

CHLaYdoscope

Vodilna evropska ustvarjalna vozlišča
razvijanje mladinskega vodenja v skupnosti

Kako postati vodja mladinske skupnosti?

Paket usposabljanja

Izdano oktobra 2023

Izdelal: Warehouse hub

2. projektni rezultat ChLaYdoscope projekta

Available also in:



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

chlaydoscope.eu



KURIKULUM USPOSABLJANJA

Uvod

I. Vodenje mladih v skupnosti	4
II. Ciljna skupina CHLaYdoscope	5
III. Kakšen obseg strokovnega znanja potrebujejo voditelji skupnosti?	6
IV. Paket usposabljanja CHLaYdoscope	7

1. DEL: Razvojne kompetence za učinkovito vodenje skupnosti

Modul 1: Razvoj vodje skupnosti

1.1 Uvod v modul	12
1.2. Pričakovani učni rezultati	14
1.3. Pridobljene kompetence	15
1.4 Delavnica 1. Opredelite svoj slog vodenja	16
1.5 Delavnica 2. Samopodoba in socialni jaz	20
1.6 Delavnica 3. Vključujoči izziv	24

Modul 2: Razumevanje svoje skupnosti

2.1 Uvod v modul	28
2.2 Pričakovani učni rezultati	30
2.3 Pridobljene kompetence	30
2.4 Delavnica 1. Mapiranje skupnosti: zemljevid talentov	31
2.5 Delavnica 2. Razumevanje skupnosti in vrednotenje raznolikosti: Oblikovanje osebnosti	34
2.6 Delavnica 3. Praktični pristop za prepoznavanje osrednjega problema skupnosti: Drevo izzivov in rešitev	37

Modul 3: Sodelovanje, zagovorništvo in mreženje

3.1 Uvod v modul	40
3.2 Pričakovani učni rezultati	42
3.3. Pridobljene kompetence	43
3.4 Delavnica 1. Oblikovanje močne kulture skupnosti	44
3.5 Delavnica 2. Sodelovanje mladih	47
3.6 Delavnica 3. Zagovorništvo mladih za spremembe	50
3.7 Delavnica 4. Določitev deležnikov	52

Modul 4: Navdihovanje, vplivanje, motiviranje

4.1 Uvod v modul	56
4.2 Pričakovani učni rezultati	57
4.3 Pridobljene kompetence	57
4.4 Delavnica 1. Kako deluje komunikacija in kako ustvariti smiselno in jasno predstavitev	58
4.5 Delavnica 2. Kako ustvariti varen prostor za povratne informacije	62

Modul 5: Ustvarjalnost kot kompetenca

5.1 Uvod v modul	66
5.2 Pričakovani učni rezultati	68
5.3 Pridobljene kompetence	68
5.4 Delavnica 1. Ustvarjalnost=Remix	69
5.5 Delavnica 2. Lego Serious Play: spodbujanje ustvarjalnega razmišljanja	73
5.6 Delavnica 3. Forumsko gledališče	75

Modul 6: Podpiranje sprememb

6.1 Uvod v modul	79
6.2 Pričakovani učni rezultati	81
6.3 Pridobljene kompetence	81
6.4 Delavnica 1. Kako spodbujati spremembe, osredotočene na človeka: platno s predlogi vrednosti	82
6.5 Delavnica 2. Kotterjev model sprememb v 8 korakih	85
6.6 Delavnica 3. Creative Project Canvas in metodologija “Living lab”	88
6.7 Delavnica 4. Vključevanje skupnosti - soustvarjanje in financiranje	92

2. DEL: Delavnice, ki jih spodbujajo mladinske vodje
Vključevanje deležnikov v lokalne izzive

Modul 7: Kako izvesti mladinski lokalni laboratorij

7.1. Uvod v modul	96
7.2. Koraki in orodja za izvedbo mladinskega lokalnega laboratorija	98
7.2.1 Pred lokalnim laboratorijem: Predhodni pogoji	98
7.2.2 Med lokalnim laboratorijem: izvajanje delavnice z deležniki	101
7.2.3 Po lokalnem laboratoriju: nadaljevanje	103
7.3 Najboljša praksa lokalnega laboratorija: pilotna akcija Lab Connection 2017 - vloga ustvarjalnih središč kot podpora mladim pri ustvarjanju mesta na spreminjajočem se trgu dela.	104



I. Vodenje mladih v skupnosti

Za preoblikovanje družbe v pravično in trajnostno prihodnost je potrebno vodstvo. Toda kakšno je to vodenje?

Za soočanje z velikimi izzivi sodobnega sveta, kot so izredne podnebne razmere, zdravstvena kriza, preoblikovanje urbanih središč, obvladovanje konfliktov, digitalni prehod, enakost spolov, brezposelnost mladih in številni drugi, je potrebna **nova generacija vodij**. Slednja mora imeti močan občutek za ozaveščenost, biti mora **visoko usposobljena za spodbujanje kolektivnega delovanja, ustvarjalnosti in povezave**. Z vodstvenimi sposobnostmi novih poklicnih profilov, povezanih z ozemlji, usmerjenih v drugačne odnose in nove načine dela, bi se lokalne skupnosti lahko bolje odzivale na svoje potrebe in samostojno reševale težave.

Za razliko od individualnega vodenja so mladinske vodje v določeni skupnosti v projektu CHLaYdoscope razumljeni kot mladi, kot posamezniki z vedno večjo referenčno skupnostjo in niso odvisni od vpliva formalne avtoritete, temveč imajo določene lastnosti in kompetence, ki jim omogočajo, da samostojno predstavljajo svoje področje in spodbujajo napredne družbene spremembe.

Te lastnosti, tj. **ključna znanja, stališča in spretnosti**, ki smo jih opredelili v sklopu projekta CHLaYdoscope, lahko olajšajo aktivno sodelovanje mladih v skupinah, lokalnih organizacijah in delovnih skupinah, kar jim omogoča, da olajšajo in okrepijo procese kolektivne, socialne, kulturne in gospodarske rasti.

Vodje skupnosti ne narekujejo kakšna naj bo pravilna pot. Spremljajo in podpirajo procese; spodbujajo nove načine delovanja. Njihova prednostna naloga je omogočiti skupno dobro, ki je koristno širi skupnosti.

V projektu CHLaYdoscope predstavljamo idejo vodenja skupnosti, ki nima veliko skupnega s položaji moči v organizacijah ali virtualnimi skupnostmi na družbenih medijih. Vodje mladinskih skupnosti se gibljejo v resničnem svetu, s svojimi skupnostmi vsakodnevno delijo geografsko opredeljene prostore in delujejo kot udeleženci in ne kot avtoritete.

Vodje mladinskih skupnosti imajo vrsto osebnih lastnosti in spretnosti, ki jim lahko ob nadaljnjem razvoju omogočijo, da s pobudami lokalnega okolja in delovanja, vključevanja in sodelovanja olajšajo procese sprememb.



II. Ciljna skupina CHLaYdoscope

Projekt CHLaYdoscope je namenjen mladim, ki so aktivni akterji v svojih skupnostih ali nevladnih organizacijah in prostovoljskih skupinah, so ustvarjalni in socialni posamezniki na področju umetnosti in kulture. Ti mladi, ki so po možnosti imeli priložnost pridobiti izkušnje v tujini, želijo svoje znanje deliti z drugimi in omogočiti razvoj v svojih domačih krajih. Mladi lahko s svojim sodelovanjem neprecenljivo prispevajo k skupnostim in krepijo svojo vlogo.

Cilj projekta CHLaYdoscope je podpreti učinkovito sodelovanje mladih ter razviti ključne spretnosti, ozaveščenost in znanje, ki jim lahko pomagajo pri ukrepanju v zvezi z izzivi in priložnostmi, ki resnično vplivajo na njihova življenja, ter pri snovanju rešitev, ki ustvarjajo **skupno vrednost**.

Iz analize prijav, ki so jih številni mladi poslali za sodelovanje v tem pilotnem projektu, je razvidna osebna in kolektivna želja. Mladi iz Italije, Portugalske, Slovenije, Grčije in Nizozemske, ki so se odzvali na razpis projekta CHLaYdoscope, so izrazili potrebo po konkretnih spremembah v njihovem okolju: spremembah, pri katerih bi bili sami protagonisti.

Njihove naloge so zahtevne in vznemirljive, projekt CHLaYdoscope pa želi tem mladim pomagati razviti vrsto strokovnih znanj, potrebnih za vse te naloge: povečati morajo svoje sposobnosti na področju razumevanja sebe in spretnosti odločanja; pri izvajanju novih sodelovalnih in participativnih pristopov; pri snovanju in načrtovanju novih odgovorov na zapletene težave; pri ustvarjanju virov, kadar teh primanjkuje; pri učenju vodenja projektov na različnih področjih: socialnem, kulturnem, turističnem, zaposlitvenem in okoljskem.

Projekt CHLaYdoscope želi podpreti **nove odgovorne in ustvarjalne voditelje, ki dajejo prednost skupnemu dobremu.**





III. Kakšno strokovno znanje potrebujejo vodje mladinskih skupnosti?

Kalejdoskop, na katerega se nanaša na akronim projekta, **simbolizira sklop veščin**, ki ustvarjalni osebi omogočajo, da vidi stvari z različnih vidikov in si predstavlja nepričakovane rešitve.

Projekt CHLaYdoscope je dejansko prispeval k opredelitvi "kalejdoskopa" devetih strokovnih področij, **devetih horizontalnih kompetenc**, ki opredeljujejo profil mladinskega voditelja skupnosti in so vodstvene lastnosti, ki so danes potrebne tako v organizacijah kot v naših skupnostih.

Kompetence, ki so bile raziskane v okviru 1. projektne rezultata in pri katerih so sodelovali strokovnjaki in mladi ter so priznane kot ključne lastnosti mladinskih voditeljev skupnosti, so:

1. **Sposobnost razumevanja skupnosti:** sposobnost opazovanja in izpostavljanja kolektivnih motivov, potreb, talentov in potencialov skupnosti ter prepoznavanje lastnih impulzov, prednosti in slabosti pri tem.
- 6 2. **Smiselno komuniciranje z drugimi:** sposobnost učinkovitega poslušanja ter omogočanja odprtega in učinkovitega dialoga s člani svoje skupnosti in lokalnimi zainteresiranimi deležniki.
3. **Spodbujanje in podpiranje mladinskih pobud:** sposobnost omogočanja individualne in kolektivne rasti.
4. **Zagotavljanje navdiha in spodbujanje sodelovanja:** sposobnost spodbujanja drugih članov skupnosti k aktivni vlogi v družbi.
5. **Biti ustvarjalci sprememb:** sposobnost spodbujanja in podpiranja procesov sprememb.
6. **Podpiranje individualnega in skupinskega učenja:** zavedajo se, kako pomembno je, da se oni in njihovi vrstniki vse življenje izobražujejo.
7. **Izkazovanje medkulturnih kompetenc:** sposobnost vzpostavljanja pozitivnih odnosov z mladimi iz različnih (kulturnih, socialnih, ekonomskih, geografskih) okolij.
8. **Izkazovanje ustvarjalnih kompetenc:** sposobnost sprožanja ustvarjalnih procesov in lažjega oblikovanja inovativnih rešitev za soočanje s kompleksnimi izzivi.
9. **Mreženje, zagovorništvo in ustvarjanje virov:** sposobnost ustvarjanja povezav in uporabe virov za procese sodelovanja in sprememb.

IV. Sveženj za usposabljanje o CHLaYdoskopu

chlaydoscope.eu



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

Projekt je bil ustanovljen s podporo Evropske komisije. Ta publikacija (sporočilo) odraža izključno mnenje avtorja in Komisija ne more biti odgovorna za kakršno koli uporabo informacij, ki jih vsebuje.



Glavni cilj paketa usposabljanja CHLaYdoscope je mladinskim voditeljem skupnosti zagotoviti celoten nabor znanja, spretnosti in orodij, ki naj bi jim omogočili, da razvijejo ključne lastnosti vodenja skupnosti.

Vsebine, vključene v to orodje za usposabljanje, naj bi jim pomagale pri aktiviranju njihovih skupnosti ter spodbujanju, izvajanju in vodenju konkretnih pobud za socialne, kulturne in okoljske cilje.

Ta knjiga predstavlja strukturirano, vendar prilagodljivo in prilagodljivo metodologijo in nabor orodij, ki temelji na pristopu neformalnega učenja in oblikovanja, za razvoj ključnih kompetenc, opredeljenih v kompetenčnem profilu CHLaYdoscope, raziskanem v tem projektu (rezultat projekta 1).

Ta priročnik združuje izkušnje vseh evropskih ustvarjalnih središč in mladinskih organizacij, partnerjev v tem projektu, ter njihovih vodij.

Ta priročnik za usposabljanje je bil pripravljen zlasti po zaslugi:

- Vodij evropskih ustvarjalnih središč in njihove sposobnosti aktiviranja svojih skupnosti - mladinskih skupin, ustvarjalnih ljudi, samostojnih podjetnikov in mikropodjetij v sektorju kulturnih in ustvarjalnih industrij.
- Mladi Evropejci so dejavni v svojih skupnostih, odločeni, da bodo svoje izkušnje in strokovno znanje s trdom in ustvarjalnostjo uporabili v korist prihodnosti svojih življenjskih okolij in ustvarili pozitivne spremembe.

Ta paket usposabljanja vsebuje:

- Metodologije, vire in orodja, ki so jih različni partnerji med dvoletnim pilotnim projektom že preizkusili v svojih skupnostih in s ciljno skupino.
- Priporočila, nasvete in namige za vodenje praktičnih delavnic, primernih za razvijanje veščin vodenja skupnosti in za delo s skupnostjo.

Ta knjiga je nastala na podlagi skupnih dokazov projektnih partnerjev, da so mladi lahko učinkoviti nosilci sprememb v naši družbi.

Paket za usposabljanje CHLaYdoscope lahko štejemo za pomemben vir za mladinske organizacije.

chlaydoscope.eu



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

Projekt je bil ustanovljen s podporo Evropske komisije. Ta publikacija (sporočilo) odraža izključno mnenje avtorja in Komisija ne more biti odgovorna za kakršno koli uporabo informacij, ki jih vsebuje.



S tem paketom usposabljanja imajo mladi priložnost, da izstopijo iz območja udobja, pridobijo zavest o pomembnih vprašanjih, učinkovito spremljajo participativne procese in izvajajo ciljno usmerjene pobude v svojih skupnostih.

Usposabljanje CHLaYdoscope je sestavljen iz dveh delov:

• **I. del: Rast kompetenc za učinkovito vodenje skupnosti**

Prvi del tega priročnika vključuje 6 modulov in 19 delavnic, ki pokrivajo različne teme, primerne za pomoč mladim pri rasti in uspehu kot voditeljem in aktivistom skupnosti. Vključeni so naslednji moduli:

1. Vodja skupnosti, ki napreduje
2. Razumevanje moje skupnosti
3. Sodelovanje, zagovorništvo in mreženje
4. Navdihovanje, vplivanje, motiviranje
5. Ustvarjalnost kot kompetenca
6. Podpiranje sprememb

8

Vsebine segajo od samozavedanja do poglobljenega poznavanja lastne skupnosti; od sposobnosti analiziranja problemov do sposobnosti iskanja inovativnih rešitev; od pridobivanja pomembnih spoznanj o vrednotah sodelovanja, raznolikosti in vključevanja do odkrivanja tehnik učinkovitega komuniciranja z drugimi, sproščanja ustvarjalnosti v procesih participativnega oblikovanja in načrtovanja ukrepov za spremembe.

Vsak modul je povezan z drugim, prav tako pa se dopolnjujejo veščine, ki se spodbujajo na različnih delavnicah. Module je oblikovala skupina strokovnjakov iz partnerskih organizacij.

Vsak modul usposabljanja vsebuje naslednje komponente:

- Predlagane temeljne vsebine za razvoj vodenja skupnosti.
- Pričakovani učni izidi.

Kompetence, ki se bodo usposabljevale na vsaki delavnici, pri čemer se bodo upoštevale kompetence, opredeljene v kompetenčnem profilu [Chlaydoscope](#) za mlade voditelje skupnosti, in kompetenčni okvir [EntreComp](#), ki ga je razvila Evropska komisija, da bi ljudem pomagala biti bolj ustvarjalni, proaktivni, bolj usmerjeni v priložnosti in inovativni. EntreComp je v tem priročniku uporabljen kot referenčni okvir, saj so ustvarjalna središča, ki so vključena v ta projekt, intenzivno sodelovala s tem referenčnim standardom ter oblikovala in testirala ustvarjalna središča, ki so vključena v ta projekt, intenzivno sodelovala s tem referenčnim standardom ter oblikovala in testirala neformalne izobraževalne poti za razvoj ključnih podjetniških kompetenc za mlade, ki delajo v evropskih kulturnih in ustvarjalnih industrijah.

chlaydoscope.eu



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

Projekt je bil ustanovljen s podporo Evropske komisije. Ta publikacija (sporočilo) odraža izključno mnenje avtorja in Komisija ne more biti odgovorna za kakršno koli uporabo informacij, ki jih vsebuje.



- Delavnice, ki so predlagane za usposabljanje posebnih spretnosti
- Prvi del paketa za usposabljanje vsebuje tudi povezave na spletno stran projekta, kjer je bilo objavljeno gradivo za usposabljanje, pripravljeno za pilotne delavnice.

• **II. del: Mladinski lokalni laboratoriji - vključevanje deležnikov v lokalne izzive**

Ta drugi del priročnika za usposabljanje vključuje dodatni modul, modul 7, ki opisuje možne metodologije in orodja, ki jih lahko mladinski voditelji skupnosti uporabijo za načrtovanje, organizacijo in izvedbo enodnevnih delavnic z več deležniki o lokalnem izzivu. Pri temu lahko sodelujejo ustrezni lokalni deležniki in tako z idejami in rešitvami prispevajo h konkretnim vprašanjem, ki vplivajo na njihova življenja.

Vsebino učnega paketa CHLaYdoscope Training Package so skupaj oblikovali vsi partnerji tega projekta: [Materahub](#) (IT), [Generazione Lucana](#), GL (IT), [Warehouse Hub](#) (IT), [kulturno izobraževalno društvo PINA](#) (SLO), [The European Creative Hubs Networks, ECHN](#) (GR), [Dypall Network](#) (PT) and [The Artist and the Others, TAATO](#) (NL).

Partner, odgovoren za vodenje procesa sooblikovanja, je bilo Kreativno vozlišče **Warehouse Hub**, inovativno zagonsko podjetje s socialno poklicanostjo, specializirano za oblikovanje programov usposabljanja za razvoj transverzalnih in podjetniških veščin pri mladih.

9

Oblikovanje usposabljanja je ves čas projekta temeljilo na iterativnem procesu:

oblikovan je bil prvi program usposabljanja z moduli in dejavnostmi usposabljanja; projektna skupina ga je po prejemu povratnih informacij strokovnjakov za partnerske organizacije revidirala v različnih zaporednih korakih.

Poleg tega je bila vsebina usposabljanja preizkušena s skupnostjo udeležencev v drugem letu projekta, in sicer ob:

- šestih spletnih delavnic, ki so potekale z mladimi upravičenci projekta,
- enega intenzivnega tedna usposabljanja trenerjev, ki je potekal v Sloveniji, udeležilo pa se ga je 12 trenerjev iz različnih partnerskih organizacij,
- enega intenzivnega tedna mednarodne mladinske akademije, ki je potekal na Portugalskem, udeležilo pa se ga je 18 bodočih mladinskih voditeljev skupnosti, izbranih med širšo skupino udeležencev.

Vsebina je bila nato revidirana za končno različico, pri čemer so bile upoštevane tudi povratne informacije, ki so jih po vsakem usposabljanju posredovali udeleženci sami.

chlaydoscope.eu



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

Projekt je bil ustanovljen s podporo Evropske komisije. Ta publikacija (sporočilo) odraža izključno mnenje avtorja in Komisija ne more biti odgovorna za kakršno koli uporabo informacij, ki jih vsebuje.

1. DEL

Razvoj kompetenc
za učinkovito
vodenje skupnosti

MODUL 1

RAZVOJ VODJE SKUPNOSTI

Sooblikoval:
TAATO, ECHN, GL



1. 1 Uvod v modul

Vodje skupnosti so vpeti v okolje, običajno jih izbere skupnost in so z njo v odnosu vzajemne odvisnosti (Boehm et al, 2010). Vendar pa morajo sodelovati tudi z drugimi člani, s strokovnjaki, politiki in drugimi zainteresiranimi stranmi za dobrobit in izboljšanje svoje skupnosti. Zato razvoj vodja skupnosti pomeni krepitev socialnih in medosebnih veščin. Številni uspešni voditelji so začeli brez samozavesti, toda horizontalne veščine vodenja skupnosti je mogoče postopoma nadgrajevati. Ne glede na to, kakšne so vaše trenutne sposobnosti, lahko postanete boljši voditelj, če se za to potrudite!

Prvi modul je ključni gradnik paketa usposabljanja CHLaYdoscope. Pomagal vam bo, da se razvijete kot vodja skupnosti v svojem okolju, da se zavedate in začrtate nekatere ključne kompetence, stališča in orodja, ki ste jih morda prinesli iz svojih prejšnjih izkušenj, ter se naučite novih zmožnosti in metodologij, ki vam lahko pomagajo pri spoznavanju članov skupnosti ter vodenju in razvoju vaše organizacije.

Velik del vpliva voditeljev skupnosti na druge je čustven in je odvisen od vaše sposobnosti, da prepoznate in izkoristite motivacijo in prednosti ljudi, da s poudarkom na temeljnih prepričanjih in težnjah izkoristite vrednote drugih in jih spodbudite h kolektivnemu delovanju za spremembo.

- 12 Nizozemci imajo pregovor “vooruitzien is regeren”. Preveden v slovenščino pomeni, “predvideti pomeni vladati”. Če ga razumemo dobesedno, lahko pomislimo, da moramo postati vedeževalci ali matematiki, da lahko predvidimo določene scenarije. Oboje je napačno. Predvideti pomeni razumeti. In prav na to se osredotoča prvi modul: **vodenje je razumevanje. Razumevanje sebe, drugih in okolja.**



Razumevanje sebe zahteva samozavedanje.

