimet e tyre.

Mbështetja e Komisionit Evropian për këtë prodhim të këtij botimi, nuk përbën një miratim të përmbajtjes, që pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për çdo përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Elementi dixhital:
Introduce a digital component by having participants use a dedicated online platform or messaging app for discussions during the Day phase. Players can privately message suspicions or strategies to the Moderator, simulating hidden online conversations.

Elementi dixhital - Reflektimi:
Në debriefing, përfshini pyetje në lidhje me ndërveprimet në internet. Diskutoni se si perceptimet e individëve në internet mund të ndryshojnë nga ndërveprimet e jetës reale. Inkurajoni reflektimin mbi potencialin për gjykime të gabuara dhe rëndësinë e ndjeshmërisë në komunikimin dixhital.

Këshilla dhe shënime për moderatorin:

Për moderatorin sugjerojmë që të zgjedhë vetë moderatorin, pasi moderatori ka nevojë për aftësi të mira komunikimi dhe njohje të mirë të gjuhës.
Lehtësuesi mund të ndërhyjë në disa raste kur moderatori nuk mund ta përballojë situatën.

Mbështetja e Komisionit Evropian për këtë prodhim të këtij botimi, nuk përbën një miratim të përmbajtjes, që pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për çdo përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Policë dhe grabitës

Angazho pjesëmarrësit në një stimulues emocionues të lojës me role që kombinon aktivitetin fizik me një kthesë dixhitale, duke nxitur punën ekipore, strategjinë dhe të menduarit e shpejtë.
Ndani pjesëmarrësit në dy ekipe: "Policët" dhe "Grabitësit". Lërini pjesëmarrësit të zgjedhin rolet e tyre. Sugjeroni që afërsisht 1/4 e pjesëmarrësve të jenë oficerë policie dhe pjesa tjetër si grabitës. Përcaktoni një zonë si "Burgu", ku policët do të marrin grabitësit e kapur. Jepini secilit ekip një pajisje dixhitale (smartphone ose tablet).



Pjesëmarrja në vlerat e përbashkëta



Luan rol



8+



10+



Hoops Hula
Pajisjet dixhitale (smartphone ose tablet)
Kronometër ose kohëmatës



Në çdo pajisje dixhitale, instaloni një aplikacion të thjeshtë gjurmimi të bazuar në vendndodhje (p.sh., një aplikacion gjeokokimi ose ndonjë aplikacion që lejon ndarjen e vendndodhjes në kohë reale midis anëtarëve të ekipit).



25 minuta (varet nga madhësia e grupit)



YOU.TH. Doracaku për punëtorët me të rinjtë - 3.3 Metodologjitë e teatrit: https://youth-theatre.eu/



Hapësirë e hapur (të brendshme ose të jashtme)

Mbështetja e Komisionit Evropian për këtë prodhim të këtij botimi, nuk përbën një miratim të përmbajtjes, që pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për çdo përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Implementimi:

Luajtja e lojës:
Objektivi për policët është të gjurmojnë dhe kapin grabitësit.
Qëllimi i grabitësve është të arratisen dhe të fshihen brenda zonës së caktuar të lojës.
Përpara se të filloni lojën, vendosni një kohëmatës për 180 sekonda (rregullojeni sipas nevojës) që policët të mbyllin sytë ose të kthehen ndërsa hajdutët gjejnë pikat e tyre fillestare të fshehjes.
Kur mbaron numërimi mbrapsht, loja fillon.

Ndjekja dhe kapja:
Policët përdorin pajisjet dixhitale për të gjurmuar vendndodhjen e grabitësve në kohë reale. Pasi një polic identifikon vendndodhjen e një grabitësi, ata duhet të vrapojnë fizikisht për ta kapur atë. Kur një polic kap një grabitës, ata përdorin një hula hoop për t'i "arrestuar" dhe për t'i çuar në zonën e caktuar të burgut.

Dalje dhe ndërrimi i roleve:
Grabitësit në burg mund të planifikojnë një strategji "dalje nga burgu" për të liruar shokët e tyre të skuadrës të kapur.
Pasi të kapen të gjithë grabitësit ose të ketë kaluar një periudhë e caktuar kohore, ndërroni rolet. Policët bëhen grabitës dhe anasjelltas.
Rivendosni lojën duke i bërë të gjithë pjesëmarrësit të kthehen në një pikënisje të caktuar.

Përmbledhje:
Pas disa raundeve, mblidhni pjesëmarrësit për një përmbledhje të shpejtë.
Diskutoni strategjitë e përdorura, punën në grup dhe se si elementi dixhital i shtoi një kthesë unike lojës tradicionale të roleve.

