



Dofinansowane przez
Unię Europejską



Raport ze Szkolenia

30.04.2024



Wprowadzenie

Kontekst

Szkolenie w ramach projektu EUtopia odbyło się w dniach 8-12 kwietnia 2024 r. w Budapeszcie, z udziałem 17 młodych ludzi w wieku od 18 do 25 lat, którzy zostali wybrani i przygotowani przez organizacje partnerskie projektu. Każdy przybył na szkolenie z pomysłem na utopijny projekt, który był zgodny z tematem projektu, a podczas dni spędzonych razem uczestnicy pracowali nad rozwojem i dopracowaniem swoich pomysłów. Działania, koordynowane przez GYIÖT i oparte na materiałach przygotowanych przez partnerów projektu, składały się głównie z nieformalnych ćwiczeń edukacyjnych, wykorzystujących narzędzia i ćwiczenia opracowane w ramach projektu EUtopia. W tym sensie szkolenie służyło również jako poligon doświadczalny testowania produktów końcowych projektu i zapewniło organizacjom partnerskim lepszy wgląd w potrzeby, oczekiwania i potencjalne bariery napotymane przez grupę wiekową.

Tło organizacyjne

Organizacją podróży młodych ludzi, zapewnieniem osób towarzyszących w razie potrzeby oraz rezerwacją zakwaterowania zajmowały się organizacje partnerskie. W tym celu GYIÖT zebrał podstawowe informacje i sugestie w infopacku.

Warsztaty odbyły się w sali szkoleniowej GYIÖT, która zazwyczaj mieści grupy 20-25 osób w ramach kształcenia pozaformalnego. Sala szkoleniowa jest klimatyzowana i wyposażona w projektor, tablicę i flipchart. Obiady zostały zapewnione przez organizację koordynującą w miejscu szkolenia, zapewniając spełnienie wszystkich wymagań dietetycznych. Do roli trenera zaangażowaliśmy Zitę Szalai, która ma doświadczenie w pracy z GYIÖT w podobnych sytuacjach w ostatnich latach.





Uczestnicy

W szkoleniu wzięły udział po 4 młode osoby z organizacji polskiej i włoskiej, 3 z organizacji francuskiej i węgierskiej oraz 2 z belgijskiej organizacji partnerskiej. Włoskiej grupie towarzyszył jeden opiekun (nauczyciel), natomiast francuskim i belgijskim uczestnikom towarzyszyli koordynatorzy projektu. Węgierska organizacja goszcząca miała również koordynatora projektu, swojego oficjalnego przedstawiciela i przydzielonego trenera obecnego przez cały czas trwania szkolenia. Logistykę zapewnił dodatkowy personel.

Program

Dzień 1. - 08.04.2024

19:00-22:00 Wspólna kolacja i opcjonalny spacer po centrum Budapesztu

Dzień 2. - 09.04.2024

9.30-10.00 Wprowadzenie, na czym polega projekt i szkolenie, przedstawienie GYIÖT oraz inne przydatne informacje

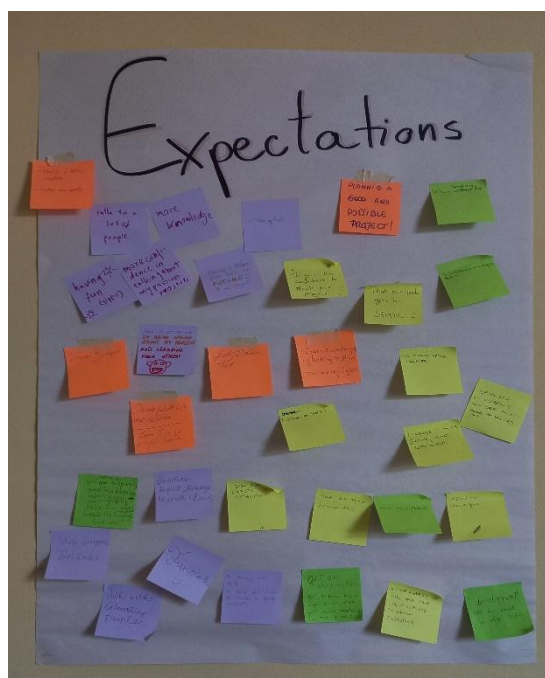
Wprowadzenie na temat projektu, partnerów projektu, moderatorów i organizatorów






10.00-11.00 Icebreakers, poznanie się, przebieg programu, oczekiwania

Wzajemne poznanie swoich działań. Wprowadzenie do programu szkoleniowego oraz określenie oczekiwań, obaw i wkładu.