Prva in najpomembnejša lastnost, ki omogoča kakovostno vodenje skupnosti, je samozavedanje. Vodje skupnosti se morajo zavedati lastnih kompetenc, sposobnosti, prednosti in slabosti, nagnjenj in motivacije, preden lahko vodijo, motivirajo in navdihujejo druge. V tem modulu so v **delavnici 1** predstavljene metodologije in orodja, ki voditeljem skupnosti omogočajo boljše **razumevanje samega sebe kot del razumevanja skupnosti**. Samozavedanje opisuje vašo sposobnost, da ne razumete le svojih prednosti in slabosti, temveč da prepoznate tudi svoja čustva in njihov vpliv na delovanje vas in članov skupnosti.

Razumevanje “drugega” zahteva empatijo.

Empatija je sposobnost prepoznavanja in razumevanja čustev drugih ljudi in je prav tako ključna veščina za vodje. Povečuje zaupanje, komunikacijo in občutek vrednosti članov skupnosti. Namen **delavnice 2** v tem modulu je pomagati bodočim voditeljem skupnosti, da se **začnejo zavedati svoje skupnosti kot človeške skupine**, ki zavzema določeno geografsko območje in katere člani imajo skupne interese, dejavnosti in izkušnje, pa tudi različne poglede in ozadja. Udeleženci te delavnice naj vadijo **empatijo**, sposobnost razumevanja izkušenj in čustev drugih oseb, in se naučijo, kako **pokazati medkulturno kompetenco**, sposobnost učinkovitega komuniciranja z ljudmi iz drugih kultur, **vrednotenja raznolikosti** in vzpostavljanja pozitivnih odnosov s svojimi vrstniki.

Razumevanje “svojega okolja”, konteksta skupnosti, v katerem se člani skupnosti združujejo, da bi skupaj ukrepali in oblikovali rešitve za spremembo, zahteva spretnosti analize in sprejemanje pristopa k skupnemu reševanju problemov. Razvijanje sposobnosti za analizo problemov in neenakosti, zavzemanje perspektive in sproščanje ustvarjalnosti na sodelovalen način vam in vaši skupnosti omogoča, da oblikujete inovativne odgovore na zapletene probleme.

Delavnica 3 modula 1 pomaga voditeljem skupnosti **vzpostaviti varno okolje za sodelovanje** v skupnosti in delati na sposobnosti ocenjevanja **problema z zavzemanjem perspektive**, s sprejemanjem tudi stališča druge osebe.





1.2 Pričakovani učni rezultati

Cilj tega modula je udeležence opremiti z ustreznim razumevanjem, orodji in načinom razmišljanja, da bodo lahko rasli kot vodje skupnosti, kar jim bo pomagalo doseči naslednje učne rezultate:

- **Udeleženci se zavedajo glavnih razlik med tradicionalnimi voditelji in vodje skupnosti.**
- **Udeleženci se seznaniijo z okvirom kompetenc, povezanim s profilom vodje skupnosti CHLaYdoscope.**
- **Udeleženci se zavedajo temeljnih stališč, veščin in znanja, ki jih morajo razviti, da bi omogočili razvoj skupnosti.**
- **Udeleženci bolje razumejo in se poglabijo v svoj stil vodenja.**
- **Udeleženci raziskujejo glavne sestavine čustvene inteligence (samozavedanje, empatija, družbena zavest) in raznolikosti.**
- **Udeleženci poznajo nekatere metodologije, tehnike in orodja za razvijanje samozavedanja, empatije in sposobnosti sprejemanja perspektive drugih.**



1.3 Pridobljene kompetence

Kompetence v zvezi s CHLaYdoskopom:

- **RAZUMEVANJE SKUPNOSTI** (zmožnost opazovanja resničnosti svoje skupnosti z uporabo različnih tehnik, ustvarjanja smiselnih odnosov s člani skupnosti in prepoznavanja potreb skupine).
- **SMISELNO KOMUNICIRANJE Z DRUGIMI** (sposobnost aktivnega poslušanja, empatije, jasnega izražanja misli in čustev ter zavedanja raznolikosti).

Kompetence EntreComp:

- **SAMOZAVEDANJE** (sposobnost poglobljenega razumevanja svojih interesov, vrednot, spretnosti, omejitev, čustev in motivov).
- **EMPATIJA** (sposobnost razumevanja čustev, izkušenj in vrednot druge osebe).
- **VKLJUČENOST** (sposobnost, da ostanete vključeni in motivirani med izvajanjem dejavnosti).
- **DELOVANJE Z DRUGIMI** (sposobnost sodelovanja in povezovanja z drugimi).





1.4 Delavnica 1. Opredelite svoj slog vodenja

 **Trajanje** (2-4 ure)

 **Predlagani profil vodje usposabljanja, namigi in nasveti**

Trener je vešč vodenju skupnosti in pozna kompetenčni okvir CHLaYdoscope: na tej delavnici se bo osredotočil na kompetence, ki so zajete v profilu mladinskega voditelja skupnosti, ki ga raziskuje projekt. Trener razume samozavedanje kot ključno kompetenco in pozna model DiSC®, ki je že dolgo priznan kot odlična podlaga za gradnjo vodstvenih veščin. Bistvo tega modela je, da so lahko veliki voditelji kateregakoli sloga: trener mora poudariti, da ima vsaka oseba drugačno izhodišče, nabor spretnosti itd. zato bo vsaka oseba definiciji dala svoj preobrat, torej “opredelite svoj slog vodenja in osebno vizijo”.

 **Teme**

Opredelitev vodenja

- Kaj je vodenje?
- Opredelitev mladinske vodje in mladinskega vodenja
- Različni stili vodenja
- Temelji mladinske vodje v skupnosti *vizije, vrednote, veščine, podpora, izzivi, navdihi*
- Samozavedanje: *osebna ocena z analizo DISC/SWOT*
- Vaja: opredelite svoj stil vodenja/ opišite svojo vizijo.



Metodologije, orodja in načrt delavnice

Temelji vodenja [30 min]

- Uvod v profil kompetenc za vodenje (Chlaydoscope Competency Profile)
- [“Temelji vodje vozlišča” \(Creative Hub Leader’s Toolkit, Nesta, str. 36\)](#): predstavitev orodja, primernega za pomoč mladinskim voditeljem skupnosti pri razmisleku o osebnih dejavnikih, veščinah in sposobnostih za vodenje njihove skupnosti.

Samozavedanje [45 min]

- [Vaja: Okvir za samorefleksijo \(str. 40\)](#) [10 min]
- Kratka predstavitev DISC [15 min]
- [Orodje za ocenjevanje osebnosti in vedenja DISC](#) [20 min]

Opredelite svoj stil vodenja

- [Analiza SWOT](#) (osebna raven)
- Kratka predstavitev
- Izpolnite osebne SWOT
- Opredelitev vizije in sloga vodenja
- Povežite s predstavitvijo
- Udeleženci usposabljanja lahko kot osnovo za vajo uporabijo DISC in/ali SWOT.





Zakaj uporabljati ta orodja?

Okvir kompetenc Chlaydoscope

Učenci se bodo morali seznaniti s tem okvirom, ki razkriva ključne kompetence vodenja skupnosti in je temeljno orodje v celotnem paketu usposabljanja.

Temelji mladinskega voditelja (vodenje)

Kaj pomeni biti mladinski voditelj?

Pogled navznoter in poznavanje svojih osebnih vrednot in veščin, ki jih imate, in tistih, ki jih želite razviti, je bistvenega pomena za doseganje vaših ciljev kot voditelja.

DISC - orodje

“Kdo sem?” je izhodišče za samozavedanje in samoregulacijo mladinskega voditelja v skupnosti.

Okvir za samorefleksijo

Kaj naredite z neuspehi?

To orodje vam pomaga, da opišete nekatere svoje edinstvene lastnosti in razmislite, kaj morate pri sebi razviti in kje lahko dobite navdih ali pomoč. Po premisleku o dejanjih, posledicah in tem, kaj so se naučili, lahko prilagodijo svoj pristop k vodenju.

SWOT in matrika soočanja

Pregled prednosti in slabosti na podlagi DISC. Izboljšanje prednosti in priložnosti ali razvoj ali kombinacija novih močnejših spretnosti za spopadanje s slabostmi.

→ Vizija in slog vodenja

Vaja za opredelitev njihovega sloga vodenja in vizije na podlagi pridobljenega znanja in veščin na tej delavnici. To bo ustvarilo dobro izhodišče/temelj za preostali del zbirke orodij.



Kako vam ta orodja pomagajo?

Z orodji, predstavljenimi na tej delavnici, bodo mladi lahko opredelili svoj poklicni odnos, se seznanili z vodenjem, stili vodenja in njihovo uporabo. Vaje, predlagane na delavnici 1, pomagajo razviti ključne veščine za vodje, kot sta samozavedanje in empatija, ter mladim omogočajo, da se preizkusijo v različnih zahtevnih situacijah.

Kako uporabljati ta orodja?

1. Okvir za samorefleksijo
2. Ocenjevanje profila DISC
3. Analiza SWOT (pregled prednosti in slabosti)
4. Kaj je vodenje skupnosti, kaj vključuje in kakšen je stil vodenja, povezan z osebno vizijo
5. Temelji voditelja organizacije kot orodje za raziskovanje temeljev voditelja skupnosti (z ali brez primera: izziv/potreba)



Reference in gradivo za usposabljanje

[DISC profile](#) - Registrirana blagovna znamka podjetja Wiley

[Seth Godin - Leadership course](#)

[SWOT analysis](#)

Daniel Goleman - Čustveno inteligentni vodja

Jo Owen - kako voditi

[Harvard Business School Online](#)



Vsebina delavnice 1 “Opredelite svoj stil vodenja”, kot je bila zasnovana in preizkušena v pilotnem projektu, je na voljo na spletni strani [CHLaYdoscope](#).

Ne pozabite, da lahko orodja in metodologije, opisane v različnih delavnicah v tem priročniku, prilagodljivo kombinirate, odvisno od poudarka, na katerem bo temeljila delavnica.





1.5 Delavnica 2. Samopodoba in družbeni jaz

Trajanje (2-4 ure)	
Predlagani profil trenerja, namigi in nasveti Trenerji so vešči čustveni inteligenci in obvladovanju konfliktov. Znajo ustvariti spodbudno in odprto delovno okolje, tako na spletu kot zunaj njega, v katerem se lahko vsakdo počuti dobrodošlega, cenjenega in slišanega. Udeležence znajo usmerjati k ohranjanju pregleda in analitičnosti; razumejo vedenje, dobijo vpogled in delijo nove spodbude.	Teme Definicija vodenja • Razumevanje skupnosti z različnih vidikov je pomemben del trajnostnega reševanja problemov in oblikovanja agende. Sodelovanje v skupnosti je ključ do razumevanja in odkrivanja samega sebe • Razumevanje identitete kot človekovega občutka samega sebe, ki ga vzpostavljajo edinstvene značilnosti, pripadnosti in družbene vloge. • Konflikt kot enega od načinov izražanja identitete posameznika, do katerega pride, kadar so cilji in vedenje nezdružljivi. • Vrste konfliktov • Moč predpostavk • Načela dialoga • Veščine postavljanja vprašanj • Pregled čustvene inteligence in obvladovanja konfliktov



Metodologije, orodja in načrt delavnice • Joharijevo okno (30 min) • Slepci in slon (30 min) • Sodnik in ustvarjalec (30 min)
Kako vam ta orodja pomagajo? • Z uporabo Joharijevega okna udeleženci raziskujejo idejo, da imamo vsi skrite in vidne dele svoje identitete in kulture. Model se uporablja za izboljšanje posameznikovega dožemanja drugih. Ta model temelji na dveh idejah - zaupanje lahko pridobite tako, da drugim razkrijete informacije o sebi in se sami učite iz njihovih povratnih informacij. • Slepec in slon raziskujeta, kako predpostavke spodbujajo naše vedenje. Razmišljanje o domnevah je osredotočeno na to, kako vplivajo na nas kot posameznike ter povzročajo naše dosežke in konflikte. • Spraševanje je ključna sestavina za smiselno komunikacijo in osebno spremembo. Pri opaznanju vrst vprašanj je pomembno, da preusmerimo fokus vprašanj s problemskega načina na pozitivni način raziskovanja - s sodnika na ustvarjalca.



Kako uporabiti ta orodja?

- Udeleženci z Joharijevim oknom predelajo vidne in skrite dele ter razmislijo o vplivu na vedenje in interakcijo z drugimi ljudmi.
- Po pripovedovanju zgodbe "Slepec in slon" skupini omogočite, da deli svoje misli in predstavite koncept perspektiv. Raziščite vrednost perspektiv in kako jih je mogoče razkriti - z izmenjavo znanja in izkušenj ter postavljanjem vprašanj o drugih.
- Udeležence prosite, naj napišejo dve vprašanji, eno zase in dve za druge udeležence. Vprašajte udeležence, da v paru postavijo "sodniška" vprašanja ali vprašanje "ustvarjalca", ki so ga napisali.
- Udeležence prosite, naj si zamislijo dve vprašanji "ustvarjalca", ki bosta spodbudili motivacijo, predanost in ustvarjalno razmišljanje zase in med drugimi udeleženci.



How to use these tools?

- Udeleženci s pomočjo Joharijevega okna raziskujejo idejo, da imamo vsi skrite in vidne dele naših identitet in kultur. Model se uporablja za krepitev posameznikovega zaznavanje drugih. Ta model temelji na dveh idejah - zaupanje je mogoče pridobiti z razkrivanjem informacij o sebi drugim in učenjem samega sebe na podlagi njihovih povratnih informacij.
- Slepec in slon raziskujeta, kako predpostavke spodbujajo naše vedenje. Razmišljanje o predpostavkah je osredotočeno na to, kako vplivajo na nas kot posameznike, na naše dosežke in konflikte.
- "Vprašanje sodnika" je obsojanje osebe, ki ji je postavljeno vprašanje, vprašanje "ustvarjalca" izkazuje radovednost in je oblikovan na pozitiven način.
- Pri opazovanju vrst vprašanj je pomembno, da preusmerimo pozornost vprašanj z načina reševanja problemov na afirmativno poizvedovanje na način spraševanja - od ocenjevanja k ustvarjanju.



Reference in gradivo za usposabljanje

[Model Joharijevega okna](#)

[Slepec in slon](#)



Vsebina delavnice 2 "Skupnost kot vir raznolike identitete", kot je bila zasnovana in preizkušena v pilotnem projektu, je na voljo na spletni strani [CHLaYdoscope](#). Ne pozabite, da lahko orodja in metodologije, opisane v različnih delavnicah v tem priložniku, prilagodljivo kombinirate, odvisno od poudarka, na katerem bo temeljila delavnica.





1.6 Delavnica 3. Vključujoči izziv

 Trajanje (2-4 ure)	
 Predlagani profil trenerja, namigi in nasveti Vodje usposabljanja imajo na tej delavnici vlogo moderatorjev in ustvarjajo varno okolje, v katerem se lahko vsakdo počuti svobodno, da se izrazi. Tukaj je nekaj koristnih namigov in nasvetov: • Navedite definicijo vključevanja in kako jo je mogoče uporabiti v različnih družbenih kontekstih. • Navedite primere glavnih ovir za vključevanje (na primer diskriminacija). • Spodbujajte empatijo in potrjujte stališča vsakega člana. • Vsakomur namenite pravi čas: ukrepajte le, kadar je to potrebno. Na ta način lahko skupina dela samostojno in ustvarja odnose.	 Teme • Socialne veščine, samozavedanje, empatija • Posredovanje v razpravi in skupno načrtovanje • Skupinsko delo



Metodologije, orodja in načrt delavnice

GL Café je metodologija, ki jo izvaja partner v tem projektu [Generazione Lucana](#), lokalni mladinski kolektiv, rojen leta 2018 v deželi Basilicata (Italija) za krepitev razvoja mladih in aktivnega državljanstva na jugu Italije. Pristop se uporablja za gojenje samozavedanja, razumevanje skupnosti in ustvarjanje zavzetosti. Boljše rezultate boste dosegli, če boste ob tem tudi:

- razmislili o svojem delovanju kot vodja skupnosti,
- spremljali svoje razvoj v skupnosti,
- ocenili vrednost svoje skupnosti,
- praznovali zmage, prednosti in nove zamisli, ki izvirajo od članov vaše skupnosti.

Ta metodologija je predstavljena na pilotni delavnici, skupaj z drevesom problemov in rešitev, ki je orodje predstavljeno v modulu 2, za poglobljeno analizo problemov na participativen in vključujoč način.



Zakaj uporabiti to orodje?

GL Café je metodologija za izmenjavo mnenj o rešitvah izziva; je neformalen način za ustvarjanje varnega prostora (tako zunaj spleta kot na spletu), kjer se lahko vsakdo izrazi.

Kako vam to orodje pomaga?

GL Café spodbuja timsko delo, spodbuja divergentno in kritično mišljenje ter udeležencem omogoča različne načine pogleda na isti problem. Metodologija ponuja tudi priložnost za sprostitev ustvarjalnega reševanja problemov kot malo strukturiranih inovacijskih procesov in spodbuja raziskovanje odprtih rešitev.

Kako uporabljati to orodje?

- Začnite z ustvarjanjem neformalnega odprtega okolja: to vam bo pomagalo ustvariti "varen prostor", kjer lahko vsakdo deli svoja stališča.
- Vodja usposabljanja postavi skupini preprosto vprašanje: "**Kateri so glavni izzivi, ki preprečujejo, da bi vaše mesto postalo mladim prijazno mesto?**"
- Trenerji mladim olajšajo razpravo in analizo izvora glavnih težav ter jih spodbudijo k iskanju rešitev.



Reference in gradivo za usposabljanje

[GL'S Café](#) Metodologija za razumevanje skupnosti, ustvarjanje zavzetosti in gojenje samozavedanja.



Vsebina delavnice 3 "*Lokalni izziv*", kot je bila zasnovana in preizkušena v pilotnem projektu, je na voljo na spletni strani [CHLaYdoscope](#). Ne pozabite, da lahko orodja in metodologije, opisane v različnih delavnicah v tem priročniku, prilagodljivo kombinirate, odvisno od poudarka, na katerem bo temeljila delavnica.



MODUL 2

RAZUMEVANJE SKUPNOSTI

Sooblikovali:
PINA, ECHN, GL



2.1. Uvod v modul

Sestavni del identitete vodje skupnosti je skupnost sama: vodje skupnosti bi morali pridobiti znanje, metodologije in orodja, ki jim lahko pomagajo razumeti različne talente, vrednote, interese, boje in potrebe članov skupnosti ter ugotoviti, ali člane skrbijo iste stvari, ki skrbijo vodjo.

Pomemben korak za začetek razumevanja skupnosti je ocena in mapiranje njenih talentov in obstoječih virov ter vključitev teh prednosti v ukrepe in projekte za razvoj skupnosti.

Pristop k posameznikom v vaši skupnosti z miselnostjo, ki temelji na prednostih, jim omogoča, da prepoznajo svoje prednosti in zmožnosti ter razvijejo sistem vitalnih in generativnih odnosov.

Mapiranje talentov je notranja ocena za razumevanje vaše skupnosti in oceno njene pripravljenosti na prihodnji razvoj: nove projekte, izvajanje pobud ali rešitve za kakšen prepoznani izziv.

Delavnica 1 v tem modulu vam ponuja priložnost, da se poglobite v pomen **mapiranja talentov** in virov v vaši skupnosti ter preučite in ponovite najboljšo prakso, ki jo je razvil [Generazione Lucana](#), mladinski kolektiv iz južne Italije, partner v tem projektu.

V **delavnici 2** v modulu 2 se mladinski voditelji skupnosti seznanijo z metodo **oblikovalskega razmišljanja: Persona Design**. To je orodje, ki lahko voditeljem skupnosti pomaga razviti empatijo in stopiti v čevlje članov svoje skupine.

Oblikovanje osebnosti je orodje in metodologija, izposojena iz trženja, ki omogoča poglobljeno razumevanje kulturnega ozadja, potreb in motivacije članov **skupnosti ter sooblikovanje ukrepov za spremembe, ki vključujejo različne glasove**.

Tako kot imajo težave posamezniki, imajo tudi skupnosti težave skupnosti.

Določena skupnost bo želela obravnavati težave in rešitve, ki so značilne samo zanjo. Vendar, kot se je potrdilo v tem pilotnem projektu med preizkušanjem metodologij in orodij z mladimi iz različnih držav, obstajajo skupni izzivi v mladinskih skupnostih po vsem svetu in sodelovanje z ljudmi iz različnih kultur in okolij lahko privede do nepričakovanih in zelo ustvarjalnih rešitev. Ko skupnosti poskušajo rešiti težavo, morajo začeti razmišljati in analizirati problem, da bi lažje prišle do rešitve. Vendar je treba pred razpravo o rešitvah opredeliti in analizirati probleme. Vodja skupnosti mora biti sposoben olajšati ta proces.

Najprej ugotovite, kaj je problem? To je lahko veliko stvari. Problem je lahko samo občutek, da je nekaj narobe in da bi bilo treba to popraviti. Morda imate občutek stiske ali nepravilnosti. Najpreprosteje rečeno, "težava je razlika med tem, kar je, in tem, kar bi lahko bilo ali bi moralo biti".



Delavnica 3 v tem modulu mladinskim voditeljem in njihovim skupnostim predstavlja zelo uporabno orodje za razumevanje kompleksnih izzivov v skupnosti in predvidevanje oprijemljivih rešitev: **Drevo problemov in rešitev**.

Ta metodologija vam lahko bistveno pomaga pri razumevanju zapletenih problemov v skupnosti in olajša proces iskanja ustreznih rešitev, saj podrobno prikaže vzroke in posledice vsakega problema.





2.2 Pričakovani učni rezultati

Cilj tega modula je pomagati bodočim mladinskim voditeljem skupnosti pri doseganju naslednjih učnih rezultatov:

- udeleženci vedo, kako kartirati mapirati in vire v svojih skupnostih
- udeleženci vedo, kako ustvariti empatično vzdušje do izkušenj članov skupnosti
- udeleženci se naučijo, kako se poglobiti v potrebe in težave članov skupnosti
- udeleženci razumejo uporabo metodologij za lažje oblikovanje rešitev, ukrepov in ključnih odločitev s svojo skupnostjo

2.3 Usposobljene kompetence

30 Kompetence CHLaYdoscope

- RAZUMEVANJE SKUPNOSTI (sposobnost opazovanja resničnosti vaše skupnosti z uporabo različnih tehnik, ustvarjanja smiselnih odnosov s člani skupnosti in prepoznavanja potreb skupine).
- IZRAŽANJE MEDKULTURNE KOMPETENCE (sposobnost učinkovitega komuniciranja z ljudmi iz različnih kultur, vrednotenje raznolikosti in vzpostavljanje pozitivnih odnosov).

