



Az Európai Unió
társfinanszírozásával



Tréning beszámoló

2024.04.30



Bevezető

Háttér

Az EUtopia projekt tréningjére 2024. április 8-12. között került sor Budapesten, 16 fő, 18-25 éves fiatal részvételével, akik a partnerszervezetek által kerültek kiválasztásra. Minden résztvevő fiatal egy-egy, a projekt témájához illeszkedő projektötlettel jött a tréningre, annak érdekében, hogy az együtt töltött idő alatt közösen dolgozzanak és fejlesszék az ötleteiket. A tevékenységet a GYIÖT koordinálta, alapul véve azokat a nemformális tanulási eredményeket, módszereket, amelyek az EUtopia projekt keretében készültek el a partnerek által. A tréning ezáltal a projekteredmények kipróbálására is alkalmat adott, mélyebben belelátva a korosztály igényeibe, elvárásaiba és lehetőségeibe is.

A tréning szervezése

A résztvevő fiatalok utazásának szervezéséről és a szállás foglalásáról a partnerszervezetek gondoskodtak. A GYIÖT előzetesen összegyűjtötte az ehhez szükséges információkat egy szerkesztett információs csomagban.

A workshopoknak a GYIÖT tréningterme adott otthont, amely ideális maximum 20-25 fős csoportok számára, nemformális módszerekkel megvalósított eseményekhez. A légkondicionált tréningterem jól felszerelt, projektor, whiteboard és flipchart táblák álltak rendelkezésre. Az ebédekről a koordinátor szervezet gondoskodott a tréning helyszínén, odafigyelve valamennyi speciális étkezési igénynek való megfelelésre. A tréneri feladatok ellátására Szalai Zitát kértük fel, aki már számos korábbi hasonló szituációban dolgozott együtt a GYIÖT szervezetével.





Résztevők

A tréningen 4-4 lengyel és olasz, 3-3 francia és magyar, valamint 2 belga fiatal vett részt. Az olasz csoporttal továbbá egy fő csoportvezető is érkezett, aki gondoskodott a fiatalok utazásáról és biztonságuknak a megteremtéséről. A belga és a francia partner szervezetek koordinátorai, valamint a magyar szervezet részéről a projekt koordinátora, a szervezet hivatalos képviselője, a felkért tréner, továbbá a logisztikai feladatokban való közreműködés okán további munkatársak vettek részt.



Program

1. Nap – 2024.04.08.

Oldal | 3

19:00 – 22:00 Közös vacsora, majd opcionális séta Budapest belvárosában

2. Nap – 2024.04.09.

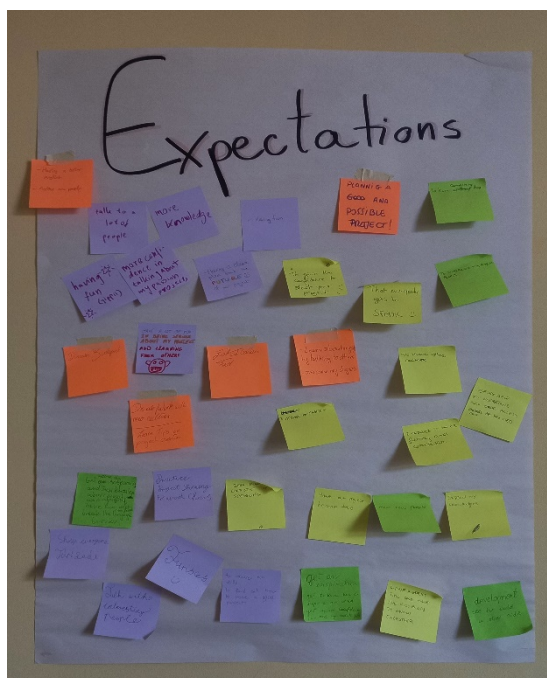
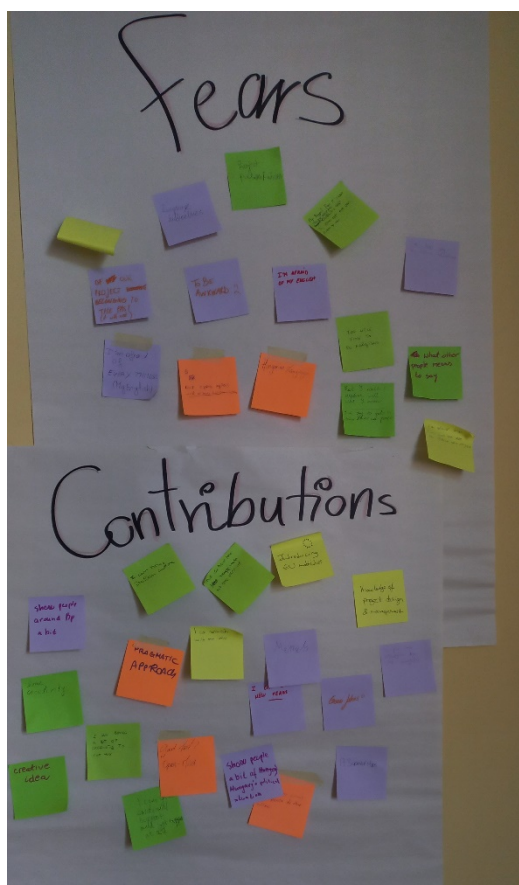
9.30-10.00 **Bevezető, a tréning célja és tartalma, valamint a helyszínnel kapcsolatos praktikus információ**