Krąg wprowadzający: Uczestnicy dzielą się swoim imieniem, wiekiem, kierunkiem studiów lub obszarami zainteresowań oraz wyjątkową osobistą siłą lub "supermocą". Celem jest nie tylko poznanie się nawzajem, ale także przełamanie lodów. W tym ćwiczeniu zawsze dobrze jest, gdy moderatorzy zadają niezwykle tematy (takie jak supermoc w tym przypadku).

Gra z kocem: Grupa jest podzielona na dwie części, siedząca na podłodze i oddzielona kocem. Kiedy moderator ściąga koc, dwie osoby z przodu muszą szybko wypowiedzieć imię drugiej osoby. Do osoby, która była szybsza, dołącza osoba z drugiej grupy. Celem gry jest nauczenie się imion i bycie pierwszym, który zidentyfikuje drugą osobę za kocem. Gra kończy się, gdy jednej ze stron zabraknie osób.

Krąg klaskania: Krótki energetyzator zwiększający energię i przygotowujący uczestników do zaangażowania. Jeden po drugim, okrążając krąg, uczestnicy muszą wypowiedzieć swoje imię na czwarty takt rytmu (klaszcz, klaszcz, imię). Tym razem, idąc dookoła kręgu, poproś wszystkich, aby powiedzieli "Nazywam się..." w rytm rytmu. Gdy wszyscy w kręgu wypowiedzą swoje imię, ponownie obejdź krąg.

Gra w imiona z piłką: To ćwiczenie ułatwia zapamiętywanie imion i sprzyja interakcji w grupie. Po tym, jak każdy wypowie swoje imię, wywołaj czyjeś imię i rzuć piłkę do tej osoby. Odbiorca musi następnie wywołać imię innej osoby i podrzucić jej piłkę. Powtarzaj tę czynność do momentu, aż wszyscy w kręgu raz podrzucą piłkę. Poinstruj uczestników, aby pamiętali, do kogo rzucają piłkę. W następnej rundzie muszą podrzucać piłkę w tej samej kolejności, a jedyną dodatkową instrukcją jest to, aby byli tak szybcy, jak to możliwe.

11.00-11.30 Przerwa na kawę

11.30-13.00 Działania związane z budowaniem grupy, nauka imion

Cicha kolejka: Rzuć grupie wyzwanie, aby ustawiła się w kolejce według daty urodzin, wzrostu lub innej sekwencji bez mówienia. To zabawny sposób na rozruszanie ludzi i skłonienie ich do współpracy bez konieczności prowadzenia



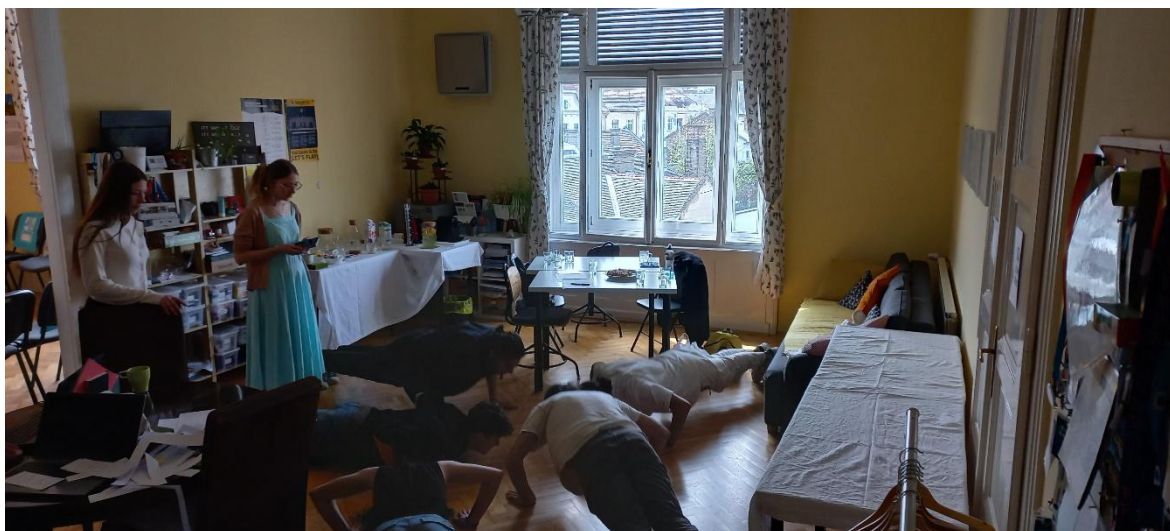
osobistych rozmów. Pomaga również uczestnikom uzyskać informacje o sobie nawzajem, a także wykryć podobieństwa i różnice.