Kompetence EntreComp

- EMPATIJA (sposobnost razumevanja čustev, izkušenj in vrednot druge osebe).
- ANGAŽIRANOST (sposobnost ostati vključen in motiviran med izvajanjem dejavnosti' Okvir).
- DELOVANJE Z DRUGIMI (sposobnost sodelovanja in povezovanja z drugimi).
- USTVARJALNOST (sposobnost razvijanja več idej in priložnosti za ustvarjanje vrednosti, vključno z boljšimi rešitvami obstoječih in novih izzivov; raziskovanje in eksperimentiranje z inovativnimi pristopi; združevanje znanja in virov za doseganje dragocenih učinkov).



2.4 Delavnica 1. Mapiranje vaše skupnosti: Zemljevid talentov

Trajanje (2-4 ure)	
Profil trenerja, namigi in nasveti. Trenerji bi morali poznati kartiranje prednosti kot učinkovit način kartiranja spretnosti, talentov, sposobnosti in strasti posameznikov ter odkrivanja prednosti, omrežij in virov skupnosti in organizacij. Imeti morajo izkušnje s sodelovanjem v mrežah in z njihovim vzpostavljanjem, biti morajo navdušeni nad krepitvijo skupnosti, vodstvenimi zmogljivostmi, krepitvijo odpornosti skupnosti in podpiranjem članov skupnosti pri ukrepanju.	Teme • ZAKAJ, KAKO in REZULTATI mapiranja talentov in sredstev • Predstavitev zemljevida talentov: spletno orodje in najboljša praksa, ki jo je ustvaril GL, ali katero koli drugo orodje za kartiranje talentov • Fokusna skupina: mapiranja talentov • Nasveti in triki za zemljevid talentov



Metodologija in orodja

Zemljevid talentov

Zakaj uporabljati to orodje?

Kartiranje vaše skupnosti ustvarja veliko vrednost za skupnost samo in za vsakega, ki je vključen v ta proces. Ustvarja prostor, v katerem se ljudje srečujejo s podobno mislečimi vrstniki in si izmenjujejo znanje.

Pogosto nam svojih znanj ne uspe uporabiti v praksi, kot bi si želeli, iz različnih razlogov: pomanjkanje priložnosti, neizkušenost na področju, s katerim se ukvarjamo, pomanjkanje prave ekipe ali prave motivacije.

Ena od rešitev za to težavo je poznavanje svoje skupnosti. Ideje in rešitve se spodbujajo s tovrstnim povezovanjem med vrstniki.

Zemljevid talentov GL je bil ustvarjen kot spletna skupnost mladih talentov: digitalna platforma, kjer se lahko mladi registrirajo ter dajo na voljo svoje spretnosti in znanje.

Namen tega zemljevida je ustvariti zbirko podatkov o mladih talentih, razpršenih po vsem svetu, kar nam pomaga ustvariti sliko o njihovih spretnostih in njihovem potencialnem prispevku k projektom na določenem območju.

Kako vam to orodje pomaga?

Izmenjava izkušenj z zemljevidom talentov lahko udeležence spodbudi, da:

- ustvarili svoj zemljevid talentov
- razmislijo o svojih talentih in o tem, kako se lahko povežejo z drugimi
- spodbudijo timsko delo in razvoj mehkih veščin
- biti pripravljeni proti oblikovanju novih pobud ali rešitev za nekatere ugotovljene izzive.
- razumeti stališča drugih



Kako uporabljati to orodje?

- Predstavite temo mapiranja talentov v vaši skupnosti in upravljanja talentov
- Predstavitev zemljevida talentov podjetja GL in kako deluje na celotnem primeru: Marcelina zgodba.
- Spodbudite razpravo in izmenjavo podobnih izkušenj: vsi udeleženci lahko dobijo priložnost, da podajo osebno opredelitev "talenta" in se sklicujejo na svoje izkušnje o tem, kako lahko različni talenti ustvarjajo vrednost.
- Kako zgraditi "zemljevid talentov brez povezave" skozi model talentov.
- Platno talentov: orodje, ki postavlja vprašanja o:
 - vaših prednostih in znanju
 - vaših spretnostih in veščinah
 - vašem strokovnem znanju in izkušnjah
 - vaši skupnosti
 - vaš namen/izziv/boj
- Vsak udeleženec izpolni model in ga izmenja z drugimi.



Reference in gradivo za usposabljanje

- [Moj zemljevid talentov](#)
- [Kartiranje vaše skupnosti: Zemljevid talentov GL](#)





2.5 Delavnica 2. Razumevanje svoje skupnosti in vrednost heterogenosti: Oblikovanje osebnosti

Trajanje (2-4 ure)	
Profil trenerja, napotki in nasveti Vodje usposabljanja morajo imeti znanje o procesu oblikovalskega razmišljanja za reševanje problemov z dajanjem prednosti predvsem potrebam končnih uporabnikov: zlasti morajo imeti izkušnje z vodenjem takšne delavnice s posebnim orodjem, predstavljenim na tej delavnici: Personas Design Canvas	Teme • Kaj je oblikovalsko razmišljanje? Kako pomembno je za boljše razumevanje skupnosti, v kateri živimo? • Poudarek na oblikovanju, osredotočenem na človeka, kot orodju za družbeni učinek, ki izkorišča znanje in inovativnost skupnosti, za katero se rešitev oblikuje. • Razvijanje empatije za spremembe: prva faza oblikovalskega razmišljanja spodbuja k empatiji do potrebe po spremembah in novih pobud, ki jih je treba izvesti. • platno za oblikovanje osebnosti in povezave z ugotavljanjem zainteresiranih strani • Korak za korakom platno za oblikovanje persone • Iskanje podobnosti med skupinami, empatija in ozaveščanje o medkulturnih kompetencah



Metodologija in orodja Design thinking in oblikovanje person
Zakaj uporabiti to orodje? Oblikovalsko razmišljanje je metodologija, ki v ospredje postavlja končnega uporabnika in omogoča ljudem iz različnih okolij, da sodelujejo pri reševanju težav skupnosti. Pri raziskovanju zamisli in rešitev je nujno določiti kontekst ter jasno razumeti potrebe in izzive uporabnikov. Orodje, ki se ga bodo mladinski voditelji naučili uporabljati na tej delavnici, je oblikovanje osebnosti. Oblikovanje osebnosti je postopek, ki omogoča, da se usmerite k spremembam, osredotočenim na posameznika, da v svoje ukrepe za spremembe vključite glas različnih ciljnih skupin ter da vizualizirate izkušnje, potrebe, motivacijo in sanje različnih članov skupnosti. Persone članov skupnosti povzemajo člane, ki jim služite, na podlagi odnosov z resničnimi ljudmi, kar vam pomaga bolje razumeti skupnost in sprejemati vse odločitve v skupnosti.
Kako vam to orodje pomaga? Oblikovanje person se uporablja za to, da članom vaše skupnosti damo obraz in ime ter da se lažje vživimo v njihove čevlje. S tem orodjem se lahko poglobite v vedenje in motivacijo vaše skupine ali drugih skupin deležnikov. Z oblikovanjem person lahko sestavite podrobno zgodbo vsake skupine in tako raziščete, kako dobro služite njihovim potrebam in kako bi se lahko izboljšali. Persone so lahko koristno nadomestilo za prave deležnike pri načrtovanju ali pregledovanju dejavnosti, ki jih želite spremeniti ali izvesti. Osebe članov skupnosti so bistvenega pomena, saj vam omogočajo tri stvari: 1) ustvariti empatijo do izkušenj članov; 2) predvideti edinstvene programe/dejavnosti za vaše člane, da bi zadovoljili njihove potrebe; 3) oblikovati in preizkusiti pozive k ukrepanju in druge ključne odločitve o vaši skupnosti



Kako uporabljati to orodje?

Pred začetkom delavnice si pridobite informacije o stopnji poznavanja oblikovalskega razmišljanja med udeleženci.

Na podlagi prejšnje točke predstavite koncept oblikovalskega razmišljanja

Predstavite korake oblikovalskega razmišljanja - (empatija, definiranje, idejna zasnova, prototipiranje in testiranje) in jih povežite z izzivom

Predstavite platno za razvoj osebnosti

Predstavite izziv in kontekst, v katerem so dejavne persone vaše skupnosti (na delavnici 2 tega pilotnega projekta, ki je navedena v referencah tukaj spodaj, smo udeležence razdelili v 6 skupin, ki so delale na 6 Jamboardih, in jih prosili, naj za vsak dani scenarij pripravijo vsaj 3 različne persone: predstavili smo jim 6 različnih možnih scenarijev kontekstov)

skupinsko delo na platnu za razvoj osebnosti:

- za začetek izpolnite štiri razdelke na levi strani platna - osebne značilnosti za to skupino.
- preidite na dva zgornja desna oddelka in razmislite, zakaj se ta skupina želi povezati z vami (npr. da bi dostopala do prostora ali se vključila v storitve, ki jih ponujate) in zakaj se morda ne bi (npr. nima dostopa do prevoza, nima finančnih sredstev).
- Na koncu se premaknite v dva spodnja desna dela in razmislite o dejavnikih in ovirah, ki tej skupini preprečujejo, da bi dosegla svoje cilje. Sedaj imate poglobljeno
- Ko je oseba končana, jo preglejte in jo pošteno kritizirajte - je verodostojna?
- Razprava / iskanje povezav med skupinami in osebnostmi

Reference in gradivo za usposabljanje

- [Design Thinking](#)
- [Persona Canvas](#)
- [Creative hub Leader's toolkit \(Persona Development, Pag. 64\)](#)

Vsebina delavnice 2 “Skupnost kot vir raznolike identitete”, kot je bila zasnovana in preizkušena v pilotnem projektu, je na voljo na spletni strani [CHLaYdoscope](#). Ne pozabite, da lahko orodja in metodologije, opisane v različnih delavnicah v tem priročniku, prilagodljivo kombinirate, odvisno od poudarka, ki ga nameravate dati delavnici.



2.6 Delavnica 3. Praktični pristop za opredelitev osrednjega problema vaše skupnosti: drevo problemov in rešitev

Trajanje (2-4 ure)	
Profil vodje usposabljanja, napotki in nasveti Vodja usposabljanja mora biti sposoben voditi delavnico tako, da ohrani varen prostor za vse, prostor, kjer udeleženci uspejo sneti maske in se na globlji ravni povezati s seboj in svojo skupnostjo; in okolje (virtualno ali fizično), ki je primerno, da udeležence pripelje do pristne solidarnosti in podpore brez obsojanja, načrtov ali navezovanja. Vodja usposabljanja mora biti strokovnjak za reševanje problemov in dovolj usposobljen, da lahko olajša proces celotne skupine pri uporabi predlaganega orodja: Drevo reševanja problemov	Topics • • Prepoznavanje in obravnavanje sedanjih izzivov v skupnostih mladinskih voditeljev skupnosti • Predstavitev izziva: Kateri so glavni problemi, ki preprečujejo, da bi vaše mesto postalo mladim prijazno mesto? • Preoblikovanje drevesa problemov v drevo rešitev, možni ukrepi in začetek uresničevanja ciljev projekt
Metodologija in orodja Drevo problemov/rešitev	
Zakaj uporabiti to orodje? Analiza drevesa problemov in rešitev je orodje, ki vam pomaga razumeti zapletene izzive in najti ustrezne rešitve s podrobnim prikazom vzrokov in posledic vsakega problema.	



Kako vam to orodje pomaga?

Bistvo drevesa problemov in rešitev je priložnost za razpravo, debato in dialog, osredotočen na kompleksne izzive. Izvedba analize z ustreznimi notranjimi in/ali zunanjimi deležniki je lahko učinkovita pri izboljšanju razumevanja lokalnega konteksta, izzivov in priložnosti, zagotavlja priložnosti za izmenjavo različnih pogledov, obravnavo problemov na nove načine in preučevanje alternativnih rešitev.

Kako uporabljati to orodje?

- Opredelite osrednji izziv
- Opredelite vzroke za izziv
- Opredelitev posledic izziva
- Razvoj drevesa rešitev



Reference in gradivo za usposabljanje

- [Analiza drevesa problemov](#)
- [Step Up Glasgow: Analiza drevesa rešitev](#)



Vsebina delavnice 3 “Lokalni izziv”, kot je bila zasnovana in preizkušena v pilotnem projektu, je na voljo na spletni strani [CHLaYdoscope](#). Ne pozabite, da lahko orodja in metodologije, opisane v različnih delavnicah v tem priročniku, prilagodljivo kombinirate, odvisno od poudarka, ki ga nameravate dati delavnici.



MODUL 3

SODELOVANJE, ZAGOVORNIŠTVO IN MREŽENJE

Sooblikoval:
DYPALL, PINA, ECHN



3.1 Uvod v modul

Evropska unija je leta 2018 na podlagi strukturiranega dialoga z mladimi, odločevalci in drugimi deležniki pripravila [Strategijo EU za mlade 2019-2027](#). V tej mladinski strategiji je bilo zastavljenih enajst evropskih mladinskih ciljev. Ti so namenjeni premagovanju glavnih izzivov, s katerimi se mladi soočajo v vsakdanjem življenju **in predstavitvi vizije Evrope, ki mladim omogoča, da dosežejo svoj polni potencial.**

Spodbujanje **aktivne udeležbe mladih** pri odločitvah in ukrepih na lokalni in regionalni ravni je bistvenega pomena, če želimo zgraditi bolj demokratično, vključujočo in uspešno družbo. Aktivno državljanstvo razumemo kot **sodelovanje** v življenju, katerega glavni namen je imeti **aktivno vlogo pri razvoju družbe** in prispevati k izboljšanju blaginje njenih državljanov.

Za spodbujanje sodelovanja mladih voditeljev in njihovih skupnosti na lokalni in regionalni ravni je zelo pomembno, da se v prvem koraku zavedajo svoje identitete kot skupnosti in se naučijo opredeliti glavni cilj in poslanstvo, ki ga imajo njihove skupnosti, da bodo lahko ostali osredotočeni in ga jasno sporočili ustreznim deležnikom in širšim mrežam, ko bodo zagovarjali idejo ali zadevo, za katero jim je mar.

Sodelovanje kot velikanski dežnik, ki pokriva številne načine sodelovanja. Vse oblike zagovorništva, ki jih izvajajo mladi, lahko opredelimo kot mladinsko participacijo, vendar se vse oblike mladinske participacije ne štejejo za zagovorništvo.

V 2. in 3. delavnici v tem modulu so mladinski voditelji vodeni pri razumevanju tem **zagovorništva in participacije** s podporo virov, ki jih je "treba poznati".

Mladi so vse bolj vključeni v "alternativne oblike" participacije, vključno z mladinskim aktivizmom, prostovoljstvom v skupnosti, spletnim aktivizmom ali mladinskimi družbenimi gibanji, kot so gibanje za podnebni aktivizem in druga. Mladinske skupnosti so v prehodnem obdobju, saj se od strukturiranih hierarhičnih modelov zastopanosti in participacije preusmerjajo k bolj mrežnemu in raznolikemu pristopu. Zavedanje teh novih modelov in ravni vključenosti pomaga voditeljem mladinskih skupnosti, da načrtujejo svojo udeležbo v procesih odločanja z novimi pristopi, ki so primerni za povečanje njihove vključenosti in odpirajo nove in enake možnosti za vse.

Na to se osredotoča **delavnica 2** v modulu 3. Na drugi delavnici je predstavljen nabor orodij za participacijo mladih, zlasti pa je poudarek na modulih "**Spodbujanje participacije za vse**" in "**Mladi vodijo projekte**", ki pomagata razvijati zavest o tem, kako je lahko participacija dostopna, vključujoča **in občutljiva za raznolikost** ter kako lahko mladi s smiselno participacijo odpirajo priložnosti za skupine, ki jih predstavljajo. Delavnica 3 se osredotoča na zagovorništvo v skupnosti. Zagovorništvo pomeni, da nekaj storite, da podprete, priporočite ali



izvedete ukrepe, povezane z zamisljo o zadevi, ki vam je pomembna. Vključuje sposobnost zastopanja pravic in potreb vaše skupnosti na ravni institucij, ki se lahko najboljše odzovejo. Najboljša praksa zagovorništva se začne z jasno in realistično "zahtevo", podprto z dokazi. Ta "prošnja" je najučinkovitejša, če predstavlja čustva skupnosti in njeno kulturo. Na splošno je cilj zagovorniških strategij in kampanj vplivati na financiranje in vire, spremembo politike ali procesa.

Na tej točki je jasna predstava o različnih akterjih in deležnikih, ki bi na določenem območju lahko imeli vpliv ali moč, da vam pomagajo pri izvajanju ukrepov, povezanih z vašo zamisljo, ali pa bi nanje lahko vplivala pobuda, ki jo predlagate, predpogoj za izvajanje zanesljivih projektov in pobud. **Delavnica 4 v tem modulu se osredotoča na to, kako natančno opredeliti interesne skupine.**





3.2 Pričakovani učni rezultati

Cilj modula 3 je pomagati bodočim mladinskim voditeljem skupnosti doseči naslednje učne rezultate:

- Udeleženci poznajo strategijo EU za mlade 2019-2027 in enajst evropskih mladinskih ciljev
- Udeleženci vedo, kako voditi člane skupnosti, da razmislijo o ključnih vidikih za uspeh svojih pobud: poslanstvu, viziji in vrednotah, ki oblikujejo kulturo njihove skupnosti, ter jih opredelijo
- Udeleženci poznajo pomen in pomembnost sodelovanja in zagovorništva za aktivno vlogo pri razvoju družbe
- Udeleženci poznajo različne ravni in glavne sestavine participacije mladih
- Udeleženci vedo, kako opredeliti zagovorniški cilj in določiti zagovorniško kampanjo
- Udeleženci vedo, kako opredeliti in kartirati ključne deležnike
- Udeleženci se naučijo, kako s pomočjo mreženja razvijati svojo skupnost in vire



3.3 Usposobljene kompetence:

Kompetence CHLaYdoscope

- GENERIRANJE SREDSTEV, MREŽENJE IN ZAŠČITA (sposobnost mobilizacije finančnih in nefinančnih virov; vključevanje deležnikov in zagovorništvo mladinskih pobud)
- ZAGOTAVLJANJE NAVDIHA IN SPODBUJANJE UDELEŽBE (sposobnost ozaveščanja, spodbujanja udeležbe, spodbujanja jasnega občutka namena)
- SPODBUJANJE IN PODPIRANJE MLADINSKIH INICIATIV (zmožnost kartiranja deležnikov in analiziranja ekosistema lokalnega mladinskega delovanja; poznavanje razpoložljivih virov za podporo mladinskim pobudam; zmožnost vključevanja mladih v načrtovanje izvajanja projektov in pobud)

Kompetence EntreComp

MOBILIZIRANJE DRUGIH (sposobnost sodelovanja in povezovanja z drugimi pri razvijanju idej in njihovem spreminjanju v dejanja; sposobnost prepričevanja drugih; izkazovanje učinkovitih komunikacijskih, prepričevalnih in pogajalskih veščin)





3.4 Delavnica 1. Oblikovanje močne kulture skupnosti

 Trajanje (2-4 ure)	
 Profil vodje usposabljanja, napotki in nasveti Vodje usposabljanja naj imajo izkušnje z delom s skupinami in omogočanjem dejavnosti za oblikovanje njihove vizije, poslanstva in vrednot. Vizija, poslanstvo in vrednote resnično pomagajo povezati ljudi in so pomembne sestavine za skupinsko sodelovanje in uspešnost na ravni skupnosti.	 Teme • Osredotočenost na pomen vizije, poslanstva in vrednot • Zbiranje podatkov o pomenu teh pojmov od udeležencev • Predstavite dve platni, navedeni v referencah: platno o viziji in poslanstvu ter platno o kulturi vozlišča Building you Hub • Delo v skupinah
 Metodologija in orodja Platna, ki jih vodje ustvarjalnih središč uporabljajo pri delu s svojimi skupnostmi o teh temah, so zajeta v zbirki orodij za vodje ustvarjalnih središč (British Council, Nesta). V tem primeru so za podporo mladinskim voditeljem skupnosti pri vključevanju njihove skupnosti v opredeljevanje teh pomembnih vidikov platna spremenjena tako, da se osredotočajo na skupnost in ne na vozlišče. Obe orodji sta: Vizija/Misija Oblikovanje kulture vozlišča	



Zakaj uporabiti to orodje?

Na kulturo skupnosti lahko gledamo kot na značaj skupnosti, ki ga oblikujejo skupne vrednote, prepričanja in vedenje.

Oblikovanje kulture vam lahko resnično pomaga pri ohranjanju dobre strukture skupnosti, privabljanju novih ljudi in mobilizaciji drugih z istimi vrednotami za isti cilj.

Prvo orodje, predstavljeno na tej delavnici, platno vizije/poslanstva, vam kot vodji skupnosti pomaga zagotoviti, da je vsak član skupnosti usklajen in lahko motivira druge za doseganje ciljev. Vaša vizija opisuje, za kaj si vaša skupnost prizadeva, in spremembe, ki jih želite doseči. Navedba vašega poslanstva in vizije vam omogoča, da pogledate naprej in razmislite, kako izgleda uspeh.

Vizija je aspiracijska, izjava o tem, kje želi biti skupnost v prihodnosti; poslanstvo je temeljni namen vaše skupnosti; je razlog, zakaj vaša skupnost obstaja.

Zelo pomemben je tudi razmislek o vrednotah, prepričanjih, načinih vedenja in videnja sveta. Vrednote in načela predstavljajo način, kako vaša skupnost ravna in dela stvari.

Kako vam ta orodja pomagajo?

Kako vam to orodje pomaga?

Community visioning is a collaborative process that helps community members to have a say. Vizionarstvo skupnosti je proces sodelovanja, ki pomaga članom skupnosti, da povedo, kakšna naj bi bila njihova skupnost v prihodnosti.

Na splošno vizionarstvo skupnosti pomaga razmisliti o:

- stvareh, ki jih imajo ljudje radi v svoji skupnosti in jih želijo ohraniti,
- izzivih in vprašanjih, ki jih želijo obravnavati in rešiti ter o
- novih vidikih, ki bi jih radi videli kot del tkiva skupnosti.

S tem postopkom si skupnost lahko predstavlja, kakšna želi biti čez nekaj let, ali pa se ozre v prihodnost za 5 do 10 let in celo dlje.