Bevezetés a projektbe, a partnerszervezetek, a facilitátorok és a fogadó szervezet rövid bemutatása.



10.00-11.00 **Jégtörő és ismerkedő gyakorlatok, a program bemutatása, valamint a résztvevői elvárások áttekintése**

Egymás megismerését célzó gyakorlatok, a tréning programjának bemutatása, továbbá a résztvevők elvárásainak és esetleges elvárásainak feldolgozása.



Bemutakozó kör: A résztvevők megosztották egymással a neveiket, életkorukat, hogy milyen tanulmányokat folytatnak, valamint meséltek az érdeklődési köreikről és megosztották egymással, hogy mi a személyes „szupererejük”. A gyakorlat célja nem csak egymás megismerése volt, hanem a hangulat, az esetleges kezdeti feszültség oldása is.

„Takaró játék”: A csoportot két, egyenlő létszámú csoportra osztottuk és egy (függőlegesen kifeszített) takaróval választottuk el, hogy a két csoport ne láthassa egymást. Mindkét csoport szavak nélkül kiválasztott egy-egy főt, akik a takaró közelében, középen ültek le. Amikor a facilitátorok leengedték a takarót, a kiválasztott személyeknek minél gyorsabban ki kellett mondani egymás keresztnevét. A lassabban reagáló személy ezt követően csatlakozott az „ellenfél” csapatához, majd a takaró mögött ismételten mindkét csoport kiválasztott egy-egy játékost, és így tovább.





Tapsoló kör: Rövid energizer gyakorlat az energia fokozására és a résztvevők felkészítésére az elköteleződésre. A résztvevőknek egyesével körbejárva a kört, a ritmus negyedik ütemére ki kellett mondaniuk a nevüket (tehát taps, taps, név). Ezúttal a körbejárás során mindenki a ritmusra mondta: „A nevem...”. Ha a körben mindenki kimondta a nevét, ismét körbe mentek.

Névtanuló gyakorlat labdával: Ez a gyakorlat megkönnyítette a nevek memorizálását és elősegítette a csoportos interakciót. Miután mindenki kimondta a nevét, megszólított valakit a nevére, és átdobta a labdát az illetőnek. A címzettnek ezután ki kellett mondania valaki más nevét, és a labdát annak a személynek kellett dobni. Ezt addig ismételtük, amíg körben mindenki meg nem kapta legalább egyszer a labdát. Mindenkit arra kértünk, hogy jegyezze meg, hogy kinek dobta a labdát, majd a következő három körben ismét ugyanannak a személynek kellett a labdát dobni, de immár minél gyorsabban.

11.00-11.30 Kávészünet

11.30-13.00 Ismerkedő és csapatépítő gyakorlatok

Szavak nélküli sorbaállítás: A gyakorlat során arra a kihívásra hívtuk a résztvevőket, hogy beszéd nélkül álljanak fel egy sorba, valamilyen előre megadott szempont szerint, mint például a születésnapjuk vagy a magasságuk. A gyakorlat segített abban, hogy a résztvevőket együttműködésre ösztönözzük, emellett pedig információkat szereztek egymásról és felfedezhettek hasonlóságokat és különbségeket egymás között.