Këshilla dhe shënime për moderatorin:

Ky aktivizues promovon aktivitetin fizik, punën në grup, strategjinë dhe vendimmarrjen e shpejtë, ndërsa integron një element dixhital për një prekje tërheqëse dhe moderne.
Aktiviteti kërkon hapësirë shumë të madhe për të lëvizur për të luajtur lojën.

Mbështetja e Komisionit Evropian për këtë prodhim të këtij botimi, nuk përbën një miratim të përmbajtjes, që pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për çdo përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Eco-RolePlay

Eco-RolePlay është një lojë strategjike që synon të rrisë ndërgjegjësimin për aspekte të ndryshme që hyjnë në lojë kur diskutohen vendime të rëndësishme që kanë ndikim në botën ku jetojmë.

Mjedisi dhe lufta kundër ndryshimeve klimatike

Loj me role

AGE 20-30

25-30 pjesëmarrës (të ndarë në 5 grupe)

Të paktën 44 monedha: mund të jeni kreativ dhe të përdorni çfarë të preferoni
Një kompjuter për ju
Të paktën 1 kompjuter ose smartphone për grup

Padlet: https://padlet.com/saracurioni/eco-roleplay-z94q5i8io55z7bql

#1 Përgatitja: 10 minuta
#2 Loja aktuale: 60 minuta
Nr. 3 Debriefing: 10 minuta

YOU.TH. Doracaku për punëtorët me të rinjtë - 3.3 Metodologjitë e teatrit - Luatje me role https://youth-theatre.eu/

Është një aktivitet që mund të kryhet si jashtë ashtu edhe brenda në varësi të nevojave të grupit tuaj.
Mund të vendosni që fillimisht t'i shpërndani karriget në një rreth, të cilat më pas do të rishpërndahen midis grupeve, ose mund të luhet edhe duke u ulur në tokë nëse jeni jashtë.
Për këtë aktivitet, është e rëndësishme që të gjithë pjesëmarrësit të kenë akses në internet për të hyrë në Padlet.

Mbështetja e Komisionit Evropian për këtë prodhim të këtij botimi, nuk përbën një miratim të përmbajtjes, që pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për çdo përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

Agenzia Italiana per la Gioventù
Co-funded by the European Union

Implementimi:

#1 Përgatitja dhe vendosja - 15 minuta
Ndajini pjesëmarrësit në pesë grupe dhe bëni që secili të ulet në grupin e vet.
Shpjegoni lojën, ekzistencën e roleve të ndryshme, si funksionojnë raundet e ndryshme, veprimet e ndryshme dhe bëni pjesëmarrësit të hyjnë në Padlet ku mund të gjejnë të gjithë informacionin. Caktoni rolet grupeve të ndryshme dhe lexoni së bashku përshkrimin e shkurtër të grupeve.
Shpërndajini secilit grup 'monedhat' që u nevojiten për të kryer veprime.

#2 Loja aktuale - 60 minuta
Lexoni atyre historinë e sfondit dhe filloni të luani. Çdo raund do të zgjasë pak a shumë 15 minuta. Roli juaj është të moderoni lojën, të menaxhoni kohën dhe të mbani gjurmët e veprimeve të ndryshme.
RAUNDI I PARE:
10 minuta: Çdo grup përgatit një fjalim për t'u prezantuar të tjerëve.
1 minutë: Secili grup ka 1 minutë për fjalimin e tij.
RUNDI KLASIK:
3 minuta: Grupet diskutojnë strategjinë e tyre për raundin
5 minuta: Grupet mund të dërgojnë maksimumi 2 negociatorë për të vizituar 2 grupe të tjera
3 minuta: Grupet vendosin veprimet e tyre
5 minuta: Secili grup deklaron veprimet e tij
1 minutë fjalim për secilin grup

Numër 3 Debriefing - 10 minuta
Ju mund të vendosni se cilët elementë dëshironi të theksoni më shumë sipas objektivit tuaj ose kontekstit në të cilin e zbatoni këtë aktivitet

Mbështetja e Komisionit Evropian për këtë prodhim të këtij botimi, nuk përbën një miratim të përmbajtjes, që pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për çdo përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Udhëzime për përmbledhje:

Kontrolli emocional:
Filloni duke kontrolluar me emocionet e pjesëmarrësve. Kërkojuni atyre të tregojnë një fjalë ose frazë që përshkruan se si ndihen pas përfundimit të aktivitetit. Kjo i lejon pjesëmarrësit të shprehin reagimet e tyre të menjëhershme.