Skupno razmišljanje o ključnih elementih, ki oblikujejo kulturo skupnosti, pomaga članom skupnosti, da razmislijo o vrednotah, ki spodbujajo njihovo vedenje, etiko in način dela. Na delavnicah lahko naredite nekaj zelo lepih stvari, ki bodo udeležencem pomagale opredeliti skupne vrednote. Predlagano orodje pomaga podpreti proces, ki je funkcionalen za mobilizacijo virov, saj je brez kulture nemogoče sprejeti usklajene ukrepe in ustvariti povezave, ki so ključni elementi za ustvarjanje in mobilizacijo virov.



Kako uporabljati to orodje?

Vizija Poslanstvo Canvas

Začnite z vizijo.

Udeležence prosite, naj si predstavljajo svojo skupnost čez 3, 5 ali 10 let: za usmerjanje razmišljanja uporabite vprašanja v orodju ali tehniko facilitacije, imenovano WIFI: "Ali ne bi bilo fantastično, če ...". Udeležence prosite, naj delajo v majhnih skupinah in čim večkrat dopolnijo izjavo "Ali ne bi bilo fantastično, če ...", pri čemer se osredotočijo na stvari, na katere bi lahko vplivali, jih nadzorovali ali ustvarili. Lahko jih vprašate: "Ali ne bi bilo fantastično, če bi čez eno leto ..., čez tri leta ..., čez pet let ..." in jih pozovete, naj za vsako časovno obdobje napišejo čim več različnih izjav.

"Ali ne bi bilo fantastično, če bi..." je tako preprosto, a presenetljivo močno. Odpira možnosti in pozitivno razmišljanje.

Na podlagi odgovorov pripravite svojo izjavo "Vizija" v enem ali dveh stavkih.

Sedaj razmislite, kako boste to vizijo uresničili in komu bo koristila.

Pri razmišljanju si pomagajte z vprašanji v orodju.

V nekaj stavkih sestavite izjavo o poslanstvu: osnovni namen vaše skupnosti. Ne skrbite, če ni popolna. Da bi našli pravo besedilo, je lahko potrebnih več poskusov.

Oblikovanje kulture vozlišča

Povabite manjše ekipe v vaši skupnosti, da ustvarijo plakat, ki jih prikazuje, kako najbolje delajo, ko so zares zagnani, odlično delujejo in jim gre vse kot po maslu. Člane prosite, naj ga ustvarijo v slikah, nato pa v naslednji fazi dodajte nekaj ključnih besed, ki opisujejo vrednote v akciji.

Mladinski voditelji skupnosti lahko o vrednotah svoje skupnosti razmislijo tudi z odgovori na naslednja spodbudna vprašanja: Kako bi opisali svoj občutek pripadnosti tej skupnosti? Kako bi vaše interesne skupine opisale vašo skupnost? Ali se to ujema z vašimi načeli? Kako bi se morali obnašati ljudje v tej skupnosti?

Raznolikost, enakost, vključenost, pripadnost bi lahko predstavljale tudi teme, povezane s to odprto razpravo, medtem ko razmišljate o ljudeh v skupnosti:

Kaj iščejo člani skupnosti? Zakaj so tukaj?

Kakšne vrste so ljudje?

Kaj je zanje dober prostor skupnosti?

Izpolnitev šestih elementov orodja (ali njihova ponovna prilagoditev, če nekateri od njih niso pomembni za določeno skupnost). Pomembno je, da se čim bolj poglobite v podrobnosti

Razprava o tem, ali bi ustvarjene kulture pritegnile ljudi in ali zadovoljujejo nekatere njihove potrebe

Ne pozabite: ni pravil, temveč načela

Reference in gradivo za usposabljanje

 [Zbirka orodij za vodje ustvarjalnih središč \(British Council, Nesta\), Vizija in poslanstvo \(str. 20\)](#)

[Ideje za olajševanje za poslanstvo, vizijo, vrednote \(Facilitation Ideas for Mission Vision Values\), Dr. Jo North](#)



3.5 Delavnica 2. Sodelovanje mladih

 Trajanje (2-4 ure)	
 Profil vodje usposabljanja, napotki in nasveti Trenerji morajo poznati, razumeti in/ali imeti neposredne izkušnje s praksami demokratičnega državljanstva in aktivne participacije s skupnostmi mladih; razumeti morajo in biti sposobni olajšati participativni proces ter poznati program ES in vire za podporo participaciji mladih. Pomembno je, da z mladimi delimo evropske priložnosti, da se bodo lahko zavedali priložnosti, ki jim jih ponuja ES za razvoj vodstvenih in medkulturnih kompetenc skupaj z drugimi pomembnimi veščinami. Mladim lahko poveste, naj preverijo program Erasmus+ in priložnosti za začetek dejavnosti za participacijo mladih. Prijavijo se lahko kot udeleženci ali sprožijo mladinsko izmenjavo na temo, ki jih zanima. Predstavite jim tudi evropsko solidarnostno enoto in priložnosti za sodelovanje ali izvajanje drugih solidarnostnih projektov in/ali prostovoljskih dejavnosti. Predstavite jim lahko tudi priložnosti, ki jih ponujajo platforma Eurodesk, Evropski mladinski portal in priložnosti za sodelovanje v dialogu EU o mladih.	 Teme • YCL razvijajo zavest o tem, kako so lahko njihovi glasovi slišani in vključeni v odločanje s sodelovanjem = kako lahko sodelovanje učinkovito prispeva k preoblikovanju idej v dejanja in projekti, ki lahko vplivajo njihova življenja • Opredelitev udeležbe • Predstavitev lestvice participacije mladih in stopenj participacije • Predstavitev modela RMSOS, ki podpira participacijo mladih • Opredelitev vključevanja in raznolikosti • Predstavite primere, na katerih lahko konkretno poteka participacija • Predstavite priložnosti Eu za sodelovanje v projektih za razvoj vodenja in podjetništva



Metodologija in orodja

Zbirka orodij za participacijo mladih je namenjena vsem, ki omogočajo in spodbujajo participacijo mladih in jih to zanima v okviru mladinskih programov EU. Na tej delavnici sta udeležencem predlagana zlasti modul 3: Spodbujanje participacije za vse in modul 5: Mladi vodijo projekte. Predlaga tudi priročnik "Have your say", v katerem lahko mladinski delavci in mladi najdejo izobraževalna in praktična orodja za podporo in začetek participacije mladih. Mladinski voditelji skupnosti so posebej seznanjeni z modelom RMSOS, laboratorijska seja pa je odprta razprava o vseh vidikih, vključenih v okvir RMSOS, ki lahko pomaga odkriti, ali imajo mladi v skupnostih pravico, sredstva, prostor, priložnosti in podporo (RMSOS), z drugimi besedami, ali imajo vse elemente, potrebne za njihovo smiselno sodelovanje.

Zakaj uporabiti to orodje?

To orodje zagotavlja informacije, orodja in dostop do dodatnega referenčnega gradiva o participaciji, kot jo želi Evropska komisija, predstavlja mladinske programe EU in priložnosti, ki jih Evropska komisija ponuja za omogočanje in spodbujanje participacije mladih, pripravili pa so ga strokovnjaki mladinskega sektorja v procesu posvetovanja z mladimi, mladinskimi delavci in uporabniki mladinskih programov EU, pa tudi z nacionalnimi agencijami in njihovimi uradniki za participacijo.

Ob predstavitvi modela RMSOS se mladim predstavi pet ključnih besed, ki predstavljajo glavne dejavnike, ki vplivajo na sodelovanje mladih na lokalni ravni. Vsaka od njih se osredotoča na drug podporni ukrep, vendar so med seboj tesno povezane in morajo biti izpolnjene vse, da bi mladi lahko polno sodelovali pri dejavnostih ali odločitvah, ki jih zanimajo.

Kako vam to orodje pomaga?

Morda ste vodja mladinske skupine, zagonske ekipe, mladinski delavec v mladinskem centru, vodja v upravnem odboru mladinske organizacije, vrstniški izobraževalec, predstavnik drugih mladih, trener ali preprosto nekdo, ki si prizadeva za aktivno vključevanje drugih mladih v svoje skupnosti. Zbirka orodij, zlasti pa moduli in modeli, predstavljeni v tem usposabljanju, so namenjeni tistim, ki jih zanima razvoj in razumevanje teorije in konceptov participacije mladih, izboljšanje kakovosti razmišljanja in prakse na področju participacije mladih ter dodatne informacije o participaciji mladih v okviru mladinskih programov EU.



Kako uporabljati to orodje?

Predstavite in razložite ustrezno vsebino iz modula 3, predstavljenega v zbirki orodij (15 min), s posebnim poudarkom na participaciji in različnih ravneh participacije

Predstavite model RMSOS, ne da bi najprej predstavili pomen posameznih elementov

Predstavite in razložite ustrezno vsebino iz modula 3, ki je predstavljena v zbirki orodij (15 min), s posebnim poudarkom na sodelovanju in različnih ravneh sodelovanja.

Predstavite model RMSOS, ne da bi najprej predstavili pomen posameznih elementov

Delavnica: razdelite udeležence v 5 manjših skupin: vsaka skupina odprto razpravlja o eni ključni besedi okvira, ki jo spodbudita naslednji spodbujevalni vprašanji: "Kaj po vašem mnenju pomeni ta pojem?" in "Kakšne so posledice tega vidika za udeležbo? (15 min) + izmenjava mnenj (5 min za vsako skupino).

Medtem ko mladi delijo svoje zamisli o teh elementih, preglejte njihovo razlago in jim pomagajte, da kritično pogledajo na svoje projekte ali pobude ter ugotovijo, ali so bili ustvarjeni pravi pogoji za sodelovanje mladih.

Predstavite in razložite ustrezno vsebino iz modula 5, ki je predstavljena v zbirki orodij (20 min). Mala delavnica o odločitvah, ki jih morate sprejeti za svoj projekt, in kdo bo pri njih sodeloval (5 min) + razmislek (5 min).

Zagotovite jim vire, predlagane v zbirki orodij (dodatno lahko predstavite modul 12).



Reference in gradivo za usposabljanje

- Zbirka orodij za participacijo mladih (modul 3 Spodbujanje participacije za vse; modul 5 Mladi vodijo projekte in kot evalvacija modul 12 Načrtovanje participacije - kontrolni seznam, ki vam lahko pomaga, da bosta zasnova in izvajanje projekta bolj podpirala participacijo mladih).
- Priročnik "[Have your say](#)" o revidirani Evropski listini o sodelovanju mladih na lokalni in regionalni ravni



Vsebina delavnice 5 "*Sodelovanje mladih in vključevanje deležnikov*", kot je bila zasnovana in preizkušena v pilotnem projektu, je na voljo na spletni strani [CHLaYdoscope](#). Upoštevajte, da lahko orodja in metodologije, opisane v različnih delavnicah v tem priročniku, prilagodljivo kombinirate, odvisno od poudarka, ki ga nameravate dati delavnici.





3.6 Delavnica 3. Zagovorništvo mladih za spremembe

 Trajanje (2-4 ure)	
 Profil vodje usposabljanja, napotki in nasveti Trenerji morajo imeti izkušnje z zagovorništvom; imeti morajo znanje o tem, kako izvesti raziskavo o določenem primeru, opredeliti potrebe in deležnike ter odkriti kanale za razširjanje informacij. Med delavnico navedite smiselne primere zagovorništva in navdihujoče ljudi, ki so dosegli spremembe v svetu.	 Teme • Opredelitev zagovorništva • Predstavitev UNICEF-ovega priročnika za zagovorništvo za mlade • Vzpostavitev skupnosti za proces zagovorništva • Prakticiranje pravic • Raziskovanje • Laboratorijski sestanek
 Metodologija in orodja UNICEF-ov vodnik za zagovorništvo mladih + delovni načrt zagovorništva	
Zakaj uporabiti to orodje? Zagovorništvo pomeni nuditi osebi podporo, da se njen glas sliši. Njegov cilj je pomagati ljudem, da razumejo svoje pravice in izrazijo svoja stališča. Z zagovorništvom se bodo širše skupnosti bolje zavedale svojih pravic in družbenih upravičenj ter kršitev pravic, s katerimi se danes soočajo marginalizirane družbene skupine. Zagovorništvo lahko neposredno vpliva na odločitve na področju javne politike. Ker se skupnosti zavzemajo za določeno zadevo ali vprašanje, se bodo politiki in zakonodajalci vedno bolj zavedali teh vprašanj in bodo morda razmislili o vključitvi stališč zagovornikov v uradno zakonodajo ali politiko. Zagovorništvo je tudi del mobilizacije virov, ki je celovit proces, ki vključuje strateško načrtovanje, zagovorništvo, komuniciranje in pogajanja z donatorji/oblikovalci politike. Ker je zagovorništvo in njegova uporaba zapleten proces, je pomembno razumeti vse njegove faze. UNICEF-ov Vodnik po zagovorništvu za mlade je celovit priročnik, ki lahko mladim pomaga razumeti, kaj je zagovorništvo in kako vključiti svoje skupnosti v vplivanje na politike. Kot dopolnilo Vodniku za zagovorništvo mladih je Unicef razvil	



delovni načrt zagovorništva, katerega namen je pomagati mladim pri oblikovanju načrta za zagovorništvo sprememb. Temelji na zamislih in predlogih, vključenih v "Unicefovem vodniku za zagovorništvo mladih", ter pomaga mladim, da te predloge uporabijo za svoje edinstvene cilje sprememb z razvojem svojih posebnih projektov.

Kako vam to orodje pomaga?

UNICEF-ov Vodnik za zagovorništvo mladih vam bo pomagal razmisliti o ključnih vprašanjih pri vzpostavljanju mreže in vam dal smernice, kako voditi proces zagovorništva. Dodatni delovni načrt zagovorništva vam bo pomagal pri oblikovanju in izvedbi raziskave o temi, ki jo želite zagovarjati. Omogočil vam bo razumeti, kje je problem zadeve, za katero se zavzimate, in kako se ga lotiti. Ko to veste, lahko razširite svoje sporočilo in se povežete z drugimi ljudmi, ki se borijo za isto stvar. Orodje vam bo pomagalo bolje razumeti svojo mrežo, jo mobilizirati in odkriti deležnike, ki jih morate nagovoriti, da boste lahko zagovarjali svojo agendo in dosegli spremembe.

Kako uporabljati to orodje?

Začnite z vprašanjem: "Kdo je za vas navdihujoč vzornik in zakaj?" (5 min)

Pripravite predstavitev o zagovorništvu (razložite, kaj to je in kakšen je pomen zagovorništva za mobilizacijo sredstev) - (10 min).

Predstavite UNICEF-ov Vodnik za zagovorništvo za mlade - modul 5. Mreženje in spodbujanje zavezništva ter modul 6. Udeležba na konferencah in srečanja z odločevalci (30 min).

Čas za razmislek (5 min).

Laboratorijsko delo: delate z udeleženci v manjših skupinah. dajte smernice, kako opredeliti zagovorniško temo in določiti prave deležnike, ki jo bodo obravnavali (40 min). Poročanje v plenarni dvorani: Razmislek (10 min).



Reference in gradivo za usposabljanje

[2022 UNICEF-ov vodnik za zagovorništvo mladih \[ENG\]](#)



3.7 Delavnica 4. **Kako načrtovati deležnike za mobilizacijo virov**

 Trajanje (2-4 ure)	
 Profil vodje usposabljanja, napotki in nasveti Vodja usposabljanja naj bo oseba, ki že ima izkušnje na področju mladinskega dela in/ali sodelovanja z organizacijami, z zmožnostjo motiviranja udeležencev, razumevanjem skupinske dinamike in obvladovanjem konfliktov. Strokovnjak mora imeti izkušnje z delom z večkulturnimi mladinskimi skupinami, ustvarjanjem prostora za medsebojno razumevanje in sodelovanje, spoštovanje in spoštovanje med posamezniki. Seveda mora biti strokovni delavec sposoben voditi vizualni proces skozi celoten zemljevid interesnih skupin.	 Teme • Opredelitev deležnikov • Naštejte razloge, zakaj je pomembno, da imate jasno predstavo o različnih akterjih in deležnikih, ki se na določenem območju zanimajo za vaše pobude in projekte ali bi lahko nanje vplivali • Kako ustvariti vizualni prikaz ekosistema vaše skupnosti? • Kako združiti deležnike v skupine glede na njihovo vedenje in motivacijo? • Kako dati prednost deležnikom, ki lahko neposredno vplivajo na vašo skupnost, pred tistimi, ki imajo morda manjši vpliv, in kako ustrezno komunicirati z različnimi deležniki?



 Metodologija in orodja Zemljevid deležnikov
Zakaj uporabiti to orodje? Kartiranje interesnih skupin je vizualni postopek, pri katerem se na enem zemljevidu predstavijo vse interesne skupine izdelka, projekta ali zamisli. Glavna prednost zemljevida deležnikov je vizualna predstavitev vseh oseb, ki lahko vplivajo na vaš projekt, in njihove povezanosti. Cilj kartiranja skupnosti je vizualno predstaviti skupnost, da bi bolje razumeli povezave na podlagi zaupanja in ravni vpliva med različnimi deležniki. Opredelitev ključnih vplivnežev je pomembna za opredelitev različnih skupin v skupnosti, njihove motivacije, vedenja in stopnje vključenosti, da zagotovite, da bodo vaše dejavnosti ustrezale potrebam skupnosti in da bo vaša komunikacija usmerjena.
Kako vam to orodje pomaga? To orodje pomaga pri opredelitvi deležnikov, ki so vključeni v vašo skupnost, imajo na njo vpliv ali nanjo vplivajo, ter jih razvrsti v skupine glede na njihovo raven sodelovanja, zanimanja in vpliva v skupnosti. Pomaga tudi določiti, kako najbolje vključiti vsako od skupin deležnikov in kako z njimi komunicirati.

Kako uporabljati to orodje?

Z udeleženci delajte v manjših skupinah

Prositi jih, naj najprej jasno navedejo "namen" svoje skupnosti ali načrtovane dejavnosti.

Naučite skupino, da izpolni zemljevid zainteresiranih strani.

Prositi jih, naj razmislijo o posameznikih in organizacijah, ki sodelujejo z njihovo skupnostjo, pri čemer naj uporabijo ime, naziv in organizacijo "neposredni deležniki" so tisti, ki imajo največji vpliv na vaš uspeh. "Posredni deležniki" lahko vključujejo tiste, ki imajo koristi od vaših dejavnosti, financerje, ki jih podpirajo ali novinarje, ki lahko promovirajo zgodbe o vašem uspehu.

"Potencialni deležniki" lahko v prihodnosti vplivajo na vašo skupnost, dejavnosti ali predstavljajo smer, v katero se želite usmeriti. Lahko vključujejo novo ciljno skupino ali morebitnega vlagatelja.

Na zemljevidu lahko vaše deležnike združijo v teme, kar jim pomaga ugotoviti, kje so podobnosti med posamezniki ali organizacijami.

Prositi jih, naj razvrstijo deležnike glede na njihov vpliv, zanimanje in stopnjo sodelovanja v vašem projektu z uporabo Mreže moči in interesov.

Udeležence prosite, naj razmislijo o naslednjih vprašanjih:

- Kaj motivira posamezne deležnike?
- Katere druge prednostne naloge imajo in kako lahko svojo skupnost uskladite s temi prednostnimi nalogami ter jo celo uporabite za pomoč pri doseganju teh prednostnih nalog?
- Ali bo ta zainteresirana stran verjetno imela pozitivno mnenje o vaši skupnosti ali dejavnostih? Če ne, kaj lahko storite v zvezi s tem?

**Reference in gradivo za usposabljanje**

- [Creative Hub Leader's toolkit](#) (British Council, Nesta), Mapping your stakeholders (Stran 84)
- [Izvedba analize deležnikov](#)



Vsebina delavnice 5 "Sodelovanje mladih in vključevanje deležnikov", kot je bila zasnovana in preizkušena v pilotnem projektu, je na voljo na spletni strani [CHLaYdoscope](#). Ne pozabite, da lahko orodja in metodologije, opisane v različnih delavnicah v tem priročniku, prilagodljivo kombinirate, odvisno od tega, na kaj se nameravate pri delavnici osredotočiti.

MODUL 4

NAVDIHUJTE, VPLIVAJTE, MOTIVIRAJTE

Sooblikoval ga je:
TAATO, Warehouse hub



4.1 Uvod v modul

Vodje skupnosti navdihujejo pozitivne spremembe tako, da opolnomočijo ljudi okoli sebe, da si prizadevajo za skupne cilje. Najmočnejše orodje vodje pri tem je komunikacija. Učinkovita komunikacija je ključna za pridobivanje zaupanja, usklajevanje prizadevanj pri doseganju ciljev, pojasnjevanje vizije in navdihovanje drugih za delovanje.

Vodja skupnosti mora biti dober poslušalec in dober komunikator ter imeti to kot ključni sestavini za širjenje svojih sporočil ter za razumevanje in sprejemanje s strani različnih vrst občinstva.

Modul 4 deluje na dveh ravneh:

- **Mikroraven:** na tej ravni je poudarek na mladinskih voditeljih skupnosti in njihovi sposobnosti učinkovitega komuniciranja z drugimi, da je njihovo sporočilo jasno razumljeno in naslovljeno na različne vrste občinstva v množici.

Prva delavnica mladinske voditelje skupnosti usmerja v osnove komuniciranja kot procesa interakcije, ki je primeren za vključevanje (potencialnega) občinstva.

Odkrili bodo, kako deluje komunikacija in kako ustvariti smiselno in jasno predstavitev, ki jo bodo ljudje poslušali.

Mladinski voditelji skupnosti se (bolj) zavedajo dejstva, da je **učinkovito komuniciranje dvosmerni proces**: govorjenje in poslušanje z resničnim razumevanjem. Zgodbe lahko pomagajo ljudem razviti pristno razumevanje ter jih povezati in združiti za skupne cilje. (Vizualno) pripovedovanje zgodb je tukaj predstavljeno kot strateško komunikacijsko orodje za mladinske voditelje skupnosti, s katerim lahko delijo (osebne) zgodbe in boje, spodbujajo samorefleksijo, vzbujajo občutek osebne strasti, ustvarjajo in/ali vključujejo skupnost, navdihujejo pozitivne spremembe in spodbujajo medsebojno razumevanje med člani skupnosti. Tehnika pripovedovanja zgodb temelji na ideji, da so zgodbe eden od glavnih načinov človeške komunikacije in da lahko učinkovito povezujejo ljudi med seboj, delijo čustva in posredujejo ideje. Poleg tega so zgodbe pogosto bolj zapomnljive kot informacije, predstavljene na aseptičen način.