Szybkie randki: W tej wersji speed datingu każdy uczestnik otrzymuje kartę z pytaniami. Indywidualnie znajdują kogoś z drugiej strony i zadają mu pytanie, a po udzieleniu odpowiedzi druga strona zadaje pytanie. Na koniec uczestnicy wymieniają się kartami z pytaniami. Nie rozmawiają o niczym innym, tylko odpowiadają sobie nawzajem na pytania. Ćwiczenie jest kontynuowane, dopóki wszyscy się nie poznają.

Misja niemożliwa: Uczestnicy jako zespół otrzymują listę zadań do wykonania w określonym czasie. Podczas przygotowań moderator daje znacznie więcej zadań, niż można wykonać, ale nie dzieli się tą informacją z uczestnikami. Celem jest ustanowienie morale grupy i podstawy dobrej współpracy w grupie oraz ukończenie jak największej liczby zadań w zespole, a ważną częścią ćwiczenia jest wspólna ocena i dzielenie się doświadczeniami.





Dwie prawdy i kłamstwo: Każda osoba po kolei mówi trzy rzeczy o sobie - dwie prawdy i jedno kłamstwo. Kolejność nie ma znaczenia. Reszta grupy musi następnie odgadnąć, które stwierdzenie jest kłamstwem. Zaleca się wykorzystanie tego ćwiczenia pod koniec sekcji poznawania się, gdy uczestnicy mają już więcej informacji o sobie nawzajem.




13.00-14.00 Przerwa na lunch

14.00-15.30 Pomysły na projekty, koncepcja utopii-dystopii, burza mózgów

Burza mózgów: w tym ćwiczeniu wprowadzającym celem było umożliwienie uczestnikom jak największej swobody i kreatywności w myśleniu o znaczeniu





utopii i dystopii. Instrukcje zawierały informację, że wyraźnym celem było teraz odejście od rzeczywistości w celu wygenerowania jak najbardziej zróżnicowanych i różnorodnych odpowiedzi. Celem było uwolnienie myślenia uczestników i stworzenie nowych perspektyw, myślenie nieszablonowe.

Poznanie znaczenia utopii/dystopii w projektach młodzieżowych. Grupy krajowe przedstawiają swoje pomysły na projekty - tworzą plakaty, aby podzielić się głównymi cechami: Pomysł, grupa docelowa i główny rezultat, który chcą zobaczyć.

15.30-16.00 Przerwa na kawę

16.00-17.00 Energizer: uczestnicy rozeszli się po sali i by podzielić się uwagami nt. prezentacji projektów. Udzielili pozytywnych informacji zwrotnych i podziękowań, aby poczuć znaczenie swojej pracy w poprzedniej sesji.

Europejskie możliwości dla młodzieży

Krótką prezentacją i rozmową w małych grupach na temat odpowiednich możliwości UE.

(Po szkoleniu możemy przesłać uczestnikom cały link do treści)