Reflektimi i rolit:
Zhytuni më thellë në aspektin e luajtjes së roleve duke u kërkuar pjesëmarrësve të reflektojnë mbi rolet e tyre:

- Si ishte për të luajtur rolin tuaj? Inkurajoni pjesëmarrësit të marrin në konsideratë nëse roli i tyre përputhet me vlerat dhe besimet e tyre personale. Kërkojuni atyre të ndajnë sfida ose njohuri specifike që kanë hasur gjatë luajtjes së roleve të tyre.
- A ishte ngjitur me vlerat tuaja? Pse ose pse jo? Eksploroni çdo mospërputhje midis vlerave personale të pjesëmarrësve dhe vlerave ose objektivave të roleve të caktuara. Nxitini ata të diskutojnë se si i kanë lundruar këto dallime.

Rezultatet e mësimit:
Çfarë mendoni se keni mësuar? Nxitni pjesëmarrësit të identifikojnë mësimet kryesore që kanë marrë nga aktiviteti. Nxitini ata të ndajnë pikëpamje individuale dhe grupore.

Aplikimi i botës reale:

- Cilat elemente mendoni se zbatohen për realitetin në të cilin jetojmë? Lehtësoni një diskutim se si dinamika dhe vendimet në lojë lidhen me situatat e botës reale dhe sfidat me të cilat përballen palët e interesuara në çështjet mjedisore dhe sociale. Inkurajoni pjesëmarrësit të bëjnë paralele midis lojës dhe kontekstit më të gjerë.
- Si mund ta zbatoni atë që keni mësuar në situata të jetës reale? Inkurajoni pjesëmarrësit të mendojnë për hapat e veprimit që mund të ndërmarrin në jetën e tyre të përditshme ose në komunitetet e tyre për të adresuar sfidat mjedisore dhe sociale, bazuar në perspektivat e fituara gjatë lojës.

Mbështetja e Komisionit Evropian për këtë prodhim të këtij botimi, nuk përbën një miratim të përmbajtjes, që pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për çdo përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Udhëzime për përmbledhje::

Reflektimi në grup:

- A keni gjetur gjuhën e përbashkët me grupet e tjera? Eksploroni raste kur grupet gjetën interesa të përbashkëta ose qëllime të përbashkëta gjatë negociatave. Diskutoni se si bashkëpunimi ose kompromisi luajti një rol në lojë.
- Si ndikuan rolet dhe strategjitë e ndryshme në rezultatet? Inkurajoni pjesëmarrësit të analizojnë se si diversiteti i roleve dhe strategjive ndikoi në rezultatet e lojës. Diskutoni nëse disa role kishin më shumë ndikim dhe pse.

Marrëdhëniet dhe angazhimet personale:

- Cilat janë pikat tuaja kryesore nga ky aktivitet? Kërkojini secilit pjesëmarrës të ndajë një mësim kryesor ose mësim që do të mbajnë me vete pas aktivitetit.
- Cili është një veprim që mund të kryeni në jetën tuaj të përditshme? Sfidoni pjesëmarrësit të angazhohen për një veprim specifik që mund të ndërmarrin për të kontribuar pozitivisht në mjedis ose shoqëri bazuar në njohuritë e fituara gjatë aktivitetit. Ky veprim mund të jetë po aq i thjeshtë sa reduktimi i përdorimit të plastikës ose pjesëmarrja në iniciativat e komunitetit.

Mendimet përmbyllëse:

- Ndonjë mendim apo pyetje përfundimtare? Jepuni pjesëmarrësve mundësinë të ndajnë çdo mendim, pyetje ose shqetësim shtesë në lidhje me aktivitetin.

Mbështetja e Komisionit Evropian për këtë prodhim të këtij botimi, nuk përbën një miratim të përmbajtjes, që pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për çdo përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Këshilla dhe shënime për moderatorin:

Lehtësimi i aktivitetit Eco-RolePlay mund të jetë një përvojë shpërblyese, por ajo vjen me grupin e vet të sfidave. Këtu janë disa këshilla për lehtësuesit, së bashku me vështirësitë e mundshme që mund të shfaqen gjatë aktivitetit:

Jo të gjithë mund të fitojnë: Kini parasysh se aktiviteti është krijuar në mënyrë që jo të gjitha grupet të mund të fitojnë në të njëjtën lojë. Kjo veçanërisht do të ngacmojë pjesëmarrësit shumë konkurrues dhe mund të krijojë dinamikë konkurruese.