Villámrandi: A villámrandi ezen változatában minden résztvevő kapott egy kérdéskártyát. A gyakorlat során párokat alkottak és feltették majd megválaszolták egymásnak kérdéseiket, ezt követően a párok tagjai megcserélték a kérdéskártyáikat. Új párt találva a kérdések feltevésével és megválaszolásával kezdődött újra a gyakorlat.

Mission impossible gyakorlat: A résztvevők, mint csapat kaptak egy listát a teljesítendő feladatokról. A facilitátorok úgy állították össze a feladatok listáját, hogy az lehetőség szerint kihívást okozzon a csoportnak, de teljesíthetőek legyenek a megadott időkeretek és eszközök által. A gyakorlat célja az volt, hogy növelje a csoporton belüli együttműködést, és lehetőséget adjon a közös sikerek megélésére. A gyakorlat fontos része volt a közös értékelés és reflexió, hiszen így tudtuk elősegíteni azt, hogy a gyakorlat során tapasztaltak valódi tanulási eredményé váljanak.





Két igazság és egy hazugság: Mindenki sorban elmondott három állítást magáról - két igazságot és egy hazugságot. Az állítások sorrendje nem számított. A csoport többi tagjának ezután ki kellett találnia, hogy melyik állítás a hazugság. (Ajánlott ezt a tevékenységet a megismerkedési rész végén használni, amikor a résztvevők már valamivel több információt tudnak egymásról.)



13.00-14.00 Ebédszünet

14.00-15.30 Projektötletek, az utópia-disztópia fogalma, brainstorming





Brainstorming: Ebben a bevezető gyakorlatban a cél az volt, hogy a résztvevők minél szabadabbak és kreatívabbak legyenek az utópia és a disztópia jelentéséről alkotott gondolataikban. Az utasítások között szerepelt, hogy az explicit cél most az, hogy eltávolodjanak a valóságtól annak érdekében, hogy a lehető legváltozatosabb és legkülönbözőbb válaszokat fogalmazzák meg, új nézőpontokat hozzanak létre, kilépve a megszokott keretek közül.

Az utópia/disztópia jelentésének megismerése egy ifjúsági projekt keretében:

A nemzeti csoportok bemutatták projektötleteiket – készítettek előtte egy posztert, amely segítette őket, hogy megosszák a főbb jellemzőket a projekt kapcsán: ötlet, célcsoport és a fő eredmény, amit látni szeretnének.

15.30-16.00 Kávészünet

16.00-17.00 Energiser: A résztvevők körbejárták a termet, és elismeréseket osztottak maguknak és másoknak a projekt bemutatása kapcsán. Pozitív visszajelzéseket és elismeréseket adtak, hogy érzékeltessék az előző szekcióban végzett munkájuk fontosságát.

Európai lehetőségek fiatalok számára

Az európai lehetőségeket a prezentáció keretében mutattuk be, majd kis csoportokban vonatkozó lehetőségekről zajlott beszélgetés, tapasztalat megosztás.





17.00-20.00 A nap értékelése, információ a városismereti játékról

Mindenki egy mondatban megosztotta, hogy milyen volt számára a nap. Ez a szekció nem igényelt extra módszereket, mert ez egy intenzív nap volt minden résztvevő számára.

A városismereti játék bevezetője, csoportbeosztás, majd maga a játék

Rövid bemutató a SEPP0 gamifikációs platformról és a programról. A városismereti játék állomása: Parlament épülete, Duna-part, Lánchíd, Budai Vár, Halászbástya. A tevékenység 3 kiscsoportban történt. A játék végállomása a vacsora helyszíne volt, tradicionális lángossal.





