

Propunere activitate “Scoala altfel” – atelier de comunicare



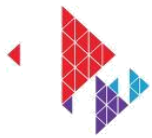
Obiective:

- imbunatatirea capacitatii de ascultare a celor din jur
- invatarea tehnicilor de comunicare eficienta
- deprinderea catorva tehnici de conducere a unui grup mic (5-6 persoane)

Ateliere:

(atelierele se vor parcurge in echipe de 5-6 participanti, acestea trebuind sa-si faca o strategie si sa se organizeze pentru a reusi sa treaca probele)

- **Joc de ascultare:**
 - o Participantii, impartiti in doua grupe, formeaza doua siruri lungi
 - o La capatul sirurilor, formatorii dau ultimelor persoane cate un mesaj ce trebuie trimis pana in fata, din gura in gura. Unul dintre mesaje este simplu dar greu de pronuntat, in timp ce altul este usor de pronuntat dar induce o prejudecata care va modifica foarte usor sensul mesajului pana la sfarsit.
 - o Exerciitiul se va repeta de cateva ori si la sfarsit se va face debriefing cu privire la ascultarea exacta a interlocutorului, fara a sari la concluzii pripite
 - **Joc de incredere si colaborare (sarpele):**
 - o echipa va forma un sarpe, membrii acestuia fiind legati unii de ceilalti. Doar penultimul membru al sarpelui vede, restul fiind legati la ochi.
-



ACADEMIA 1,61

- o sarpele trebuie sa parcurga un traseu sinuos, printre jaloane, fara sa le darama, urmand indicatiile celui care vede, avand incredere in el. Cel ce vede, va trebui sa invete sa dea indicatii clare.
 - o exercitiul se va efectua contra-cronometru
 - o Debriefing despre importanta unei directionari clare
- **Joc de sustinere “loveste clopotul”** (optional, numai daca tavanul salii permite asigurarea echipamentului TSA)
- o Echipele vor trebui sa ajunga la un clopot montat in tavanul salii, urcand o scara de sfoara agatata alaturi de clopot (asigurati de instructori TSA) si directionand clopotul si pe cel ce urca pentru a-si atinge obiectivul
 - o Alternativ, se poate folosi un sac cu greutati
- **Joc final, de interactiune cu celelalte echipe**
- o Echipele vor fi legate una de cealalta cu sfori lungi de minim 2m, iar sforile vor fi incurcate cu ale altor echipe.
 - o echipele vor trebui sa interactioneze unele cu altele, sa se descurce de celelalte echipe si “sa se regaseasca”.
- **Joc de logica (labirintul animalelor) – joc de buffer**
- o Echipele vor trebui sa rezolve impreuna o problema de logica (pe o fisa tiparita)

Cadru imaginar:

Copiii se afla intr-un avion la care apar probleme tehnice si sunt nevoiti sa transmita un mesaj, din coada avionului pana la pilot (jocul de ascultare). Intrucat mesajul nu a fost bine transmis, avionul se prabuseste si pasagerii se trezesc in jungla, inconjurati de pericole. Pentru a scapa, ei sunt nevoiti sa treaca printr-o serie de aventuri (ateliere). Vor trebui sa se catere pentru a semnaliza dupa ajutor (loveste clopotul), sa treaca in puterea noptii printr-un trib de canibali fara sa ii trezeasca (sarpele), sa evite animalele carnivore (labirintul animalelor) si, la final, sa se descurce din lianele incalcite pentru a scapa impreuna.

Doar invatand sa asculte si sa comunice, lucrând impreuna, in echipa, vor reusi!

Durata: 1h30”

Pret atelier: 50 lei/participant (pentru o clasa de minim 20 elevi)

Locatia: sala de sport a scolii

Pretul include

Programul si materialele necesare

Echipe de trainerii Academiei 1,61 (1 trainer la 6 copii)

Toate materialele necesare pentru ateliere.

Diplome de participare.

Vouchere in taberele Academiei 1,61 pentru castigatori.