Konkurrenca: Meqenëse loja përfshin konkurrencë, mund të ketë zhgënjim ose zhgënjim midis grupeve që nuk fitojnë. Theksoni se qëllimi kryesor është të mësoni dhe të kuptoni këndvështrime të ndryshme në vend që të fitoni.

Kuptimi i plotë: Sigurohuni që të keni një kuptim të thellë të lojës, rregullave dhe objektivave të saj. Kjo do t'ju ndihmojë t'ua shpjegoni atë në mënyrë efektive pjesëmarrësve.

Materialet: Sigurohuni që të keni gati të gjitha materialet e nevojshme, si p.sh. monedhat për veprime

Detyrat e roleve: Konsideroni se disa pjesëmarrës do ta gjejnë veten duke luajtur një rol që është i pakëndshëm ose jo ngjitur me vlerat e tyre. Tregoni ndjenjat e tyre për këtë gjatë debrifingut.

Zhytja e roleve: Pjesëmarrësit mund të luftojnë për të zhytur plotësisht veten në rolet e tyre të caktuara, veçanërisht nëse ato role janë dukshëm të ndryshme nga besimet ose vlerat e tyre personale. Nxitini ata të mendojnë në mënyrë kritike nga këndvështrimi i rolit të tyre.

Përqendrimi: Konsideroni se pjesëmarrësit do të kenë nevojë për përqendrim për këtë aktivitet, mos e propozoni atë në një kohë kur ata tashmë janë të lodhur.

Menaxhimi i kohës: Vëzhgoni me vëmendje kohën gjatë çdo raundi. Përdorni një kohëmatës për t'u siguruar që çdo fazë e lojës të qëndrojë në orar. Kjo është thelbësore për të ruajtur ritmin e lojës. Aktiviteti mund të zgjasë më shumë nëse pjesëmarrësit kanë nevojë për më shumë kthesa për të fituar lojën. Konsideroni zgjerimin e aktivitetit deri në përfundimin e tij.

Presioni kohor: Kufizimet kohore në çdo raund mund të krijojnë stres për pjesëmarrësit. Menaxhoni kohën në mënyrë efektive dhe kujtojuni pjesëmarrësve të qëndrojnë të fokusuar në objektivat e tyre.

Aplikimi në botën reale: Lidhni elementët e lojës me skenarët e botës reale dhe vendimet e marra nga palët me ndikim. Diskutoni se si veprimet individuale mund të ndikojnë në vendime më të gjera.

Mbështetja e Komisionit Evropian për këtë prodhim të këtij botimi, nuk përbën një miratim të përmbajtjes, që pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për çdo përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Objektivat e Zhvillimit të Qëndrueshëm

Nëpërmjet përdorimit të lojës me role, pjesëmarrësit do të familjarizohen me qëllimet e zhvillimit të qëndrueshëm dhe do të kuptojnë më mirë qasjet e aktorëve të ndryshëm ndaj tyre. Nëse pjesëmarrësit nuk janë fare të njohur me konceptin e SDG-ve, lehtësuesi mund të marrë disa minuta për të prezantuar konceptin.



Mjedisi dhe ndryshimet klimatike



Loj me role



15+



12-15 pjesëmarrës për grup



Letra, stilolapsa



Pjesëmarrësit mund të krijojnë një video, duke prezantuar karakterin e tyre përpara aktivitetit



#1 Shpjegim rreth SDG - 5 minuta
#2 Punë në grupe - 20 minuta
#3 Lojë me role dhe diskutim - 30 minuta
#4 Përmbledhje dhe reflektim - 10 minuta



YOU.TH. Doracaku për punëtorët me të rinjtë - 3.3 Metodologjitë e teatrit - Luatje me role
https://youth-theatre.eu/



Hapësirë e hapur. Idealisht në një vend të jashtëm që është i lidhur me mjedisin. Nëse nuk është e mundur, mjafton një dhomë e madhe.

Mbështetja e Komisionit Evropian për këtë prodhim të këtij botimi, nuk përbën një miratim të përmbajtjes, që pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për çdo përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Implementimi:

Aktiviteti mund të ndahet në dy pjesë: pjesa e parë do të ketë të bëjë me eksplorimin e qëllimeve të zhvillimit të qëndrueshëm dhe pjesa e dytë do të përfshijë lojën me role.

1. Në pjesën e parë, ju mund t'u ofroni pjesëmarrësve një prezantim të shkurtër për qëllimet e zhvillimit të qëndrueshëm dhe se si ato janë të ndërlidhura. Ju gjithashtu mund t'u jepni atyre shembuj sesi arritja e një qëllimi mund të ndikojë pozitivisht në një tjetër.