Oldal | 10

20.00-21.30 **Vacsora**



Day 3. – 10.04.2024

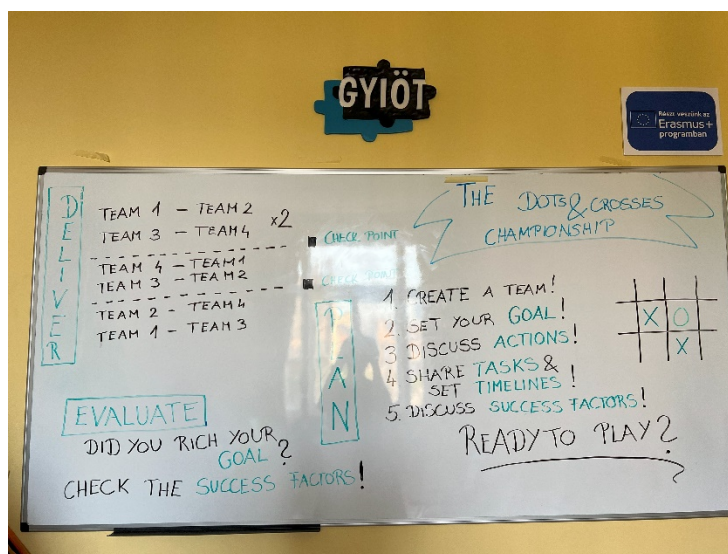
10.00-11.00 Energiser: Ez az én széke

A csoport tagjai körben ültek, egyenlő távolságra lévő székeken. A körben volt egy üres (extra) szék is. Az a személy, aki az üres szék mellett ült, kopogott az ülőhelyen, és azt mondja: "Ez az én széke!", majd ráült. A sor folytatódott (mivel mindig volt egy üres szék) - de minden harmadik játékos rácsapott a székre, és egy másik játékos nevét jelentette be azzal, hogy: "Ez X széke!", akinek el kellett foglalnia a helyét. A játék az üres széknél folytatódott. A cél az volt, hogy a résztvevőket energizáljuk egy olyan gyakorlattal, amely a csoporttagok nevének megjegyzését is elősegíti.

Oldal | 11

Projekt gondolkodás gyakorlat

XOXO gyakorlat: Játék alapú tanulási élmény, amely segítette megérteni a projekttervezési folyamatot: célkitűzések meghatározása, cselekvések és fontos lépések megvitatása, célok mérése, sikertényezők és értékelés. A játék az XOXO - egy amőba (vagy tic-tac-toe) játék, amelyet saját magukkal játszottak a résztvevők.



11.00-11.30 Kávészünet

11.30-13.00 Mi a projekt és a projekttervezés?

Oldal | 12

Bevezetés a projektciklusba és annak elemeibe (Kezdeményezés, Tervezés, Megvalósítás, Értékelés, Befejezés) – bevezetés a projekt fogalmába. A nemzeti csoportok visszatértek a saját terveikhez, és elemezték az ötletüket a célcsoportjaikkal és azok igényeikkel kapcsolatban. Ehhez eszközként egy empátia térképet használtak.



13.00-14.00 Ebédészünet

14.00-15.30 Projekt tervezés: SMART célok

A SMART célkitűzések (Specifikus, Mérhető, Elérhető, Releváns, Időhöz Köötött) meghatározására szolgáló eszköz bemutatása után a résztvevők nemzeti csoportokban dolgoztak saját projektötleteiken, hogy SMART célokat állítsanak fel, és megvitassák azok hatását (sikerfaktorok). A foglalkozás során a World café módszert alkalmazták, ahol minden SMART célhoz saját projektötlet társult. A





foglalkozás végén minden csoport bemutatta az eredményeit.



Oldal | 13



15.30-16.00 Kávészünet

16.00-17.30 Action plan design

Az EUtopia projekt keretében létrehozott eszköz bemutatása, majd a nemzeti csoportok saját projektötleteiken dolgoztak. A folyamat támogatására a facilitátorok kisebb beszélgetéseket és interjúkat is szerveztek.



EUTOPIA ACTION PLAN FOR XX

50 people who will receive a certificate after completing our course

	MILESTONE 1 ADVERTISING CAMPAIGN	MILESTONE 2 WEBINAR	MILESTONE 3 PRE-LESSON	MILESTONE 4 EVENT	MILESTONE 5 THEORY	MILESTONE 6 PRACTICE
MAIN OBJECTIVES	social media content, make people know about us	introduction of the main topic assumptions	for our course and course will look like	to make people enter by using some activities (online, offline, competition)	theory part has to be useful in the real way	practical part has to be about real life situation like the way of creating content
ASSIGNEE	Team of marketing and Digital Media team	main project teacher	teacher of the introduction	teacher of the event	teacher of the theory	teacher of the practice
DUE DATE	September	the beginning of October	the middle of October	the end of October	November	March to June
LOCATION	Instagram, Facebook, official page, Google+ websites	online (Zoom platform)	the university	university	university	university
TOOLS AND RESOURCES	IT tools (design, software), papers	project presentation, light, camera, laptop, etc...	video, materials made at the event	place (the real situation), food and drink (cheap), activities, music, related to screen	books, materials or website, cards, papers, notepad	activity cards, practical cards
LESSON LEARNED	introduction of the main topic	introduction of the main topic	introduction of the main topic	introduction of the main topic	introduction of the main topic	introduction of the main topic