- **Makroraven:** na tej ravni je poudarek bolj na tem, kako izkoristiti potencial skupnosti in navdihniti njene člane s komunikacijo in pogovori z zagotavljanjem učinkovitih povratnih informacij.

Pogovor po definiciji vključuje izmenjavo komentarjev in vprašanj med dvema ali več ljudmi, vključuje dajanje in prejemanje povratnih informacij kot ključni element za nadaljnje učenje.

Morda se zdi strašljivo, a če želijo mladi vodenje in svoje skupnosti dvigniti na višjo raven, je ključno, da vedo, kako ustvariti varno kulturo povratnih informacij.

Mladi voditelji skupnosti, ki vadijo dajanje in sprejemanje povratnih informacij, bodo videli, da so člani skupnosti bolj motivirani in zavzeti za izražanje potreb in idej ter si prizadevajo za pozitivne spremembe. Sposobni bodo spodbujati pristno interaktivno kulturo, ki ustvarja prijazen prostor za dialog in rast.



4.2 Pričakovani učni rezultati

Cilj modula 4 je pomagati (bodočim) mladinskim voditeljem skupnosti pri doseganju naslednjih učnih rezultatov:

- udeleženci razumejo osnove in naravo komunikacije kot interakcijskega procesa, ki je sposoben pritegniti občinstvo z verbalnim in neverbalnim vedenjem in spretnostmi,
- udeleženci vedo, kako prilagoditi slog komuniciranja, da bi povečali svoje voditeljstvo, ki se kaže v komunikaciji,
- udeleženci poznajo moč pripovedovanja zgodb,
- udeleženci vedo, kako v skupnosti razviti in spodbujati pristno interaktivno kulturo povratnih informacij, ki ustvarja prostor za dialog in motivacijo,
- udeleženci vedo, kako razširiti svoje komunikacijske zmožnosti za poslušanje, motiviranje, navdihovanje in opolnomočenje.

4.3 Usposobljene kompetence:

Kompetence CHLaYdoscope

- **SMISELNO KOMUNICIRANJE Z DRUGIMI** (sposobnost natančnega, prepričljivega in asertivnega komuniciranja; sposobnost učinkovitega poslušanja; sposobnost jasnega izražanja čustev in misli; sposobnost obvladovanja konfliktov)
- **PRIDOBIVANJE INSPIRACIJE** (sposobnost izkazovanja in posredovanja motivacije in strasti; sposobnost ozaveščanja in spodbujanja vključevanja skupnosti; sposobnost povezovanja ciljev in želenih sprememb z vizijo, poslanstvom in vrednotami skupnosti)
- **SPODBUJANJE IN PODPIRANJE MLADINSKIH INICIATIV** (sposobnost podpiranja mladih pri spodbujanju njihovih talentov in življenjskih ciljev).

Kompetence EntreComp

- **MOBILIZIRANJE DRUGIH** (sposobnost sodelovanja in povezovanja z drugimi pri razvijanju idej in njihovem uresničevanju; sposobnost prepričevanja drugih; prikaz učinkovitega komuniciranja, prepričevanja in pogajanj)
- **UČENJE NA PODROČJU IZKUŠNJE** (sposobnost razmisleka in učenja tako iz uspeha kot iz neuspeha).





4.4 Workshop 1. How does communication work & how to create a meaningful and clear presentation that people will listen to?

 Trajanje (2-4 ure)	
 Profil trenerja, namigi in nasveti. Trener mora biti strokovnjak za komunikacijske strategije; imeti mora znanje o dinamiki in procesih reševanja konfliktov.	 Teme • Poudarek je na mladinskih voditeljih skupnosti in njihovi sposobnosti razumevanja, kdo so, kako razložiti in posredovati drugim, kdo so, ter spremembe, ki bi jih radi dosegli v skupnostih. • Razložite osnove in naravo komunikacije v vseh njenih vidikih, verbalnih in neverbalnih. • Osredotočite se na moč (vizualnega) pripovedovanja zgodb. • Poiščite ustvarjalen način, kako udeležence vključiti v ustvarjanje in pripovedovanje zgodbe.
 Metodologija in orodja Kako ustvariti mogočno predstavitev, ki jo bodo drugi poslušali Julian Treasure, je knjiga in serija pogovorov Ted Knjiga in Tedovi pogovori Simona Sineka Format predstavitve Pecha Kucha PipDeckTaktike pripovedovanja zgodb	



Zakaj uporabiti to orodje?

Komunikacija je ključna za vsak odnos. Za mladega vodjo je obvladovanje komunikacije ključnega pomena za prevzeto vlogo. Komunikacija in poslušanje sta neločljivo povezana. Zato bo mladi vodja v okviru deljenih orodij osvojil in se naučil. Predstavljene predstavitve in orodja bodo zagotovile različne spretnosti in orodja, ki jih bodo ljudje lahko uporabili glede na svoje želje in raznolikost občinstva pred njimi.

Julian Treasure: Kako ustvariti močno predstavitev, ki jo bodo drugi poslušali, je knjiga in serija TED-ovih pogovorov, ki lahko mladinskemu voditelju pomagajo, da drugim pojasni in posreduje, kdo je in kakšne spremembe želi vnesti v skupnosti. Knjiga in TED-ovi pogovori Simona Sineka prikazujejo pomen vprašanja ZAKAJ. Razlog, zakaj nekaj počnemo, je jedro naše strasti, gonilna sila, ki podpira voditelje tudi v težkih trenutkih. Zakaj je tisto, kar motivira naša dejanja, in potrebujemo ga za motivacijo skupnosti.

Tehnika pripovedovanja vizualnih zgodb:

Vsak udeleženec naj poišče svoj način ustvarjanja učinkovitih predstavitev. Predstavitve so zgodbe, ki imajo svojo strukturo. Gradijo se proti trenutku učinka in sprožijo val zagona, ki spremeni dožemanje in predsodke ljudi.

Format predstavitve Pecha Kucha bo predstavljen kot referenčna točka, saj daje tistim, ki so bolj v težavah, okvir, ki ga lahko uporabijo za začetek oblikovanja svojega predstavitvenega sloga. Udeležencem bodo predstavljene in preizkušene tudi različne tehnike, vključene v taktiko PipDeckStorytelling. Tako bodo lahko našli tehniko, ki jim najbolj ustreza.



Kako vam to orodje pomaga?

Orodja, predstavljena zgoraj in na delavnici, ki smo jo zasnovali za pilotni projekt, vam lahko pomagajo pri spoznavanju načina komuniciranja in različnih orodij, ki jih imate na voljo za oblikovanje svojega predstavitvenega sloga. Pomagajo vam lahko tudi pri zavedanju različnih tipov ljudi v občinstvu: v občinstvu so ves čas različni ljudje, nihče ni enak. Ali so slušni, vizualni ali fizični ljudje? Če se naučite prepoznati, kdo je v vašem občinstvu, boste lahko povečali moč svoje predstavitve in jo na najboljši način ter z najboljšim rezultatom naslovili nanje.

Vizualno pripovedovanje zgodb:

Pripovedovanje zgodbe pomeni, da se ozremo vase in pogledamo na pot, ki smo jo prehodili, na dosežene cilje, premagane ovire, pozitivne in negativne izkušnje, ki so nas zaznamovale, na ljudi, ki smo jih srečali na tej poti. Pomeni razumeti, kako so nas naše izkušnje in vzpostavljeni odnosi obogatili poklicno in človeško ter kakšne lekcije smo iz njih potegnili.



Kako uporabljati to orodje?

Kako uporabljati ta orodja?

Vizualno pripovedovanje zgodb (v slogu Pecha Kucha)

PechaKucha (v japonščini "klepet") je najhitreje rastoča platforma za pripovedovanje zgodb na svetu, ki jo uporablja na milijone ljudi po vsem svetu in je zelo uspešen format. PechaKucha pomeni "pokaži in povej": 20 diapozitivov (samo slike ali zelo malo besed), 20 sekund komentarja na diapozitiv. To je vse. Enostavno. Zanimivo. Spodbujanje pristnih povezav.

PechaKucha je idealno orodje za izmenjavo strasti in širjenje znanja. Svetovni inovatorji uporabljajo platformo PechaKucha za ustvarjanje močnih, vizualno prepričljivih zgodb, ki občinstvo presunejo v manj kot 7 minutah. Predstavitve traja 6,40 minute.

Ta format zagotavlja, da je govorec jednat, da je predstavitev tekoča in da predstavi vso svojo vsebino.



Reference in gradivo za usposabljanje

- [Bullet Guide, Mo Shapiro](#)
- [Kako ustvariti močno predstavitev, ki jo bodo drugi poslušali, Julian Treasure, Ted Talk](#)
- [Kako govoriti, da vas bodo ljudje poslušali, Julian Treasure](#)
- [Začni s knjigo Zakaj \(Start with Why\), Simon Sinek](#)
- [Taktike vizualnega pripovedovanja zgodb](#)
- Vizualno pripovedovanje zgodb: [Pecha Kucha](#) Style



Vsebina delavnice 4 "Kako deluje komunikacija in kako ustvariti smiselno in jasno predstavitev, ki jo bodo ljudje poslušali", kot je bila zasnovana in preizkušena v pilotnem projektu, je na voljo na spletni strani [CHLaYdoscope](#). Ne pozabite, da lahko orodja in metodologije, opisane v različnih delavnicah v tem priročniku, prilagodljivo kombinirate, odvisno od usmeritve, ki jo nameravate dati delavnici.





4.5 Delavnica 2. Kako ustvariti varno kulturo povratnih informacij

 Trajanje (2-4 ure)	
 Profil trenerja, namigi in nasveti	 Teme
Trener mora biti strokovnjak za komunikacijske strategije; imeti mora znanje o tem, kako deluje komunikacija in imeti tudi trenerske veščine.	• Če želijo mladi vodenje in svoje skupnosti dvigniti na višjo raven, je ključno, da vedo, kako ustvariti varno kulturo povratnih informacij.
 Metodologija in orodja	
• MODEL CLEAR • Sposobnosti poslušanja in tehnike pogovora • 4 načini podajanja povratnih informacij	



Zakaj uporabiti to orodje?

Coaching je izjemno koristna veščina za vodje in menedžerje v svetu dela. Je odličen način za pomoč pri razvoju članov ekipe ali za spremembo vedenja. Še posebej je učinkovit v kombinaciji s povratnimi informacijami in krepitevijo.

Model CLEAR

Ta se bo uporabljal kot okvir za usposabljanje za tehnike pogovora. Ta model ima močne kazalnike, ki jih je treba upoštevati pri komuniciranju s skupnostjo na individualni ali kolektivni ravni.

Sposobnosti poslušanja in tehnike pogovora so pomembne za vodjo skupnosti. Te tehnike lahko izboljšajo vodenje, saj je mogoče prepoznati potrebe in sprožiti spremembe od spodaj navzgor.

4 načini podajanja povratnih informacij

Spoznavanje različnih načinov podajanja povratnih informacij, da se lahko naučijo, kako se spopasti s težavami in neuspehi.

Kako vam to orodje pomaga?

Povratne informacije so ključno orodje, ki se v organizacijah uporablja za zagotavljanje, da se posamezniki zavedajo, kako so uspešni, kaj naj še naprej počnejo in kaj naj spremenijo, da bodo učinkovitejši. Čeprav pogosto velja za orodje, ki deluje od zgoraj navzdol, so povratne informacije lahko koristne v vseh smereh.

Obstajajo trije različni razlogi za zagotavljanje povratnih informacij - spreminjanje vedenja, primerjanje uspešnosti in praznovanje uspeha:

- Zagotavljanje pozitivnih in negativnih povratnih informacij z namenom izboljšanja vedenja je lahko učinkovito. To je povezano z uporabo "teorije krepitev" na delovnem mestu.
- Povratne informacije imajo zelo jasno vlogo tudi pri pomoči ljudem pri razumevanju njihovega položaja v primerjavi z vrstniki
- Povratne informacije so odličen način za praznovanje uspeha.

Kako uporabljati to orodje?

Predlagamo, da vsa orodja iz spodnjih referenc predstavite skupaj.

Nato se osredotočite na pomen ustvarjanja kulture povratnih informacij v laboratoriju in sledite naslednjim korakom:

- začni razlagati, kaj je konstruktivna povratna informacija,
- kakšna je razlika med konstruktivno povratno informacijo in kritiko,
- kakšne so prednosti konstruktivne povratne informacije,
- 10 zanimivih vaj za konstruktivno povratno informacijo,
- nasveti, ki vam bodo pomagali, da bo vaša povratna informacija prinesla pozitivne spremembe.



Reference in gradivo za usposabljanje

- [Kolo za spreminjanje vedenja](#)
- [ČISTI MODEL](#)
- [4 načini podajanja povratnih informacij](#)
- [10 učinkovitih vaj za konstruktivno povratno informacijo za vodje](#)

MODUL 5

USTVARJALNOST KOT KOMPETENCA

Sooblikoval:
Materahub, Warehouse hub, PINA



5.1 Uvod v modul

“Vsaka družba, ki ji ne uspe izkoristiti energije in ustvarjalnosti mladih, bo ostala zadaj.”
- Kofi Annan

Modul 5 se osredotoča na **ustvarjalnost kot kompetenco in generativni proces**.

Ustvarjalnost je ena od 15 kompetenc, ki jih lahko razvije vsak učenec, da postane podjeten, v skladu z okvirom kompetenc za podjetništvo Evropske komisije, znanim kot okvir EntreComp, ki je bil uporabljen kot referenca tudi pri oblikovanju tega paketa usposabljanja.

Organizacija European Creative Hub Network in partnerji Creative Hubs v tem projektu ter druge organizacije in skupnosti, ki delujejo v ustvarjalnih in kulturnih industrijah (CCI), močno verjamejo v ustvarjalnost kot kompetenco in generativni proces, ki spodbuja globlji vpogled v številne in alternativne načine vodenja, razumevanja in delovanja. Vodje ustvarjalnih vozlišč so veliko eksperimentirali z uporabo metod, ki temeljijo na umetnosti, da bi spodbudili transformativno učenje in razvoj ter izkoristili potencial umetnosti za podporo svojim skupnostim strokovnjakov pri iskanju novih rešitev zapletenih problemov.

Ustvarjalnost vključuje sposobnost zamišljanja inovativnih rešitev in novih odgovorov na nove izzive v našem spreminjajočem se svetu, sposobnost povezovanja različnih perspektiv v novo razumevanje, izdelek ali storitev, sposobnost videti svet na nove načine, poiskati skrite vzorce, vzpostaviti povezave med navidezno različnimi stvarmi in ustvarjati nove ideje. Če želite biti učinkovit vodja skupnosti in ustvarjati nove možnosti za svojo skupnost, se morate naučiti postati bolj ustvarjalni.

Ustvarjalnost je ključna sposobnost za prilagajanje in uvajanje sprememb. Kot kompetenco pa jo je treba negovati, usposablјati in razvijati s pomočjo metodologij in orodij, od katerih so nekatera predstavljena v tem modulu in so del baze znanja, ki jo vodje ustvarjalnih središč uporabljajo s svojimi skupnostmi mladih, strokovnjakov in ustvarjalnih ljudi.



Delavnica 1 v tem modulu ima naslov: KREATIVNOST=REMIX. Delavnica je bila zasnovana in preizkušena v različnih okoliščinah in z različnimi cilji s strani Warehouse hub, partnerja v tem projektu, v tem programu usposabljanja pa je njen namen predstaviti bodočim mladinskim voditeljem skupnosti ustvarjalnost kot kompetenco; nekatere metodologije (kot so Lean, Agile, Design Thinking), procese in orodja (Double Diamond Design; Product Vision Box), ki jim lahko pomagajo doživeti in preučiti **naravo ustvarjalnega procesa, sprostiti ustvarjalno razmišljanje in raziskati nove možnosti za družbene in osebne spremembe**.

Delavnica 2, predlagana za ta modul, se osredotoča na metodologijo, ki mladinske voditelje in člane njihovih skupnosti podpira pri **ustvarjalnem procesu, ki temelji na eksperimentiranju** in jim omogoča, da začnejo zamišljati, graditi in vizualizirati ideje. Metodologija je Lego Serious Play, praktični, izkustveni proces, namenjen izboljšanju inovativnosti in poslovne uspešnosti. Ta metodologija uporablja kocke Lego za gradnjo poslovnih modelov in modelov blagovnih znamk, ki spodbujajo ustvarjalno razmišljanje, sodelovanje in soustvarjanje ter komunikacijo. Ustvarjalnost zahteva tudi sposobnost refleksije in identifikacije, zlasti kadar je njen cilj spodbujanje poklicnega ali osebnega razvoja. Interaktivne dramske tehnike, kot je **gledališče Forum**, opisano v **delavnici 3**, so še posebej primerne za spodbujanje tovrstne ustvarjalnosti, saj udeležencem omogočajo, da prevzamejo različne perspektive s tem, ko premagajo ločnico med igralci in gledalci.

Gledališče Forum je ena od tehnik pod krovnim pojmom gledališče zatiranih (TO), ki ga je ustvaril brazilski gledališki režiser Augusto Boal. Ta sodelovalni laboratorij se nanaša na vključevanje gledalcev, ki vplivajo na predstavo in se vanjo vključujejo kot gledalci in igralci, poimenovani “gledalci-akterji”, ki imajo moč ustaviti in spremeniti predstavo. V okviru TO so vprašanja, ki se obravnavajo v gledališču forum, pogosto povezana s področji družbene pravičnosti, da bi raziskali rešitve za “zatiranje”, ki se pojavlja v predstavi. Odpornost (tj. zmožnost, da se ob soočenju z nesrečami ponovno vzpnemo in ohranimo dobro počutje) pomeni zmožnost pozitivnega spoprijemanja s težavami, ki izhajajo iz nesreč, s preoblikovanjem tveganj in trpljenja v pozitivne izzive in razvojne vire. To je jasen dokaz, kako lahko tehnika, izposojena iz gledališča, postane uporabna metodologija za ustvarjanje ustvarjalnega in participativnega procesa za reševanje kompleksnih problemov.





5.2 Pričakovani učni rezultati

Cilj tega modula je opolnomočiti mlade voditelje skupnosti, da skupaj s svojo skupnostjo sodelujejo v ustvarjalnih procesih, ki lahko pomagajo pogledati na izzive z nove perspektive in ustvariti sveže rešitve. Modul 5 pomaga bodočim mladinskim voditeljem skupnosti doseči naslednje učne rezultate:

- udeleženci spoznajo ustvarjalnost kot kompetenco in eno najmočnejših gonil sprememb,
- udeleženci pridobijo metodologije za sproščanje ustvarjalnih procesov in odkrivanje novih idej,
- udeleženci izkusijo generativni potencial gledališča kot umetnosti, ki lahko podpira skupnosti pri reševanju kompleksnih problemov.

5.3 Usposabljanje na področju kompetenc

Kompetence CHLaYdoscope

- USTVARJALNOST (sposobnost razvijanja več idej in priložnosti za ustvarjanje vrednosti, vključno z boljšimi rešitvami obstoječih in novih izzivov; raziskovanje in eksperimentiranje z inovativnimi pristopi; združevanje znanja in virov za doseganje dragocenih učinkov).
- SPODBUJANJE IN PODPIRANJE MLADINSKIH INICIATIV (sposobnost podpore mladim pri spodbujanju njihovih talentov in življenjskih ciljev).

Kompetence EntreComp:

- Vrednotenje idej (sposobnost prepoznavanja potenciala ideje za ustvarjanje vrednosti in prepoznavanje ustreznih načinov, kako jo kar najbolj izkoristiti)
- VIZIJA (sposobnost predstavljati si prihodnost in razvijati vizijo; sposobnost vizualizacije prihodnjih scenarijev za usmerjanje prizadevanj in ukrepov skupnosti)
- MOBILIZIRANJE DRUGIH (sposobnost sodelovanja in povezovanja z drugimi pri razvijanju idej in njihovem uresničevanju; sposobnost prepričevanja drugih; prikaz učinkovitega komuniciranja, prepričevanja in pogajanj)



5.4 Delavnica 1. Ustvarjalnost=Remix

Trajanje (2-4 ure)	
Profil trenerja, napotki in nasveti Šolarji morajo poznati okvir EU EntreComp in podobne okvire, ki navajajo ustvarjalnost kot ključno kompetenco za prihodnost; poznati morajo tudi glavne koncepte in orodja za uporabo ustvarjalnega razmišljanja in prototipiranja pri razvoju ideje.	Teme • Poudarek na ustvarjalnosti kot ključni sposobnosti • Ustvarjalnost kot proces, ki vodi k ustvarjanju novih idej • Ustvarjalnost kot ključni proces za snovanje idej in povezovanje novih idej z obstoječimi izkušnjami: ponovna uporaba obstoječega znanja je nepogrešljiv del ustvarjanja novih idej. Na ustvarjalnem področju je ponovna uporaba znanja običajna praksa, znana kot "remiksanje" (angl. remix). • Metode za opredelitev določenega problema (npr. dvojni diamant je model Design Thinking-a za raziskovanje problemov in razvoj inovativnih rešitev, analiza problemskega drevesa itd.) • Izziv: mladi voditelji skupnosti se razdelijo v majhne skupine in dobijo izziv/problem, ki ga morajo rešiti. • Za njegovo opredelitev najprej uporabijo eno od zgoraj predstavljenih metod, nato pa izdelajo prototip rešitve z orodjem Product Vision Box • Mladinski voditelji skupnosti lahko nato napišejo pismo iz prihodnosti, v katerem si predstavljajo svet čez 8 let, s kakšnimi novimi izzivi se bodo morali soočiti? Ali je prototipna rešitev še vedno veljavna? Ali prinaša enako vrednost in vizijo?



Metodologija in orodja

Eno od orodij, predstavljenih na tej delavnici, je [Product Vision Box](#).

Drugo orodje je [The Letter from the future](#)

Zakaj uporabiti to orodje?

ŠKATLA ZA VIZIJO IZDELKA:

Kot mladinski voditelj skupnosti morate biti sposobni svojo skupnost usmerjati k oblikovanju skupnega razumevanja "izdelka" (ideje, pobude, spremembe, ki jo želite predlagati) na zelo neposreden in vizualen način. Vizuelna škatla izdelka vam in članom vaše skupnosti omogoča, da določite prioritete funkcionalnosti in zahtev ter dosežete soglasje o najpomembnejših prednostih in funkcijah, ki jih ponujate končnim uporabnikom.

Ta vaja zagotavlja igriv, a hkrati pronicljiv način za posredovanje globljega razumevanja vizije izdelka, hkrati pa spodbuja razpravo in sodelovanje med vsemi zainteresiranimi stranmi, ki sodelujejo pri njegovem razvoju.

