

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



UZUPEŁNIENIE

DO Mieszanego Programu Szkoleniowego ADD@ME dla Młodzieży z Dysfunkcją Narządu Wzroku

Opracowane na podstawie testowania, które miało miejsce podczas wspólnego szkolenia pracowników (C1), w Warszawie, w dniach 31.08-4.09.2021

Moduł № 1: Kierowanie pracą grupy i dynamika pracy grupowej

1. W module praktycznym, wśród innych gier, proponujemy do przeprowadzenia grę o tytule „Bezludna wyspa”. Ta gra może być realizowana w różnych wariantach, w zależności od konkretnej grupy młodych osób. Możecie wykazać się inwencją i sami dodać nowe elementy czy opcje, zatem podajemy Wam poniżej kilka różnych propozycji, które mogą okazać się przydatne do realizacji tego działania.

- a) Możecie wcześniej przygotować “kawałek lądu” (może to być np. koc czy duży kawałek tektury), na którym działanie będzie realizowane. Możecie wzbogacić grę używając różnych przedmiotów, takich jak kartony, ubrania, krzesła, stoły, itp. Krótko mówiąc, sugerujemy użycie konkretnych przedmiotów, których można dotknąć, które można wziąć do ręki, aby uczestnicy z dysfunkcją narządu wzroku mieli możliwość badania, poznawania „wyspy” i związanych z nią przedmiotów przez dotyk. To doświadczenie pomoże uczestnikom z dysfunkcją wzroku zbudować obraz scenerii i pozwoli lepiej poznać miejsce. Można przewidywać, że kiedy niewidomi uczestnicy mogą poznawać przez dotyk elementy “Bezludnej wyspy”, wtedy będą się czuli bardziej pewnie i komfortowo, lepiej chwytając (również w sensie dosłownym) zrozumienie danej sytuacji.

- b) Możecie dostarczyć uczestnikom różne materiały, np. papier (różne rodzaje), klej, nożyczki, opcjonalnie – koc, duży kawałek tektury, które mogą wyznaczać granice działań, itp.

Uczestnicy mogą skorzystać z tych materiałów do zbudowania tego, co jest im na wyspie potrzebne (lub statku / tratwy, gdyby podjęli decyzję o opuszczeniu wyspy).

- c) Możecie określić z góry zasady, np. Wszystkie osoby żyjące na wyspie muszą pozostawać w pozycji siedzącej, mogą komunikować się wyłącznie śpiewem, lub cokolwiek innego, co przyjdzie Wam do głowy lub pasuje do waszej grupy / waszego działania.

2. W module praktycznym proponujemy zabawę “Długie i szczęśliwe życie” – pochodzącą z polskiego wydania książki Klausa W. Vopel’a “Gry interakcyjne. Część 3” (gra numer 85; tytuł oryginalny – “Interaktionsspiele, Teil 3”) – przedstawiając dokładnie propozycję autora książki.

Chcielibyśmy zaproponować lżejszą wersję tej gry, bardziej odpowiednią do zastosowania w życiu codziennym (mniej „teatralną”).

Nasza propozycja znajduje się poniżej.





- Piotr: Wiesz Marysiu, że nie jestem przeciw Tobie / (lub “lubię Ciebie, jeżeli dotyczy) i życzę Ci wszystkiego, co najlepsze, ale denerwuje mnie, kiedy Ty (sposób, w jaki Ty.....).
- Maria: Piotrek, dziękuję Ci. Zastanowię się na tym (lub “Wezmę to pod uwagę”).

W sytuacjach codziennych, możesz użyć tego pierwszego zdania zawsze wtedy, kiedy chcesz przekazać w uprzejmy sposób informację zwrotną, która może nie być miła dla odbiorcy.



UNIVERSITY OF
THESSALY