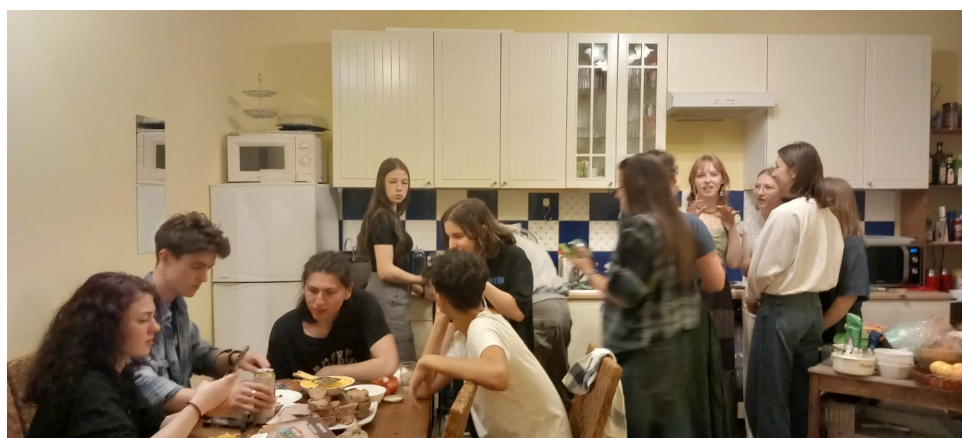
Co-funded by the European Union

17.30-18.00 Napértékelés

A résztvevők összefoglalókat és visszajelzéseket adtak a napról egy plenáris körben, ahol kártyák segítettek tapasztalataik kifejezését.

18.00-20.00 Előkészületek az interkulturális estéhez

Minden nemzeti csoport előre készült, vagy készített valami tipikus vagy hagyományos ételt az egész csoport számára. Az elkészítéshez használhatták a tréninghelyszín konyháját.





20.00-22.00 Interkulturális este

Az elkészítés után közös vacsorát tartottak, némi bemutatóval. Az olasz csoport egy játékos feladattal is készült a tipikus olasz gesztusokat ismertetve.

Bemutattak egy gesztust, és a többieknek ki kellett találniuk a jelentését. Később a résztvevők bemutatták saját országuk tipikus zeneszámait.



Day 4. – 11.04.2024

10.00-11.00 Energiser: evolúciós kő-papír-olló

Minden résztvevő „Tojásként” kezdett, és úgy sétáltak, hogy a kezeik a csípőjükön voltak. Amikor nyertek egy kihívást, „Kakasokká” fejlődtek, és úgy sétáltak, hogy a szárnyaikat csapkodták. Ha újra nyertek, „Dinókká” váltak, magasan tartva a karjaikat. Végül, ha még egyszer nyertek, „Sasokká” alakultak, kinyitva a „szárnyaikat”, mintha repülnének. A résztvevők csak saját fajukon belül kihívhatják egymást.

Projekt bemutatók és visszajelzések (I. rész)

A résztvevők végső előkészületeket végeztek, és megbeszéléseket tartpttak, mielőtt bemutatták projektötleiteket az akcióterv lapján. Bemutatásra került, hogyan lehet konstruktív visszajelzést adni. Minden nemzeti csoport bemutatta



projektervét, végig vezetve az akcióterveik minden aspektusán, majd a többi csoporttag és a facilitátorok, szervezők visszajelzést adtak minden csoport számára.



11.00-11.30 Kávészünet

11.30-13.00 Energiser: Fogd meg az ujjat

A csoport körben állt és minden résztvevő oldalra nyújtotta karjait, bal tenyerüket felemelték, és jobb ujjukat felfelé mutatták, úgy, hogy az ujjuk érintse a mellettük álló személy kinyújtott tenyerét. Amikor a tréner azt mondta, hogy „MOST!”, a résztvevőknek egyszerre két dolgot kell tenniük: meg kellett fogniuk a mellettük álló személy ujját a bal kezükkel, és meg kellett akadályozniuk, hogy az ő bal ujjukat is megfogják.

Projektbemutatók folytatása (II. rész)

A projektbemutatók és visszajelzések folytatódtak. A részletes bemutatók után a nemzeti csoportok kérdéseket tehettek fel, és visszajelzéseket kaphattak más csoportoktól és a trénerektől egyaránt. A részletes projektötletek külön dokumentumban találhatóak.