Ker so k sodelovanju pri tej vaji povabljeni tudi uporabniki (končni uporabniki), je "škatla z vizijo izdelka" tudi k uporabnikom usmerjena tehnika, ki ekipi omogoča, da iz prve roke izve, kaj si uporabniki želijo od izdelka.

PISMO IZ PRIHODNOSTI:

Za mlade voditelje je pomembno, da pravilno komunicirajo in da znajo svojo vizijo posredovati skupnosti, da bi preprečili, da članom ne bi bilo jasno, v katero smer naj gredo. S pomočjo pisma iz prihodnosti se bodo mladi voditelji skupnosti potopili v prihodnost, da bi najprej sami sebi pojasnili, kako se želijo soočiti z izzivi prihodnosti, in oblikovali skupno vizijo.



Kako vam to orodje pomaga?

KOTIČEK ZA VIZIJO IZDELKA:

to je tehnika, ki med udeleženci in deležniki vzbuja navdušenje ter jim pomaga uskladiti njihova prizadevanja s skupno vizijo. Vizija izdelka (vizualizacija izdelka, storitve, pobude, spremembe...) pomaga opisati cilj izdelka in vrednost za stranke (tarče/upravičence). Vizija izboljša jasnost: na visoki ravni podrobnosti opisuje, kam želite z "izdelkom" dolgoročno priti.

PISMO IZ PRIHODNOSTI:

Proces oblikovanja vizije, ki nastane med tem skupinskim delom, je zelo zanimiv. Mladi voditelji skupnosti bodo razdeljeni v skupine in vsaka skupina bo že v zgodnji fazi skupaj razmišljala o tem, kakšen bo svet leta 2030. Kakšna je v tem okviru skupna vizija njihove skupnosti? Predvidevanje pomaga vnesti jasnost, razmišljanje o skupnem soočanju s prihodnjimi izzivi pa ustvarja skupnostni duh. V drugem koraku morajo sami napisati pismo o prihodnosti, v katerem svojo skupno vizijo prenesejo na papir in dodatno pojasnijo, da je skupna vsem. Poleg tega je zaradi posredovanja vizije v pismu izkušnja bolj resnična, tako da se skupna vizija zasidra v mislih mladih voditeljev skupnosti.

Kako uporabljati to orodje?

V POLJU ZA VIZIJO IZDELKA:

Za lažjo izvedbo te dejavnosti se opremito s toliko kartonskimi škatlami, kolikor je skupin (delajte v majhnih delovnih skupinah, od najmanj 3 do največ 5 članov), da lahko pri vaji sodelujejo vsi. Delavnica o "škatli z vizijo izdelka" običajno traja od 40 minut do ene ure. Vsaka skupina mora izdelati svojo škatlo. Osnovna ideja "škatle vizije izdelka" je ustvariti dejansko, fizično škatlo (kartonsko škatlo), ki jo je treba uporabiti za trženje izdelka ali storitve. Vsaka stran škatle vsebuje informacije, ki povzemajo prednosti in značilnosti izdelka/storitve. Ime, logotip in slogan so na sprednji strani, skupaj z nekaj točkami, ki poudarjajo glavne prednosti te blagovne znamke/izdelka/storitve. Na zadnji strani škatle morate navesti podrobnejše informacije o lastnostih izdelka/storitve in nekaj zgodovine o podjetju/organizaciji. Na stranicah škatle prav tako navedite nekaj dodatnih informacij o blagovni znamki.





PISMO IZ PRIHODNOSTI:

Vodja usposabljanja bo mlade voditelje skupnosti razdelil v podskupine (v vsaki bo 4-5 članov). Vodja usposabljanja bo skupinam priskrbel nekaj listov in markerjev. Za pripravo vizije s komentarji in njeno delitev z ostalimi udeleženci je potrebnih približno 60 minut. Napišite nekaj spodbudnih vprašanj, ki bodo mladim voditeljem skupnosti v pomoč pri pisanju, kot so: Kaj konkretno je skupina dosegla? / Kaj je bilo potrebno za doseg teh dosežkov? / Katere ovire in prepreke je morala ekipa premagati? / Kako so premagali te ovire? / Kakšen je vpliv dosežka ekipe na organizacijo in njene stranke? / Kateri so največji izzivi skupnosti v naslednjih osmih letih?

Faza 1 (5-10 minut): razmislek o vseh verjetnih spremembah, ki bi se lahko zgodile v svetu v naslednjih 8 letih.

Faza 2 (25 minut): oblikovanje vizije prihodnosti svoje skupnosti s pisanjem pisem iz prihodnosti!

Faza 3 (15 minut): branje pisem in razprava o njih

Faza 4: razprava o skupnih temah (v tej fazi mora vodja usposabljanja olajšati določanje prednostnih nalog).

Obe orodji se lahko uporabljata skupaj, orodje "Pismo iz prihodnosti" pa se lahko orodje uporabi za razmislek o rešitvi problema, ki se je pojavil iz "škatle z vizijo izdelka", in ugotovitev, ali bo ta rešitev čez 5-8 let morda še vedno izvedljiva ali pa bo namesto tega morda potrebovala kakšne vloške ali spremembe.



Reference in gradivo za usposabljanje

- [Okvir vizije izdelka](#)
- [Pismo iz prihodnosti](#)



Vsebina 7. delavnice "*Ustvarjalnost = ponovitev*", kot jo je prvotno zasnovalo podjetje [Warehouse Hub](#) in je bila preizkušena v pilotnem projektu, je na voljo na spletni strani [CHLaYdoscope](#). Ne pozabite, da lahko orodja in metodologije, opisane v različnih delavnicah v tem priročniku, prilagodljivo kombinirate, odvisno od poudarka, ki ga nameravate dati delavnici.



5.5 Delavnica 2. Lego Serious Play: spodbujanje ustvarjalnega razmišljanja



Trajanje (2-4 ure)



Profil trenerja, napotki in nasveti

Najbolje bi bilo, če bi bil trener certificiran trener Lego Serious Play, ki razume koncepte **FLOW** in temeljna načela **LSP (Lego Serious Play)**.



Teme

- Prvi korak pri ustvarjanju sprememb in oblikovanju sprememb v skupnosti
- Spodbujanje mladinskih voditeljev skupnosti, da začnejo proces, kako bodo pristopili k spremembi
- Povečanje vključenosti in zmogljivosti za izvajanje sprememb
- Elementi LSP: gradnja, metafore, pripovedovanje zgodb in domišljija



Metodologija in orodja

[THE LEGO® SERIOUS PLAY® \(LSP\)](#)

Zakaj uporabiti to orodje?

LSP je igriva metodologija, ki najprej pomaga pri osredotočanju (z izvajanjem individualnih vaj, ki ljudi spravijo v tok, t.i. flow), nato pa preide na gradnjo individualnih in nato skupinskih modelov.

LSP lahko udeležencem pomaga videti izzive na nove načine in skupaj razviti povsem novo znanje o njihovih izzivih in priložnostih.





Kako vam to orodje pomaga?

Gre za vizualno orodje, ki vam s prvimi nekaj fazami pomaga, da občutite “flow” in se osredotočite na delo, nato pa gradi na vaših zmožnostih za skupinsko delo in deluje na način, ki mladim pomaga, da lažje izrazijo svoje zamisli.

Metoda njihove razvojne procese dvigne na novo raven, prav tako kot poveča vključenost, ustvarjalnost in inovativnost pri uvajanju sprememb.

Kako uporabljati to orodje?

Kako uporabljati to orodje?

- 1) uporaba vaj metodologije LSP (z uporabo osnovnih elementov), da bi udeležence spravili v stanje “pretoka oz. flow-a” (je stanje, ko so udeleženci popolnoma vključeni v optimalno učno stanje mine)
- 2) gradnja identitete spremembe, ki jo želi posameznik izvesti v svojem okolju;
 - elementi identitete: temeljni, želeni, zunanji
- 3) vizualizacija pokrajine, značilnosti in poteka spremembe, da bi lahko razvili strategijo
- 4) vzpostavljanje povezav v pokrajini z uporabo pripovedovanja zgodb in metafor
- 5) preigravanje možnih sprememb in scenarijev, s čimer se udeleženci pripravijo na konstruktivno soočanje s pričakovanimi in nepričakovanimi spremembami
- 6) nato se analizira način, kako spremembe vplivajo na pokrajino, ter predstavijo učinki in posledice te analize (na podlagi analize se izpostavijo možni ukrepi in se o njih odloča)
- 7) pridobivanje spoznanj in točk za ukrepanje.



Reference in gradivo za usposabljanje

- [LEGO SERIOUS PLAY®](https://www.lego.com/en-us/serious-play)



5.6 Delavnica 3. Forumsko gledališče



Trajanje (2-4 ure)



**Profil trenerja,
napotki in nasveti**

Za vodenje delavnice forumskega gledališča mora biti trener pripravljen, da skupaj z igralci in občinstvom izvaja konkretne, etične ukrepe proti zatiranju. Ko facilitiramo, gradimo svojo kolektivno zavest o tem, kako deluje zatiranje, tako da vsi najdemo ukrepe in sodelovanja, s katerimi se bomo osvobodili. Trener mora imeti tudi izkušnje z vodenjem procesa refleksije in poročanja.



Teme

- spoprijemanje z dvoumnostjo in tveganji
- spoprijemanje s tipičnimi situacijami v skupnosti
- spreminjanje situacij, rešitve v akciji
- zgodbe/”igre” o spopadanju z nepravičnostjo in zatiranjem
- gre za interaktivno vrsto gledališča - občinstvo se aktivno vključuje, lahko sodeluje v procesu in postane “spect-actors”;
- gledališka igra, ki vključuje dinamiko med zatiralcem in zatiranim
- gledališče zatiranih občinstvu ponuja proces medtem ko, večina gledališkega ustvarjanja občinstvu ponuja končni izdelek.





Metodologija in orodja

Forumsko gledališče je vrsta gledališča, ki jo je ustvaril brazilski gledališki režiser Augusto Boal. Je ena od tehnik, ki sodijo pod krovni izraz gledališče zatiranih (Theatre of the Oppressed - TO). Ta se nanaša na sodelovanje gledalcev, ki vplivajo na predstavo in se vanjo vključujejo kot gledalci in igralci, imenovani "spect-actors", ki imajo moč ustaviti in spremeniti predstavo.

Predstave forumsko gledališče predstavljajo kratke igre, ki prikazujejo razmere, ki jih je treba spremeniti. Gledalci so povabljeni, da zamenjajo igralca na odru in poskušajo spremeniti situacijo. Drugi igralci se odzovejo v svojem liku in poskušajo ohraniti svojo zatiralsko ali izkoriščevalsko moč. Forumsko gledališče omogoča preizkušanje rešitev v praksi. Občinstvo sprejema in ocenjuje vse odločitve.

Gledališče zatiranih je metoda, ki se pogosto uporablja - za gledališki aktivizem, pedagoške in izobraževalne namene, tudi kot orodje za spodbujanje socialne pravičnosti, ima pa lahko tudi terapevtske učinke.

Zakaj uporabiti to orodje?

Je močno orodje za gradnjo skupnosti, ustvarjalno izražanje in aktivizem širi naše načine, s katerimi lahko raziskujemo rešitve za težke izzive skupnosti. Osvetluje človeško izkušnjo problema s tem, da se dotakne čustev občinstva. Na skupnosti deluje opolnomočujoče, saj se osredotoča na ustvarjalne alternative in konkretne ukrepe pri reševanju resničnih življenjskih težav. Ponuja pregled nad različnimi rešitvami, ki omogočajo učenje iz različnih izkušenj in miselnosti, kako oseba sprejema in se odziva na isto situacijo.

Kako vam to orodje pomaga?

Ta tehnika uporablja gledališče kot orodje za obravnavo možnosti za družbene spremembe - odraža realnost in predstavlja vajo za ukrepanje v prihodnjih resničnih situacijah. Forumsko gledališče občinstvu predstavi nerešen problem; problem, ki bo zanje pomemben, saj vpliva na njihova življenja ali življenja ljudi, ki jih poznajo.



Kako uporabljati to orodje?

Ustvarite varen prostor za razpravo o resničnih življenjskih izzivih, na katere se osredotočamo v skupnostih in ki jih je prijetno odigrati. Teme naj bodo povezane z nepravilnostjo ali diskriminacijo, ki se dogaja v družbi.

Razvijte izvirno igro, ki se imenuje forumska igra. Ta igra prikazuje problem, ki ga povzroča zatiranje. Igra je lahko dolga le nekaj minut.

V vsaki predstavi forumskega gledališča so glavni liki:

- protagonist (glavni lik, ki trpi zatiranje);
- zatiralec/antagonist (tisti, ki zatira protagonista);
- zavezniki protagonista in zavezniki zatiralca (tisti, ki so aktivno ali pasivno na eni ali drugi strani),
- nevtralne osebe (pasivni opazovalci razmer, mimoidoči) in
- joker (posrednik med občinstvom in igralci, moderator razprave).

Vsi ostali udeleženci so Spektakelski igralci. Igra lahko 6 oseb ali 4, vendar morata protagonist in antagonist vedno igrati (nevtralne osebe ali zavezniki se lahko spreminjajo). Prizor mora pripeljati do vrhunca zatiranja, ki pri gledalcih ali spect-actors vzbudi občutke. Na vrhuncu se igra konča in Joker povabi občinstvo, da vstopi v igro in improvizira možne načine reševanja problema. To se imenuje intervencija. Vlogo Protagonista naj bi prevzeli gledalci/spektaklisti in iskali, kaj bi Protagonist v določeni situaciji lahko storil drugače, da bi jo spremenil v boljšo smer. Zatiralec vedno ostaja ista oseba.

Cilj gledališča Forum ni iskanje čarobnih rešitev, temveč priprava na običajne vsakdanje situacije, v katerih so potrebni naša vzdržljivost, ustvarjalnost in pogum.



Reference in gradivo za usposabljanje

- [Metoda gledališča Forum](#)
- [Delovni zvezek Divja karta](#)
- [Kratek videoposnetek forumske igre na YouTubeu](#)
- [Gledališče zatiranih](#)



MODUL 6

PODPIRANJE SPREMEMB

Sooblikoval ga je:
Materahub, Warehouse hub, PINA

6.1 Uvod v modul

“Sprememba je edina stalnica.” - Heraklit, grški filozof

Vodje skupnosti krepijo spremembe in inovacije na lokalni ravni, ki jih vodijo družbeni izzivi in trajnostni motivi. Ko voditelji skupnosti zagovarjajo spremembe - pa naj to pomeni reševanje problema z intervencijo skupnosti, navdih za novo politiko, zaustavitev nečesa negativnega ali spremembo načina razmišljanja in delovanja skupnosti - ni dovolj, da poudarimo, kaj je narobe ali kaj bi bilo mogoče izboljšati: voditelji morajo biti sposobni predstaviti boljše alternative. To pomeni, da morajo biti voditelji skupnosti sposobni olajšati procese za spremembe in vključiti skupnost v delo pri oblikovanju predloga, sugestije ali zahteve po spremembi.

Podpiranje sprememb za mlade voditelje skupnosti pomeni, da opolnomočijo svoje skupnosti pri oblikovanju rešitev, ki imajo korenine in so osredotočene na ljudi v skupnosti.

Ta proces vključuje zmogljivost mladinskih voditeljev skupnosti:

- **vizualizirati spremembo** (kot priložnost za rast in izboljšanje),
- **vključiti** in navdušiti člane skupnosti za spremembo,
- **olajšati procese**, ki skupnosti omogočajo, da doseže spremembo,
- **načrtovati** ukrepe za uresničitev spremembe in
- **pridobiti finančno podporo** in podporo sodelovanja za konkreten razvoj pobud in projektov.

Prav tako je treba poznati pomembne koncepte, ki bi morali biti del kulturnega ozadja voditelja skupnosti in so temelj delovanja voditeljev evropskih ustvarjalnih središč:

- socialne inovacije,
- socialno podjetništvo,
- ustvarjanje socialne vrednosti, kjer je **“socialno” v središču sprememb**, ki bi jih moral vodja skupnosti podpirati.

Delavnica 1: v tem modulu je priložnost, da bodoči vodje skupnosti preučijo, kako lahko ideje, projekti in pobude, opredeljene za posredovanje spremembe, prinesejo učinkovito **vrednost** za končne upravičence. Vodje skupnosti morajo biti ustvarjalci novih idej in priložnosti, znati morajo prepoznati priložnost, ko jo vidijo, prav tako pa morajo znati dokazati, kako nameravajo s pobudo, ki so jo opazili in jo želijo izvesti, ustvariti vrednost za upravičence. Vodje skupnosti se **seznanijo**



s platnom predlogov vrednosti kot načinom razmišljanja o tem, kaj upravičenci potrebujejo in kakšno vrednost dejansko zagotavljajo s spremembo, ki jo želijo uvesti.

Delavnica 2: v tem modulu mladinskim voditeljem skupnosti predstavi model, ki je zelo koristen pri načrtovanju trajnostne in dolgotrajne spremembe - **Kotterjev model**. John Kotter, profesor na Harvardski poslovni šoli in **svetovno znani strokovnjak za spremembe, je v svoji knjigi "Vodenje sprememb" iz leta 1995 predstavil svoj proces sprememb v osmih korakih**. Vodje ustvarjalnih središč poznajo to metodologijo, ki je ustvarjalnim središčem in njihovim skupnostim pomagala postati gonilo (druženih) sprememb v skupnostih, v katerih delujejo.

V **delavnici 3** sta predstavljena metodologija in orodje, ki ju je zasnoval in preizkusil [Materahub](#), partner v tem projektu. Metodologija je **Deus Living Lab**, proces z več deležniki, v katerem sodelujejo lokalne skupnosti in ki v središče lokalnih izzivov in zelenih sprememb postavlja **ustvarjalni sektor**.

[Creative Project Canvas](#), ki se zgleduje po znanem platnu poslovnega modela, je predstavljeno kot okvir za kartiranje glavnih vidikov, ki jih je treba upoštevati, da bi lahko **začeli razvijati konkreten predlog sprememb** in ga naredili dolgoročno trajnostnega.

V **delavnici 4** se vodje mladinskih skupnosti seznanijo z drugim zelo močnim orodjem za družbene spremembe, saj lahko posameznikom in skupnostim omogoči, da podprejo pobude, ki so v skladu z njihovimi vrednotami, interesi in potrebami: **množičnim financiranjem**. Množično financiranje, praksa financiranja projekta ali podviga z zbiranjem denarja od velikega števila ljudi, lahko ljudem omogoči, da konkretno sodelujejo pri prihodnosti svojih skupnosti. Ta praksa zahteva sodelovanje in odnos skupnosti do pomoči drugim kot ključne elemente za doseganje ciljev z zbiranjem finančnih in nefinančnih virov.

6.2 Pričakovani učni rezultati

Cilj tega modula je opolnomočiti mlade voditelje skupnosti kot nove ustvarjalce sprememb v svojem okolju. Modul 6 pomaga (bodočim) mladinskim voditeljem skupnosti doseči naslednje učne rezultate:

- Udeleženci poznajo družbene inovacije in vedo, kako te pristope potencialno vključiti v svoje ukrepe za spremembe.
- Udeleženci poznajo osnove sprememb.



- Udeleženci poznajo nekatere tehnike in metodologije za vizualizacijo sprememb.
- Udeleženci poznajo nekatere metodologije za sprostitev ustvarjalnosti kot enega najmočnejših dejavnikov sprememb.
- Udeleženci poznajo nekatere metodologije za načrtovanje sprememb in se zavedajo vrednosti, ki jo zagotavljate različnim ciljnim skupinam, na katere vplivajo spremembe, ki jih želite uvesti.
- Udeleženci razumejo vlogo skupnosti pri množičnem financiranju.

6.3 Usposabljanje na področju kompetenc:

Kompetence CHLaYdoscope

- **PODPORA SPREMEMBAM** (sposobnost spodbujanja sprememb; sposobnost upravljanja sprememb; sposobnost podpore ljudem pri sprejemanju sprememb)
- **SPODBUJANJE IN PODPIRANJE MLADINSKIH INICIATIV** (sposobnost podpiranja mladih pri spodbujanju njihovih talentov in življenjskih ciljev).
- **USTVARJALNOST** (sposobnost razvijanja več zamisli in priložnosti za ustvarjanje vrednosti, vključno z boljšimi rešitvami obstoječih in novih izzivov; raziskovanje in eksperimentiranje z inovativnimi pristopi; združevanje znanja in virov za doseganje dragocenih učinkov).

Kompetence EtreComp

- **VIZIJA** (sposobnost predstavljati si prihodnost in razvijati vizijo; sposobnost vizualizacije prihodnjih scenarijev za usmerjanje prizadevanj in ukrepov skupnosti)
- **PLANIRANJE IN UPRAVLJANJE** (sposobnost oblikovanja akcijskega načrta, ki opredeljuje prednostne naloge in mejnike za doseganje ciljev).
- **ETIČNO IN TRAJNOSTNO MIŠLJENJE** (sposobnost ocenjevanja posledic idej, ki prinašajo vrednost, in učinka ukrepov na ciljno skupnost in družbo; sposobnost razmisleka o tem, kako dolgoročno trajnostni so socialni, kulturni in gospodarski cilji izbranega ukrepa; delovanje na trajnosten način).