2. Më pas, ndani pjesëmarrësit në grupe të vogla dhe caktojini secilit grup një objektiv zhvillimi të qëndrueshëm ku duhet të fokusohet. Secili grup duhet të hulumtojë qëllimin e caktuar dhe të dalë me një listë sfidash dhe zgjidhjesh të mundshme që lidhen me arritjen e këtij qëllimi.

3. Pasi grupet të kenë përfunduar kërkimin e tyre, ata mund të fillojnë aktivitetin me role. Pasi grupet të përfundojnë kërkimin, ata duhet të bien dakord për pjesët e qëllimeve të ndërlidhura, të ndajnë secilën pjesë dhe rol për secilin grup. Rekomandohet shumë përgatitja para lojës me role. Secili grup do të veprojë si një palë e ndryshme interesi, si një përfaqësues i qeverisë, një pronar biznesi ose një anëtar i një komuniteti lokal. Ata do të punojnë së bashku për të dalë me një plan për të adresuar sfidat që lidhen me qëllimin e tyre të caktuar.

4. Më pas grupet do t'ia paraqesin planin e tyre pjesës tjetër të pjesëmarrësve, të cilët do të veprojnë si anëtarë të komunitetit më të madh. Anëtarët e komunitetit do të bëjnë pyetje dhe do të japin komente mbi planet.

5. Së fundi, i gjithë grupi mund të mblidhet për të diskutuar se si mund të integrohen planet e ndryshme dhe si ndërlidhen synimet e ndryshme të zhvillimit të qëndrueshëm.

Ky aktivitet me role do t'i lejojë pjesëmarrësit të eksplorojnë perspektiva të ndryshme dhe të mendojnë në mënyrë kritike se si të adresojnë sfidat e zhvillimit të qëndrueshëm. Mund të inkurajojë gjithashtu bashkëpunimin dhe punën ekipore.

Mbështetja e Komisionit Evropian për këtë prodhim të këtij botimi, nuk përbën një miratim të përmbajtjes, që pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për çdo përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union

Udhëzime për përmbledhje:

Marrëdhëniet kryesore:
Kërkojuni pjesëmarrësve të identifikojnë një ose dy pika kryesore nga aktiviteti. Çfarë mësimesh apo realizimesh do të kenë me vete?

Planifikimi i Veprimit:
Nxitini pjesëmarrësit të marrin në konsideratë se si mund t'i zbatojnë njohuritë e fituara nga ky aktivitet në qëllimet dhe ëndrrat e tyre të ardhshme. A ka veprime specifike që mund të ndërmarrin për të shfrytëzuar pikat e tyre të forta?

Mendimet përmbyllëse:
Mbyllni seancën informuese duke përmbledhur pikat kryesore të diskutuara dhe duke falënderuar pjesëmarrësit për kontributin e tyre. Përsëritni rëndësinë e njohjes dhe përdorimit të pikave të tyre të forta për të arritur ëndrrat e tyre.

Mos harroni të krijoni një atmosferë mbështetëse dhe jo-gjykuese gjatë diskutimit, duke i lejuar pjesëmarrësit të ndajnë hapur mendimet dhe ndjenjat e tyre. Qëllimi është të ndihmohen pjesëmarrësit të fitojnë vetëdije më të thellë dhe njohuri që ata mund të çojnë përpara në udhëtimet e tyre personale dhe profesionale.

Këshilla dhe shënime për moderatorin:

Përpara se të fillojë luajtja e roleve, pjesëmarrësit do të zgjedhin të përfaqësojnë një rol. Për t'u përgatitur për këtë rol "profesionalisht" (këtu krijojmë një element "lozonjar"), ata mund të udhëzohen që secili të krijojë një video të shkurtër (15-20"), në mënyrë që të prezantohet si roli i tyre i zgjedhur, natyrisht. duke vepruar si do të bënte roli, p.sh. kryebashkiaku do të krijojë një video në gjuhë shumë zyrtare, politike. Në fillim të ushtrimit, ata mund të prezantohen duke ua shfaqur videon pjesës tjetër të pjesëmarrësve.

Përpiquni t'i motivoni pjesëmarrësit të qëndrojnë në rolin e tyre, edhe nëse bindjet e tyre reale për çështje të caktuara janë të ndryshme. Qëllimi i aktivitetit është të evidentojë qasjet e ndryshme.

Mbështetja e Komisionit Evropian për këtë prodhim të këtij botimi, nuk përbën një miratim të përmbajtjes, që pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për çdo përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

Agenzia Italiana per la Gioventù

Co-funded by the European Union