13.00-14.00 Ebédszünet

Határok, projektmenedzsment, készségek, kihívások. Az ideális projektmenedzser:

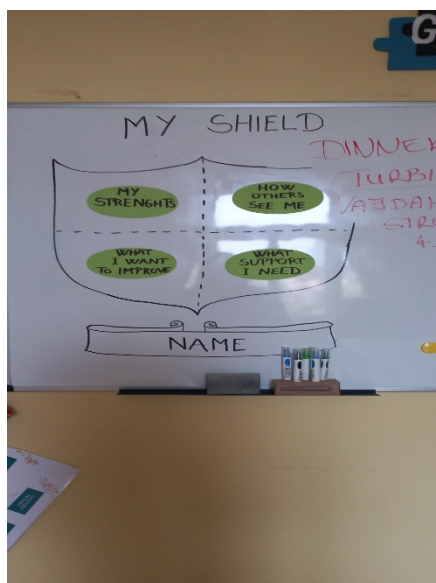
A falon volt egy sziluett (Bob). Egy kis csoportos brainstorming során a résztvevők összegyűjtötték, hogy mit tud, mit csinál, hogyan érez, mik a nehézségei, így kialakítottak egy összetett összefoglalót arról, hogy milyen egy jó projektmenedzser. A gyakorlat végén plenáris összefoglalót készítettek a nézeteikről.





Önértékelési pajzs

A foglalkozás ezen részében a résztvevők egy pajzsot rajzoltak, amelyre a korábbi témára adott válaszaikat írhatják fel. A pajzs négy részből állt, és a következőket lehetett rögzíteni: milyen erősségeik vannak már, milyen készségeket látnak mások bennük, mely területeken van szükségük támogatásra, és mely területeken szükséges a fejlődés.



14.00-15.30 Képzés eredményei, értékelés

Az értékelés négy különböző módon történt:

5 ujjas visszajelzési technika: Minden egyes ujjnak egy adott kérdést kellett megválaszolni. Az ujjakhoz tartozó kérdések könnyen megjegyezhetők, ha elképzeljük azokat a gesztusokat, amelyekre az adott ujjat használják, és/vagy a jelentést, amelyet az ujjak a kultúránkban képviselnek.

Oldal | 19

A hüvelykujj: Mi ment jól?

A mutatóujj: Min lehetne javítani?

A középső ujj: Mi ment rosszul? Negatív visszajelzés.

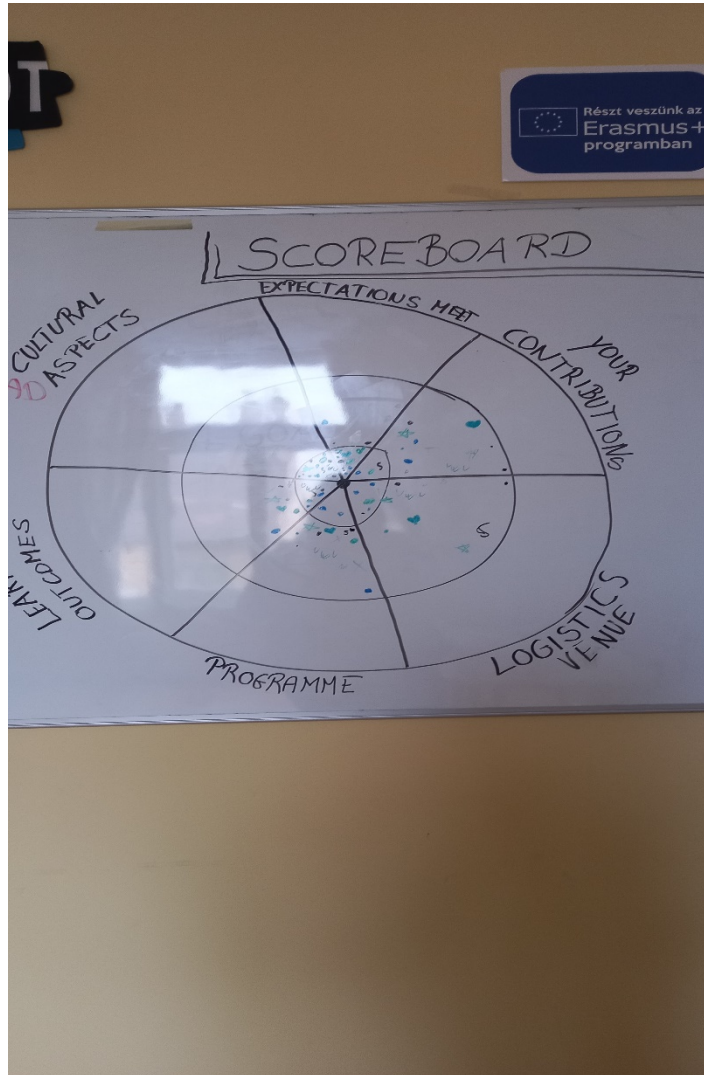
A gyűrűsujj: Mit szeretnénk megtartani?