6.4 Delavnica 1. Kako spodbujati spremembe, osredotočene na posameznika: **Vrednostni predlogi: platno z vrednostnimi predlogi (Value Proposition Canvas)**

 Trajanje (2-4 ure)	
 Profil vodje usposabljanja, napotki in nasveti Trenerji morajo poznati koncepte in orodja za uporabo metod oblikovalskega razmišljanja. Poskrbite, da ima vsaka skupina natisnjeno platno ali da je na voljo na spletni tabli, kot so miro.com, Jamboard ali drugi.	 Teme • Osredotočite se na oblikovanje, osredotočeno na človeka, kot orodje za družbeni učinek, ki izkorišča znanje in inovativnost skupnosti, za katero se rešitev oblikuje. • Na človeka osredotočeno oblikovanje kot način razmišljanja in proces, ki lahko mladim voditeljem skupnosti pomaga, da v partnerstvu s svojimi skupnostmi ustvarijo rešitev, ki izpolnjuje najbolj nujne potrebe in ustvarja trajne spremembe. • Sklic na platno poslovnega modela (Alexander Osterwalder) • Poudarek na ponudbi vrednosti • Praktična delavnica



 Metodologija in orodja Platno z vrednostnimi predlogi (Value Proposition Canvas)
Zakaj uporabiti to orodje? Platno z vrednostnimi predlogi pomaga organizacijam in ekipam sistematično ustvarjati rešitve, ki ustrezajo dejanskim potrebam ciljne skupine. Orodje omogoča zbiranje, strukturiranje in oprijemljivost vseh informacij o prejemnikih naših rešitev: njihovih potrebah, zahtevah, veselju in frustracijah. Platno z vrednostnimi predlogi nam pomaga opredeliti: Kaj si naša ciljna skupina želi (njihove težave) Način, kako lahko rešimo njihove težave s poudarkom na lajšanju bolečin ali frustracij in ustvarjanju veselja ali nepozabnih izkušenj. Ko boste opredelili prejšnje točke in jih strukturirano vizualizirali, boste lahko ugotovili, kako lahko pravilno oblikujete predlog vrednosti svoje rešitve (izdelka/storitve/dejavnosti/projekta ...).
Kako vam to orodje pomaga? Platno z vrednostnimi predlogi je razvito kot dopolnilo platnu poslovnega modela, ki pomaga ekipam posvetiti posebno pozornost glavnemu namenu vsakega poslovnega modela: strankam. Z uporabo platna predlogov vrednosti lahko organizacije na vizualen in strukturiran način opredelijo potrebe svojih upravičencev, saj jim omogoča, da na preprost način opredelijo zahteve svoje rešitve (njihove vire bolečine ali frustracij in veselja).



Kako uporabljati to orodje?

- Mlade vodite pri prepoznavanju glavne ciljne skupine/segmenta, za katerega oblikujejo ponudbo vrednosti.
- Začnite z delovnimi mesti “strank”: stvari, ki jih ciljna skupina vašega ukrepa ali projekta poskuša opraviti pri svojem delu ali v življenju.
- Opredelite svoje ciljne bolečine (bolečine opisujejo vse, kar vaše stranke moti pred, med in po tem, ko opravljajo vsakodnevna opravila in delo).
- Določite svoje ciljne koristi: rezultati ali koristi, ki si jih želijo.
- Ponudba vrednosti: zdaj je čas, da razmislite o svojem izdelku/storitvi/dejavnosti/projektu, ki ga boste ponudili (začnite z naštevanjem vseh izdelkov in storitev, ki jih predstavlja vaša ponudba vrednosti).
- Sredstva za lajšanje bolečin: razmislite o tem, kaj poskušate odstraniti ali zmanjšati, zaradi česar vaše stranke trpijo pri opravljanju svojega dela.
- Ustvarjalci koristi: kako vaši izdelki in storitve ustvarjajo koristi za stranke, saj prinašajo rezultate in koristi.
- Fit dosežete, ko se ukvarjate s pomembnimi delovnimi mesti, lajšate izjemne bolečine in ustvarjate bistvene koristi, za katere skrbijo stranke. Stranke so sodniki, porota in izvajalci ponudb vrednosti.
- Predstavitev ali “pitch”: vsaka ekipa mora zdaj pripraviti kratko predstavitev, v kateri navede segment uporabnikov, ki ga je opredelila in preleti svoje platno s predlogi vrednosti.



Reference in gradivo za usposabljanje

Platno s predlogi vrednosti

- [Kaj je platno predlogov vrednosti in čemu je namenjeno?](#)
- [Od idej do dejanj z delavnicami za oblikovanje predloga vrednosti](#)



6.5 Delavnica 2. Kotterjev model sprememb v 8 korakih



Trajanje (2-4 ure)



Profil vodje usposabljanja, namigi in nasveti

Vodja usposabljanja bo imel vlogo moderatorja.

V nadaljevanju so predstavljene spretnosti in znanja, ki jih mora imeti, če želi biti trener za to delavnico:

- dobro poznavanje Kotterjevega modela, da lahko odgovori na vsako vprašanje v zvezi z njim;
- pristop oblikovalskega razmišljanja;
- zelo dobre komunikacijske spretnosti - da bo lahko komuniciral z mladimi voditelji skupnosti;
- kontekst kulturnih in ustvarjalnih industrij;
- razmere, ki obstajajo v mladinskih skupnostih.



Teme

- Kako spodbujati spremembe
- Kako navdihniti ljudi in ustvariti občutek nujnosti
- Kako oblikovati strateško vizijo
- Komunikacija
- Kako ohraniti motivacijo (kratkoročni cilji)
- Kaj v resnici pomeni nenehno izboljševanje
- Kako doseči dolgotrajno spremembo



Metodologija in orodja

Metodologija, uporabljena na tej delavnici, je Kotterjev model <https://www.kotterinc.com/methodology/8-steps/>. Gre za enostaven model, ki po korakih zagotavlja jasen opis in smernice za celoten proces sprememb in ga je s pravimi orodji razmeroma enostavno izvajati.





Zakaj uporabiti to orodje?

Sprememba se na določeni točki vedno zgodi, vendar ne veste, kako se lotiti njene izvedbe. Kje začeti? Koga vključiti? Kako jo izpeljati do konca? Zahvaljujoč Kotterjevemu modelu 8 korakov bodo voditelji lahko razumeli, kako se soočiti s spremembami in jih ustvariti, imeli bodo pregled nad situacijo, ki je potrebna za ustvarjanje resničnih sprememb v družbi. Poznavanje te metode je ključnega pomena, da lahko načrtujejo, ostanejo motivirani in posledično ohranijo skupnost močno in naklonjeno spremembam.

Kako vam to orodje pomaga?

Ključnega pomena je, da se prepričate, da celotna skupnost želi spremembe, ki jih želi voditelj. Voditelji morajo poznati to metodo in jo znati vestno uporabljati ter se zavedati, da morajo biti pri tem zelo dobri, zlasti v prvi fazi, ki je navdihovanje ljudi, da se resnično počutijo del problema, ki ga je treba obravnavati, tako da bodo spremembe resnično dosegli skupaj. V naslednjih fazah morajo ostati motivirani in se nenehno učiti, pri čemer morajo imeti v mislih cilj ustvariti spremembe, ki bodo trajne.



Kako uporabljati to orodje?

Vodja usposabljanja bo razložil Kotterjev model z naslednjimi osmimi koraki:

1. Ustvarite občutek nujnosti - ljudi morate navdušiti, da se bodo počutili kot del skupine in enotni pri reševanju problema.
2. Oblikujte vodilno koalicijo in bodite njen del - koalicijo bodo sestavljali vodje sprememb, to so zelo predani in dejavni ljudje, ki znajo delati v skupini in lahko spodbujajo spremembe skozi celoten proces sprememb.
3. Oblikujte strateško vizijo - ugotovite, kaj je vizija prihodnosti, ko se sprememba izvaja. Predstavljajte si razlike s sedanostjo.
4. Pridobite vojsko prostovoljcev - pomembno je, da vizijo jasno in iskreno sporočite skupnosti, da bi vključili čim več ljudi in ustvarili obsežne spremembe.
5. Omogočite ukrepanje z odstranjevanjem ovir - poskrbite, da bo ovir čim manj, pogosto je treba dvakrat preveriti situacije in deležnike.
6. Ustvarjanje kratkoročnih zmag - če imate kratkoročne cilje in naloge, to pomaga ohraniti motivacijo. Skupnosti se lahko podelijo tudi nagrade ter se dosežene cilje predstavi tudi javnosti.
7. Trajno pospeševanje - nikoli se ne nehajte učiti, stalno izboljševanje je mogoče na primer z analizo zgodb o uspehu. Zasedranje sprememb v kulturo podjetja - poskrbite, da spremembe postanejo sestavni del vaše organizacijske kulture in da so vidne v vseh organizacijskih vidikih. Na tej točki je dobro vzpostaviti povezave in mreže.



Reference in gradivo za usposabljanje

[Kotterjev model](#)



6.6 Delavnica 3. Creative Project Canvas in metodologija “Living Lab”

 Trajanje (2-4 ure)	
 Profil trenerja, napotki in nasveti Vodja usposabljanja bo imel vlogo moderatorja. V nadaljevanju so predstavljene spretnosti in znanja, ki jih mora imeti, če želi biti trener na tej delavnici: • znanje o uporabi orodja (še bolje, če je že uporabljal posebej platno Creative Project Canvas, ki ga je prvotno zasnoval Materahub); • delovanje metodologije Living Lab; • pristop oblikovalskega razmišljanja; • dobra komunikacijska sposobnost; • kontekst kulturnih in ustvarjalnih industrij; • razmere, ki obstajajo v ciljni skupnosti projekta Pripravite seznam možnih izzivov, pri katerih že imate jasno vizijo simulacije, različnih deležnikov in njihovih vlog. Udeležencem nikoli ne podajajte predlogov ali rešitev, temveč z vprašanji spodbudite razmislek (ne podajajte odgovorov, da ne bi vplivali na njihove misli in ideje).	 Teme • Kako opredeliti potrebne spremembe • Kako načrtovati spremembe in oblikovati strateško vizijo • Kako vključiti ljudi, prostore in vire • Kratkoročni in dolgoročni učinki • Kako preprečiti ovire



 Metodologija in orodja Na tej delavnici se seznanite z uporabo orodja, imenovanega Creative Project Canvas, in z metodologijo Living Lab. Creative Project Canvas je platno, ki so ga leta 2016 ustvarili pri Materahubu z namenom podpore umetnikom in ustvarjalcem pri odločitvah za nova podjetja ali projekte. Creative Project Canvas pomaga imeti različne poglede na idejo; razdeljen je namreč na devet blokov, ki tvorijo štiri makro področja: • vrednost, • praktična izvedba, • povratne informacije in • trajnost. Metodologija Living Lab je nastala v okviru projekta DeuS, ki ga financira EU. Gre za ustvarjalni in sodelovalni proces, ki izkorišča heterogeno perspektivo multidisciplinarnih skupin za iskanje rešitev za izzive, ki se pojavljajo v lokalnih skupnostih.



Zakaj uporabiti to orodje?

Creative Project Canvas je operativno orodje, ki je lahko zelo uporabno v različnih fazah življenja projekta. Menili smo, da bi lahko bilo še posebej primerno za podporo modula 6. V tej fazi morajo udeleženci razumeti in načrtovati strateško vizijo spremembe, ki jo nameravajo izvesti. To orodje omogoča, da več deležnikov s pomočjo vrste vprašanj razmisli o načrtovanju sprememb v vsakem majhnem vidiku:

- Zakaj želite izvesti svoj projekt?
- Kateri so vaši ključni cilji?
- Kako boste pridobili povratne informacije?
- Kako vas lahko vaša skupnost podpre?
- Kako bo projekt vplival na ljudi?

Kar zadeva metodologijo Living Lab, lahko pomaga pri preizkušanju sprememb, saj temelji na pristopu medsebojnega učenja in učenja na podlagi izzivov, ki uporabnikom daje konkretno predstavo o vprašanjih, s katerimi se je treba soočiti.

Creative Project Canvas in metodologijo Living Lab tesno povezuje pristop, ki temelji na izzivih med heterogeno skupino ljudi.

Kako vam to orodje pomaga?

To orodje vam bo pomagalo podrobno načrtovati vaše poklicne in osebne projekte, saj vam omogoča takojšen pregled, širi vaša obzorja, uporabite ga lahko sami kot orodje za razmislek ali skupaj z drugimi, kot se uporablja na delavnicah.

Hkrati vam bo pristop Living lab pomagal razumeti, kako koristno je delati v skupini, ki jo sestavljajo ljudje z zelo različnimi izkušnjami.

Uporaba tega orodja in metodologije vam bo pomagala okrepiti nekatere mehke veščine, kot so ustvarjalnost, empatija in racionalnost.

Nazadnje vam bodo pomagali preiti skozi Kotterjeve faze, kot so oblikovanje strateške vizije, odstranjevanje ovir s preprečevanjem, načrtovanje kratkoročnih ciljev, privabljanje ljudi in razumevanje, kako zasidрати spremembe.



Kako uporabljati to orodje?

1. Udeleženci bodo razdeljeni v skupine, ki bodo predstavljale določeno stopnjo multidisciplinarnosti.
2. Na voljo sta dve možnosti glede odločitve o izzivu:
 - Vodja usposabljanja bo imel seznam izzivov in jih bo predlagal udeležencem.
 - Udeleženci bodo predlagali nekaj izzivov, ki bi jih želeli obravnavati (morda bi radi zagotovili kontinuiteto prejšnjih delavnic), vodja usposabljanja jim bo olajšal izbiro enega.
3. Udeleženci bodo o izbranem izzivu razvili Creative Project Canvas, kot bo pojasnil vodja usposabljanja.
4. Pomembno je, da se vedno ohranita pristop in perspektiva živega laboratorija, pri čemer bodo udeleženci delali v medsebojnih skupinah in se med dejavnostjo učili -> skupine bodo heterogene, da bodo imeli rezultate multidisciplinarnega dela.



Reference in gradivo za usposabljanje

- [Priročnik DeuS Living Lab](#)
- [Ustvarjalno projektno platno za tiskanje in spletne smernice](#)



Vsebina delavnice 6 “*The Creative Project Canvas*”, kot jo je prvotno zasnoval [Materahub](#) in preizkusil v pilotnem projektu, je na voljo na spletni strani [CHLaYdoscope](#). Ne pozabite, da lahko orodja in metodologije, opisane v različnih delavnicah v tem priročniku, prilagodljivo kombinirate, odvisno od tega, na kaj se nameravate pri delavnici osredotočiti.



6.7 Delavnica 4. Vključevanje skupnosti v soustvarjanje in množično financiranje

Trajanje (2-4 ure)	
Profil trenerja Trener mora imeti znanje o orodju množičnega financiranja, zlasti o množičnem financiranju, ki temelji na nagrajevanju in civilnem množičnem financiranju. Uporabite veliko primerov, ki neposredno na platformah za množično financiranje prikazujejo različne projekte.	Teme • Predstavitev množičnega financiranja kot kolektivnega prizadevanja številnih posameznikov, ki se povezujejo in združujejo svoja sredstva, da bi podprli prizadevanja drugih ljudi, skupnosti ali organizacij: kdo je množica. • Osredotočite se na množično financiranje, ki temelji na nagrajevanju, in na civilno množično financiranje, ki je zanimiv kanal in orodje, ki izkorišča visoko stopnjo vključenosti skupnosti in množice za ustvarjanje vrednosti in soustvarjanje znanja. • Kako lahko skupnosti sodelujejo pri projektu množičnega financiranja? • Na podlagi konkretnih primerov predstavi osnove soustvarjanja (življenjski cikel ideje o izdelku/projektu z množico: ideja, soustvarjanje, potrditev, prednaročilo). • Na podlagi konkretnih primerov razloži osnove množičnega financiranja, ki temeljijo na nagrajevanju in osnove civilnega množičnega financiranja. • Zakaj začeti kampanjo? • Določite cilj / Kateremu sektorju? / Določite potreben proračun in čas / Opis projekta/nagrade/komunikacijske dejavnosti in načrt



Metodologija in orodja Množično financiranje (množično financiranje, ki temelji na nagrajevanju in civilno množično financiranje).
Zakaj uporabljati ta orodja? Če ste vodja že obstoječe skupnosti, lahko vaša skupnost postane platforma za začetek projekta množičnega financiranja. Takšno orodje bo vam in vaši skupnosti omogočilo: • krepitev občutka pripadnosti v vaši skupnosti, • zbiranje denarja s podporo množice, • preizkusite svojo idejo: množično financiranje je lahko “dokaz koncepta” za ideje, • sporočanje vašega projekta in idej, ki daleč presegajo vašo skupnost, drugim skupnostim, ki se zanimajo za vašo projekcijo na drugih koncih sveta.
Kako vam to orodje pomaga? Z množičnim financiranjem lahko idejo pretvorite v izvedljiv projekt in v proces soustvarjanja vključite svojo skupnost.
Kako uporabljati ta orodja? Na tej delavnici se bomo osredotočili na množično financiranje na podlagi nagrajevanja in civilno množično financiranje. Glavni vidiki, ki jih je treba na delavnici jasno razložiti, so naslednji: • Postavitev jasnega cilja • Določitev cilja financiranja • Vključitev skupnosti in omrežja (množice) • Optimizacija obdobja kampanje • Načrtovanje komunikacijske dejavnosti

2. DEL

Delavnice, ki jih spodbujajo mladinske vodje

Vključevanje deležnikov
v lokalne izzive

MODUL 7

KAKO IZVESTI LOKALNI LABORATORIJ



7.1 Uvod v modul

Mladi so lahko učinkoviti nosilci sprememb v naši družbi.

Organizacije in pobude, ki jih vodijo mladi, lahko institucijam, lokalnim pristojnostim, oblikovalcem politik in zasebnemu sektorju pomagajo pri določanju prednostnih nalog za potrebe mladih in pri obravnavanju posebnih lokalnih izzivov.

Namen sedmega modula, paketa usposabljanja CHLaYdoscope, je podpreti mlade voditelje skupnosti pri reševanju problemov, ki vplivajo na njihovo življenje in jim pomagati pri vključevanju njihove skupnosti in ustreznih deležnikov v skupne delovne sestanke za razvoj pobud, ukrepov in rešitev, ki temeljijo na sodelovanju več deležnikov, metodologijah oblikovanja, ustvarjalnih procesih in pristopih.

V tem modulu so opisani koraki, metodologije in orodja, ki lahko mladinskim voditeljem skupnosti pomagajo pri omogočanju tega, kar projekt CHLaYdoscope imenuje **lokalni laboratoriji, delavnice z več deležniki, na katerih se raziskuje problem in njegovo ozadje ter ugotavljajo možne rešitve**.

Delavnica je namenjena:

- tistim, ki jih opredeljeni problem zadeva, so neposredno zainteresirani ali kakorkoli vpleteni vanj
- tistim, ki imajo dostop do ljudi ali potrebnih virov, ko se poskuša razviti družbeno ali kulturno pobudo, spodbuditi spremembo vedenja, pomagati pri oblikovanju novih politik ali načrtovanju novega projekta. Vključevanje ali pridobivanje prispevkov zainteresiranih strani, pridobivanje podpore ključnih akterjev je ključnega pomena za oblikovanje novih zamisli in izvajanje uspešnih rešitev.

Z lokalnim laboratorijem lahko:

- ustvarite prostor za sodelovanje in dialog,
- ustvarite učinkovit in uspešen okvir za učenje ob reševanju resničnih izzivov (učenje na podlagi izzivov),
- z neposrednim vključevanjem skupnosti, zainteresiranih strani in nosilcev odločanja zagotovite sodelovanje,
- preučite in opredelite problem in cilj, za katerega želite oblikovati rešitev,
- razvijete različne (inovativne) odgovore v sodelovanju z različnimi ljudmi, pri čemer sprostite ustvarjalnost in večplastno inteligenco in
- dostavite, preizkusite in celo prototipirate različne rešitve.

chlaydoscope.eu



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

Projekt je bil ustanovljen s podporo Evropske komisije. Ta publikacija (sporočilo) odraža izključno mnenje avtorja in Komisija ne more biti odgovorna za kakršno koli uporabo informacij, ki jih vsebuje.



Participativne metodologije in orodja, predlagana v tem razdelku, temeljijo na oblikovalskem razmišljanju in drugih oblikovalskih pristopih, ki so jih vodje evropskih ustvarjalnih središč preizkusili s svojimi skupnostmi in so večinoma že predstavljeni v modulih prvega dela. Podpirajo vodje iz lokalne skupnosti, da sodelujejo v razpravah s člani skupnosti in deležniki, pripravijo neke vrste ukrep in delujejo kot nosilci odločanja ali oblikujejo skupni akcijski načrt.

Med testiranjem pilotnega projekta so bile te metode uporabljene v praksi z udeleženci projekta na "delavnicah scenarijev" (ki so potekale na spletu in v živo), praktičnih sejah, ki so vključevale opisovanje potencialnih težav, pogosto povezanih s temami svetovnega pomena (med drugim okoljska trajnost, raznolikost in vključenost, brezposelnost in varnost mladih), in so se uporabljale za zbiranje znanja o razumevanju in vizijah udeležencev o lokalni temi.

Delavnica o scenarijih ima običajno različne stopnje sodelovanja, ki vključujejo:

1. preiskovalno fazo,
2. vizionarsko in ustvarjalno fazo,
3. fazo izdelave prototipa in
4. fazo dostave.

Čas delavnice je dodeljen po teh fazah in ob upoštevanju predstavitve opredeljenih rešitev.

Lokalni laboratorij, zasnovan kot enodnevni laboratorijski dogodek, je prav tako opisan ob upoštevanju zgoraj navedenih faz, njegova organizacija pa je opisana po treh bistvenih fazah delavnice: *pred*, *med* in *po*. To naj bi voditeljem mladinskih skupnosti pomagalo pri uspešni pripravi dogodka, oblikovanju in strukturiranju uspešne delavnice, opredelitvi možnih in ustreznih oblikovalskih orodij ter učinkovitem omogočanju njenega razvoja in nadaljevanja.

V tem modulu je opisana tudi najboljša praksa, lokalni laboratorij, ki je leta 2017 potekal v Italiji pod vodstvom Skupnega raziskovalnega središča Evropske komisije (JRC) in v katerega sta bila neposredno vključena dva partnerja ustvarjalnih središč Materahub in Warehouse hub.

chlaydoscope.eu



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

Projekt je bil ustanovljen s podporo Evropske komisije. Ta publikacija (sporočilo) odraža izključno mnenje avtorja in Komisija ne more biti odgovorna za kakršno koli uporabo informacij, ki jih vsebuje.



7.2. Koraki in orodja za pripravo in izvedbo mladinskega lokalnega laboratorija

Priprava in izvajanje lokalnega laboratorija lahko traja do 30 dni. Čeprav sama delavnica traja le en dan, lahko priprave trajajo več tednov. Vodja mladinske skupnosti in njegova skupnost morata opraviti številne naloge pred samim laboratorijem, med njim in po njem, da bi sledili nadaljnjim ukrepom.

7.2.1. Pred lokalnim laboratorijem (predpogoji)

Korak 1: Identifikacija in analiza izziva ali problema

V tem koraku se mladinski voditelji skupnosti in njihove skupnosti srečajo in razpravljajo o problemu, ki je zanje najpomembnejši, da bi od abstraktne velike ideje (ali več kot ene) prešli h konkretnemu in uresničljivemu izzivu, o katerem bodo nadalje razpravljali na delavnici z več deležniki: lokalni laboratorij. Velika ideja je široka tema ali koncept, ki ga je mogoče raziskati na več načinov in je pomemben za vas in vašo skupnost. O temi je treba razpravljati in jo tudi raziskati: zbiranje natančnih podatkov je bistvenega pomena za opredelitev ključnih vidikov, ki jih je treba predstaviti, in povečanje možnosti za uspeh lokalnega laboratorija. Ta faza lahko prispeva k ustvarjanju zavzetosti in odgovornosti članov vaše skupnosti za problem ali izziv, ki ga želite obravnavati v lokalnem laboratoriju.

Pred lokalnim laboratorijem bi bilo za izvedbo tega koraka vredno organizirati delavnico z vašo skupnostjo.

Vodilni viri in orodja

- **Drevo težav in rešitev.** Ta metodologija, predstavljena v modulu 2/delavnici 3 tega priročnika, je lahko zelo uporabno orodje in predloga, da skupaj z vašo skupnostjo določite problem, na katerega se želite osredotočiti med lokalnim laboratorijem (sklici in predloge so navedeni v modulu 2/delavnici 3).
- **Analiza SWOT.** SWOT pomeni: prednosti, slabosti, priložnosti in grožnje. Analiza SWOT vas vodi pri ugotavljanju prednosti in slabosti vaše skupnosti (S-W) ter širših priložnosti in nevarnosti (O-T). Razvijanje celovitejšega zavedanja o razmerah pomaga tako pri strateškem načrtovanju kot pri sprejemanju odločitev. Analiza SWOT lahko ponudi koristne poglede v katerikoli fazi prizadevanj. Uporabite jo lahko za: a) raziskovanje možnosti za nova prizadevanja ali rešitve težav; b) sprejemanje odločitev o najboljši poti za vašo pobudo; c) ugotavljanje, kje so možne spremembe. Reference in predloge za izvedbo analize SWOT lahko zlahka najdete na spletu. To na povezavi je možen vir: <https://www.smartsheet.com/content/swot-template-google-slides>



Korak 2: Analiza ciljev in deležnikov

V tem koraku mladinski voditelji skupnosti in njihove skupnosti interno preučijo prednostne naloge, motivacijo in potrebe glavnih ciljnih skupin, ki jih zadeva problem ali izziv, s katerim se želijo spopasti. Najverjetneje je ciljna skupina, ki jo morate raziskati, vaša skupnost sama in njeni člani s svojimi različnimi stališči, praksami, zgodbami in boji. Pred lokalnim laboratorijem bi bilo smiselno organizirati delavnico z vašo skupnostjo, da bi ta korak izvedli z uporabo spodaj navedenih orodij. Če morate za zbiranje ustreznih informacij oblikovati in predložiti vprašalnik, upoštevajte, da to lahko traja dva do tri tedne.

Vodilni viri in orodja

- **Oblikovanje osebnosti.** To orodje, predstavljeno v modulu 2/delavnici 2, vam omogoča, da se poglobite v vedenje in motivacijo vaše skupine ali drugih skupin deležnikov. Z oblikovanjem "person" lahko sestavite podrobno zgodbo o vsaki skupini in tako raziščete, kako dobro zadovoljujete njihove potrebe (reference in predloge so navedene v modulu 2/delavnici 2).
- **Oblikovanje vprašalnika.** Vprašalnik je seznam vprašanj ali postavk, s katerimi se od anketirancev zbirajo podatki o njihovih stališčih, izkušnjah ali mnenjih. Vprašalniki se lahko uporabljajo za zbiranje kvantitativnih in/ali kvalitativnih informacij. Zasnova vprašalnika je odvisna od tega, ali želi raziskovalec zbrati raziskovalne informacije (tj. kvalitativne informacije za namene boljšega razumevanja ali oblikovanja hipotez o določeni temi) ali kvantitativne informacije (za preverjanje določenih hipotez, ki so bile predhodno oblikovane). Za oblikovanje anketnega vprašalnika lahko na spletu najdete veliko obrazcev, lahko pa preprosto in enostavno uporabite Googlov obrazec.
- **Platno z vrednostnimi predlogi.** To orodje, predstavljeno v modulu 6/delavnici 6, pomaga organizacijam in ekipam sistematično ustvarjati rešitve, ki ustrezajo dejanskim potrebam ciljne skupine (reference in predloge so navedene v modulu 6/delavnici 6).
- **Zemljevid zainteresiranih strani.** To orodje, predstavljeno v modulu 3/delavnici 4, naj bi voditeljem mladinskih skupnosti in njihovim skupnostim pomagalo pri določanju zasnove lokalnega laboratorija in tega, kdo je povabljen k sodelovanju. Medtem, ko so zgornja orodja lahko alternativa za raziskovanje potreb vaše skupnosti in ciljne skupine, je to orodje nepogrešljivo za določitev in prednostno razvrstitev deležnikov, ki jih zanima izziv, glede na njihovo področje delovanja, in torej tistih, ki bodo povabljeni na vašo delavnico z več deležniki. Natančno morate pojasniti, kaj od zainteresiranih strani potrebujete. Delavnica za pridobitev soglasja ali podpore zainteresiranih strani se lahko zelo razlikuje od delavnice za zapolnitev informacijskih vrzeli. Cilj delavnice razdelite na konkretne cilje, ki jih je treba doseči na delavnici. (Reference in predloge so navedene v modulu 3/delavnici 4)





Korak 3: Določite cilj in naloge

Določite jasen cilj in namen svojega lokalnega laboratorija. Cilj delavnice mora določiti zasnovo delavnice z več deležniki in koga povabiti k sodelovanju. Ekipa lokalnega laboratorija mora natančno opredeliti kaj so njihove potrebe strani. Cilje delavnice razdelite na konkretne cilje, ki jih je treba doseči med lokalnim laboratorijem. Pred tem bi bilo morda smiselno organizirati delavnico z vašo skupnostjo, da bi opredelili glavni cilj lokalnega laboratorija in ta cilj ustrezno sporočili pri pripravi komunikacijskih dejavnosti, na katere boste povabili deležnike.

Korak 4: Organizacija in priprava delavnice

Ne glede na to, ali želi vodja mladinske skupnosti in njegova ekipa za ta dogodek predvideti proračun (za lokacijo, potrebno opremo in materiale, odmor za kavo ali manjše kosilo) ali ne, mora ekipa v pripravi na lokalni laboratorij:

- Opredelite vse **metodologije in orodja, ki bodo uporabljena v procesu delavnice** in služijo namenu vašega lokalnega laboratorija:
 - faza analize in preiskave,
 - vizionarska in ustvarjalna faza,
 - faza testiranja in izdelave prototipa
 - zagotavljanje/predstavljanje rešitev.
- **Datume in trajanje** delavnice določite dovolj zgodaj, da bodo udeleženci lahko ustrezno načrtovali. Trajanje je odvisno od lokalnih razmer, vendar mora trajati najmanj 4 ure in največ en dan, odvisno od obsega dnevnega reda in zahtevanega prispevka.
- Poiščite in rezervirajte **prostor**, ki ustreza potrebam delavnice, vključno s ceno, lokacijo in velikostjo.
- Pripravite **dnevni red**, ki bo skupini omogočil doseganje ciljev delavnice.
- S pomočjo flip chartov ali Powerpointa **pripravite pregled** analize stanja ter predstavite izziv in cilje lokalnega laboratorija. Gradivo in zelo kratke povzetke ključnih točk, o katerih se bo razpravljalo, lahko udeležencem pošljete pred delavnico. **Predstavitev** pripravite tako, da bo zagotovljena čim večja udeležba, in vključite le tiste informacije, ki so potrebne za doseganje ciljev.
- Pripravite natisnjene materiale, ki jih potrebujete v lokalnem laboratoriju, glede na to, da boste delali v manjših skupinah.



Korak 5: Povabite zainteresirane strani

Napišite pismo z vabilom in se odločite, kdo ga bo poslal. Morda bo na primer treba vabilo poslati prek vodje vaše organizacije. Vključite kratke informacije o projektu CHLaYdoscope, ciljih, ki jih je treba doseči z lokalnim laboratorijem, in pomenu delavnice z več zainteresiranimi stranmi. Ne pozabite navesti datumov, lokacije, informacij in kontaktnih podatkov.

- Vabilo pošljite vnaprej, da bodo udeleženci lahko ustrezno načrtovali. Dva ali tri dni pred delavnico preverite, ali se udeleženci še vedno nameravajo udeležiti delavnice.

7.2.2. Med lokalnim laboratorijem: izvajanje delavnice z več zainteresiranimi stranmi

Korak 6: Odprite lokalni laboratorij in predstavite delavnico

Kot vodja skupnosti in promotor dogodka morate zdaj odpreti dogodek, ustvariti vzdušje sodelovanja in že na začetku postaviti jasna pričakovanja, da prihranite čas in zagotovite uspeh.

- Na začetku delavnice pozdravite udeležence in na kratko predstavite delavnico, tako da opozorite na njen cilj (cilje) in določite osnovna pravila (brez telefonov, ...).
- Začnite z lepo in učinkovito igro za prebijanje ledu, ki lahko pomaga vzpostaviti pravo vzdušje in vzpostaviti boljše medosebne stike udeležencev. Na spodnji povezavi jih najdete veliko. Izberite zabavno dejavnost za spoznavanje: <https://www.sessionlab.com/blog/icebreaker-games/>.
- Skrbno strukturirajte dogodek sodelovanja, pri čemer udeležence razdelite v manjše skupine, v katerih vsi deležniki, vključno z lokalno skupnostjo, tesno sodelujejo tudi s strokovnjaki z vseh ustreznih področij, povezanih s temo vašega izziva.

Korak 7: Postopek delavnice

V skladu z izzivom in ciljem, opredeljenim za vaš lokalni laboratorij, nadaljujte z izvajanjem različnih faz delavnic, pri čemer pazite, da se držite časa za vsako izbrano sodelovalno vajo in da sledite dnevnemu redu. Spremljajte cilj srečanja, vendar bodite prilagodljivi, če se pojavi nepričakovana sprememba načrtov.



**Faze delavnice:****1. Faza preiskovanja problema/izziva**

Začnite spodbujati delo majhnih skupin z metodologijami in orodji, ki jih predlagate:

- raziskati ciljno skupino, torej ljudi, na katere ugotovljeni problem/izziv vpliva,
- raziskati sam izziv, da bi bolje razumeli problem in njegovo ozadje.

2. Vizionarska in ustvarjalna faza

Izvedite možgansko nevihto (angl. brainstorming) z različnimi ljudmi z različnimi odgovori. Za to vajo lahko uporabite katerokoli predlogo za možgansko nevihto, ki jo najdete na internetu, ali orodja, kot so S.C.A.M.P.E.R. - Substitute/Combine/Adapt/Modify/Put to another use/Eliminate/Reverse, na naslednji povezavi <https://www.mindtools.com/ao2rt8j/scamper>, ali Product Tree na naslednji povezavi <https://www.innovationgames.com/prune-the-product-tree/> in številna druga.

3. Faza izdelave prototipa

Ob opredelitvi problema in razvoju koncepta možne rešitve/pobude/ukrepa lahko prototipiranje podpira sodelovanje zainteresiranih strani, ki velja za ključno za uspeh. Koristi faze:

- Opredelite vizijo svoje rešitve (kakšen problem rešuje?)
- Osredotočanje na ključne značilnosti
- Izdelava prve različice prototipa
- Preizkus prototipa
- Predstavitve prototipa

Vsaka skupina predstavi svojo rešitev. Na voljo so orodja in predloge za izdelavo prototipa in ideje. V našem pilotnem projektu smo uporabili zelo preprosto, a močno tehniko, ki jo je promoviral Jim Highsmith in jo lahko uporabljajo vse projektne skupine za vse vrste idej, rešitev, izdelkov ali pobud: [Product Vision Box](#).

4. Faza dostave/predstavitve

V 4. modulu (1. delavnica) tega priročnika je poudarek na tem, kako deluje komunikacija in kako ustvariti smiselno in jasno predstavitev, ki jo bodo ljudje poslušali. Mladinski voditelji skupnosti in njihovi člani, ki sodelujejo v lokalnem laboratoriju, bi lahko in morali pregledati to poglavje in v njem navedene reference, da bi lahko v manjši skupini olajšali oblikovanje učinkovite predstavitve. Obstajajo pa tudi metodologije in orodja za hitro oblikovanje učinkovite in sintetične predstavitve, zlasti v pomanjkanju časa. Najbolj znan je Elevator Pitch: po definiciji je elevator pitch hiter prepričljiv govor, ki se uporablja za ustvarjanje zanimanja za projekt. Svoje ideje v njem vnesete v najpreprostejše in najjasnejše točke vrednosti, kaj dela vašo rešitev drugačno, in vzbudite dovolj radovednosti, da bo potencialni kupec želel slišati več. Ne sme biti daljši od časa, ki ga potrebujete za vožnjo z dvigalom do najvišjega nadstropja v stavbi, torej od 30 sekund do 2 minut. V nadaljevanju na povezavi je navedena standardna oblika predstavitve, ki jo je mogoče uporabiti v skoraj vsaki situaciji in ki jo lahko navedete kot obliko za predstavitev ideje, izdelane v fazi izdelave prototipa.

https://fi-hatchbox-production-uploads.s3.amazonaws.com/drive/Startup_Madlibs_white_handout.jpg

chlaydoscope.eu



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

Projekt je bil ustanovljen s podporo Evropske komisije. Ta publikacija (sporočilo) odraža izključno mnenje avtorja in Komisija ne more biti odgovorna za kakršno koli uporabo informacij, ki jih vsebuje.

**Korak 8. Zaključek lokalnega laboratorija**

Povzetek rezultatov sestanka, nadaljnjih ukrepov in morebitnih idej/tem, ki jih je treba uvrstiti na dnevni red naslednjega sestanka. Zaključite z Mentimetrom, da bi od vseh pridobili dragoceno oceno in vpogled v lokalni laboratorij... preden odidejo. Tukaj je povezava do orodja za ocenjevanje <https://www.mentimeter.com>

7.2.3. Po lokalnem laboratoriju: pojdite naprej

Ko je izvajanje zaključeno, lahko mladinski voditelji skupnosti in njihove skupnosti še naprej izpopolnjujejo najustreznejšo rešitev ali pripravijo poročilo o zaključku ter svoje delo še naprej delijo s preostalimi zainteresiranimi stranmi, kar jih ohranja v zavzetosti in motivaciji. Nekaj konkretnih načinov za ohranjanje zanimanja deležnikov:

- redno delite napredek in predstavite rezultate, kar kaže, da so dejavnosti vaše skupnosti vključene v lokalni kontekst in da jih podpirajo lokalni nosilci odločanja,
- spodbujajte zainteresirane strani k redni izmenjavi povratnih informacij in
- formalizirajte svojo skupnost, če je bila vaša skupina ustanovljena posebej za ta ali druge projekte.

chlaydoscope.eu



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

Projekt je bil ustanovljen s podporo Evropske komisije. Ta publikacija (sporočilo) odraža izključno mnenje avtorja in Komisija ne more biti odgovorna za kakršno koli uporabo informacij, ki jih vsebuje.



7.3. Najboljša praksa lokalnega laboratorija: pilotna akcija Lab Connections 2017 - vloga ustvarjalnih središč v pomoč mladim pri iskanju mesta na spreminjajočem se trgu dela

Najboljše prakse, o katerih poročamo v nadaljevanju, so bile razvite med oktobrom in decembrom 2017. Delavnica Local Lab v Italiji je potekala 1. decembra 2017 v prostorih Warehouse hub.

Izziv

Brezposelnost mladih je velik izziv za Evropo. Ustvarjalna središča se ukvarjajo z mladimi (tj. mladimi, starimi od 15 do 29 let) z različnimi dejavnostmi, ki razvijajo kulturne in ustvarjalne ter socialne in podjetniške spretnosti, kar lahko mladim pomaga pri iskanju ali ustvarjanju lastnih delovnih mest. Ta vloga lahko pridobi na pomenu z rastjo digitalnega gospodarstva.

Kakšno vlogo imajo ustvarjalna središča pri podpori mladim pri iskanju smiselnih in plačanih zaposlitev na trgu dela, ki ga oblikuje gig ekonomija?

Cilj

Namen tega pilotnega ukrepa je izdelati prototip in preizkusiti orodje za ustvarjalna središča, da bi s svojimi dejavnostmi podprla mlade, ki si želijo ustvariti pomembno mesto na trgu dela v digitalnem gospodarstvu.

Metodologija

V akciji so sodelovali Colaborativa (Španija in Limerick), Materahub in Warehouse Coworking Factory (zdaj Warehouse Hub), mladi, ki so ali so bili v stiku s temi centri, ter lokalne organizacije (vključno z javnimi agencijami), ki se ukvarjajo z zaposlovanjem in usposabljanjem mladih.

Metodologijo je skupaj z [Cat Drew](#) ((Cat Drew je svetovalka vlade Združenega kraljestva za oblikovanje in avtorica svetovno znanega modela procesa oblikovanja Double Diamond) razvil znanstveni laboratorij Evropske komisije (JRC).



Postopek

1. Pridobivanje mnenja akterjev

a) Spletna anketa, namenjena mladim uporabnikom vozlišč, da bi ugotovili: - Kakšne so potrebe, želje in motivacija za delo?

- Kakšne so zahteve in priložnosti na spreminjajočem se trgu dela (digitalno gospodarstvo)?

- Katere vrzeli v znanju in spretnostih lahko ustvarjalna središča pomagajo zapolniti?

b) identifikacija in razgovori z vsaj tremi osebami iz lokalnih organizacij za zaposlovanje in/ali usposabljanje mladih (vključno z lokalnimi javnimi organi), ki jih je določilo vsako od vključenih vozlišč, da bi razumeli njihove največje izzive in ali/če cenijo delo ustvarjalnih vozlišč.

c) razgovori z ekipami vozlišč, da bi ugotovili njihove glavne dejavnosti, glavna vprašanja in vizijo za prihodnost.

2. Raziskovalna delavnica

d) Raziskovalna delavnica s tremi skupinami, na kateri se bodo središča umestila glede na potrebe mladih in zahteve trga dela. To je vključevalo tudi pogled mladih na prihodnji trg dela.

e) Razmislite, kako bi lahko ustvarjalna središča bolje premostila vrzel med izobraževanjem in delom ter kakšne so posledice za njihove poslovne modele, vire financiranja itd.





Program enodnevne delavnice

10:00-10:15	Dobrodošlica in uvod
10:15-10:30	“Ice breaker” aktivnost
10:30 -11:00	Uporabniki ustvarjalnega vozlišča Ustvarjanje Person
11:00-11:45	Prihodnost dela Predstavljanje prihodnosti z opazovanjem preteklosti (Časovna linija od 2018 do 2050)
11:45-12:00	Odmor za kavo
12:00-13:00	Potrebe mladih in potrebe trga dela Od leta 2018 do leta 2050
13:00-14:00	Kosilo
14:00-14:45	Analiza vrzeli Kako zapolniti vrzel
14:45-15:30	Brainstorming Nove priložnosti za ustvarjalna središča
15:30-16:30	Ustvarjanje idej Od ideje do prototipa
16:30 -17:00	Predstavitev idej
17:00-17:15	Zaključki



Orodja

- **Oblikovanje osebnosti/osebnosti članov skupnosti**
To orodje omogoča, da spremembe usmerite v človeka, da v svoje ukrepe za spremembe vključite glas članov skupnosti in da si predstavite njihove izkušnje, potrebe, motivacijo in sanje.
- **Časovna os: zamišljanje prihodnosti z opazovanjem preteklosti**
Gre za način razmišljanja o prihodnosti, ki se nahaja v horizontu tega, kar lahko vemo, pri čemer opazujemo preteklost in znake sedanjosti, globlje trende, ki bodo oblikovali dogodke, in nam omogočajo, da si predstavljamo, kaj lahko dosežemo.
- **Potrebe mladih in potrebe trga**
Je orodje za prepoznavanje potreb in priložnosti: preobrazbe (digitalne, organizacijske) v svetu dela so priložnost, da se mladi hitreje učijo in razvijajo svoje spretnosti ter so veliko bolj aktivni udeleženci in soustvarjalci.
- **Analiza vrzeli: kako zapolniti vrzel**
Postopek za analizo trenutnega stanja, neizpolnjene potrebe po izboljšavah
- **Viharjenje možganov: nove priložnosti za ustvarjalna središča?**
Tehnika reševanja problemov
- **Od ideje do prototipa**
Izdelava prototipov je eksperimentalni proces, v katerem oblikovalske ekipe uresničujejo ideje v otipljivih oblikah, od papirnatih do digitalnih.
- **Predstavitev idej**
Predstavitev ideje z uporabo Elevator Pitch

Zdaj je na vas, drage mladinske voditelji skupnosti, da v svoji skupnosti in v svojem življenjskem okolju začnete spodbujati in pospeševati procese sodelovanja z različnimi deležniki in odločevalci pri reševanju vprašanj, ki vplivajo na blaginjo vaše skupnosti. Postativodja skupnosti, kot ste se morda naučili ob branju tega priročnika za usposabljanje, vključuje krepitev lastnih kompetenc, vzpostavljanje odnosov in partnerstev, izmenjavo informacij ter vključevanje deležnikov v načrtovanje in sprejemanje odločitev s ciljem izboljšati rezultate politik, pobud, ukrepov in projektov.

Za več informacij stičišču Warehouse hub, vodilnem partnerju paketa usposabljanja CHLaYdoscope za mladinske voditelje skupnosti

SPLETNA STRAN

<https://warehousehub.org/en-education/>

E-POŠTA

laura@warehousehub.org

FACEBOOK

<https://www.facebook.com/WarehouseCoworkingFactory>

INSTAGRAM

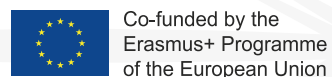
<https://www.instagram.com/warehousecoworkingfactory/>

Ta rezultat projekta je bil razvit v okviru projekta CHLaYdoscope, ki ga vodi Materahub (Italija) v sodelovanju z mrežo DYPALL, Generazione Lucana (Italija), Warehouse Hub (Italija), ECHN (Grčija), PiNA (Slovenija) in the Artist and the Others (Nizozemska).

Financira ga Evropska unija v okviru programa Erasmus+: V okviru programa Erasmus+: Partnerstva za sodelovanje na področju mladine ob podpori italijanske nacionalne agencije.



chlaydoscope.eu



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

Projekt je bil ustanovljen s podporo Evropske komisije. Ta publikacija (sporočilo) odraža izključno mnenje avtorja in Komisija ne more biti odgovorna za kakršno koli uporabo informacij, ki jih vsebuje.



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



chlaydoscope.eu