A kisujj: Mi nem kapott elég figyelmet?



Scoreboard

A táblán hat különböző terület volt felrajzolva (elvárások teljesülése, hozzájárulásaid, logisztika és helyszín, program, tanulási eredmények, kulturális aspektusok), hasonlóan egy kezdőlaphoz. A résztvevők pontokkal jelölhették a tapasztalataikat a táblán.



Írott értékelés (kérdőív)

Egy külön dokumentumban megtalálhatók az értékelési kérdőív eredményei, és a dokumentum végén néhány válasz összegyűjtésre került.

Disney kártyák

A padlón különböző mesefigurákat ábrázoló kártyák voltak elhelyezve, amelyek közül minden résztvevő választott egyet, hogy válaszoljon a programmal

kapcsolatos összesített élményeire vonatkozó kérdésre. Ezután plenáris ülés keretében minden résztvevő megmutatta a választott kártyát, és megosztotta választását a kérdésre.

15.30-16.00 Kávészünet

16.00-17.00 Youthpass átadás

17.00-18.00 A tréning zárása

A házigazda szervezet elnöke és az EUtopia projekt koordinátora adta át a tanúsítványokat minden résztvevőnek. Ezt követően csoportképeket készítettünk.




20.00-22.00 Közös vacsora és szabad este

Hazautazás

Értékelés a résztvevőkkel

A résztvevők értékelése több módszerrel történt. Minden képzési napot egy értékelési és reflexiós szakasz zárt, nemformális gyakorlatokat alkalmazva. Ez lehetővé tette a résztvevők számára, hogy aktívan nyomon kövessék saját tanulási folyamatukat, és értékes visszajelzéseket adjanak a facilitátoroknak és a szervezőknek. Az utolsó teljes napon a résztvevők szintén nemformális gyakorlatok segítségével értékelték a programot, és visszajelzést adtak írásban is egy online kérdőív formájában.

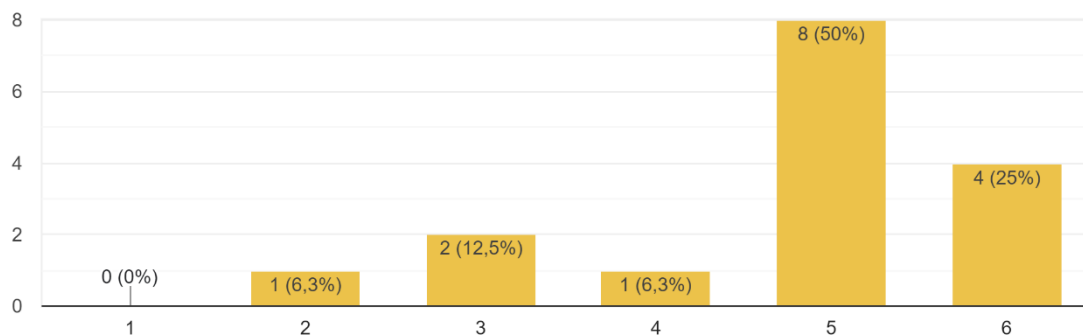
Összességében a résztvevők elégedettségüket fejezték ki a képzés tartalmával és lebonyolításával kapcsolatban, miközben javaslatokat és visszajelzéseket is adtak, hogy a partnerszervezetek javíthassák a hasonló tevékenységek megvalósítását a jövőben, a célcsoport igényeire szabva. Az alábbiakban kiemelünk néhány tipikus visszajelzést és adatot a résztvevők értékeléseiből.





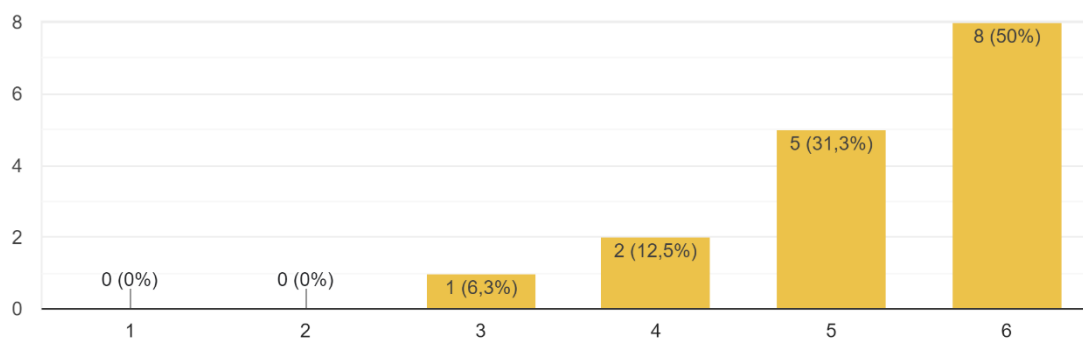
How satisfied with the program of the training?

16 válasz



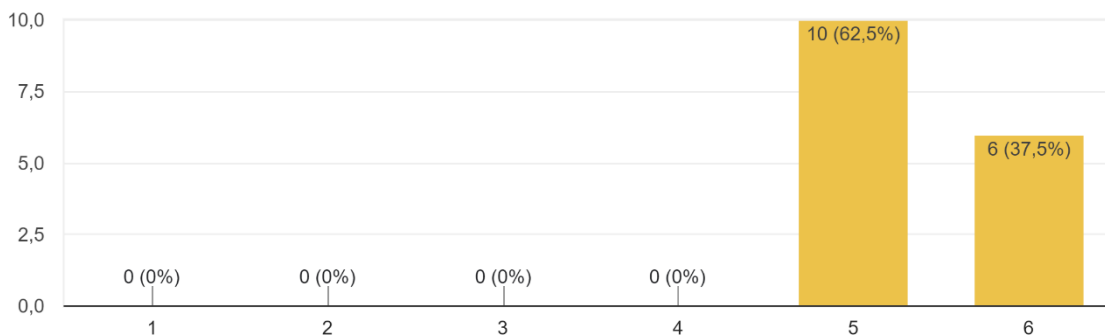
How easy was to understand the contents of the training?

16 válasz



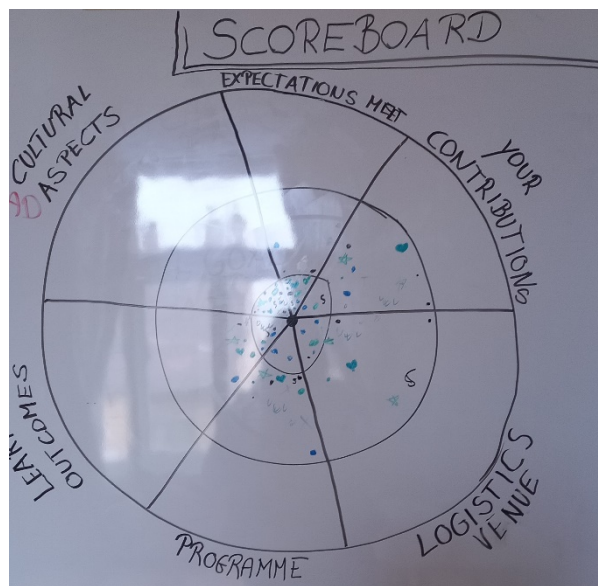
Are you satisfied with your project after the training?

16 válasz



Idézetek a résztvevői értékelésekből (eredeti nyelven):

- “The best part was talking with other people and doing activities together :)”
- “The personal feedback that we gave each other, including what the organizers gave us.”
- “I didn't really feel integrated and I should have waited another year until my level of communication was better”
- “You all did a great job with this project I really had fun... People were so kind, I loved every minute of it. I hope to meet those people again in the future! And obviously with the things we did here, we are 10 times more motivated to achieve our goal and make our project real :)”





**Az Európai Unió
társfinanszírozásával**

Az Európai Unió finanszírozásával. Az itt szereplő vélemények és állítások a szerző(k) álláspontját tükrözik, és nem feltétlenül egyeznek meg az Európai Unió vagy az Európai Oktatási és Kulturális Végrehajtó Ügynökség (EACEA) hivatalos álláspontjával. Sem az Európai Unió, sem az EACEA nem vonható felelősségre miattuk.