Dzień 3. - 10.04.2024

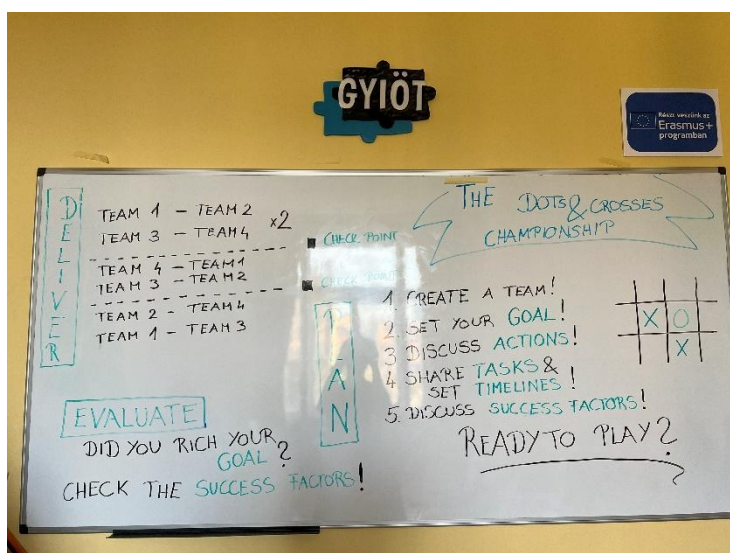
10.00-11.00

Energiser: to jest moja gra krzesłkowa

Członkowie grupy siedzą w kręgu na równo rozstawionych krzesłach. W kręgu znajduje się także puste (dodatkowe) krzesło. Osoba siedząca obok pustego krzesła puka w nie, mówiąc "To jest moje krzesło!", a następnie siada na nim. Kolejka jest kontynuowana (ponieważ zawsze będzie puste krzesło) - ale co trzeci gracz uderza w krzesło i ogłasza imię innego gracza, krzyżując "To jest krzesło X!", który musi zająć swoje miejsce. Gra jest kontynuowana na pustym krześle. Celem było zachęcenie uczestników do nauki imion.

Gra o myśleniu projektowym

XOXO dla myślenia projektowego: oparte na grze doświadczenie edukacyjne pozwalające zrozumieć proces planowania projektu: ustalanie celów, omawianie działań i ważnych kroków, mierzenie celów, czynniki sukcesu i ocena. Gra to XOXO - gra w węży i krzyżyki, rozgrywana z samym sobą.



11.00-11.30

Przerwa na kawę



11.30-13.00 **Zrozumienie, czym jest projekt i planowanie projektu**

Wprowadzenie do cyklu projektu i jego elementów (Inicjowanie, Planowanie, Wdrożenie, Ewaluacja, Zamknięcie) - wprowadzenie do tego, czym jest projekt. Grupy krajowe wracają do własnych planów i analizują swoje pomysły związane z grupami docelowymi i ich potrzebami. Jako narzędzie wykorzystano mapę empatii.



13.00-14.00 **Przerwa na lunch**

14.00-15.30 **Planowanie projektu: ustalanie SMART AIMS**

Prezentowano narzędzie do wyznaczania celów SMART (Specific, Measurable, Achievable, Relevant, Time-based), a następnie grupy krajowe pracowały wspólnie nad własnymi pomysłami na projekty, aby wyznaczyć cele SMART i omówić ich wpływ (czynniki sukcesu). Podczas sesji wykorzystano metodę worldcafé, w której każdemu inteligentnemu celowi przypisano własny pomysł na projekt. Pod koniec sesji każda grupa przedstawiła swoje wyniki.





15.30-16.00 Przerwa na kawę

16.00-17.30 Projekt planu działania

Zaprezentowano narzędzia stworzone w ramach projektu EUtopia, a grupy krajowe pracowały nad własnymi pomysłami na projekty. - Wizyty i wywiady wspierające proces.



EUTOPIA ACTION PLAN FOR XX

MAIN GOALS 50 people who will receive a certificate after completing our course

	MILESTONE 1	MILESTONE 2	MILESTONE 3	MILESTONE 4	MILESTONE 5	MILESTONE 6
ADVERTISING CAMPAIGN		WEBINAR	PRE-LESSON	EVENT	THEORY	PRACTISE
MAIN OBJECTIVES	to make people aware of the course and to look like a professional	to show our course and to look like a professional	to make people aware of the course and to look like a professional	to make people aware of the course and to look like a professional	to make people aware of the course and to look like a professional	to make people aware of the course and to look like a professional
ASSIGNEE	Team of marketing and Digital Media team	main project teacher	teacher of the pre-lesson	traditional teacher	teacher of the theory	teacher of the practice
DUE DATE	the beginning of September	the middle of October	the middle of October	the end of October	November - 1st	March to June
LOCATION	Instagram, Facebook, official page, Google's analytics	online (Zoom platform)	the middle of October	the end of October	November - 1st	March to June
TOOLS AND RESOURCES	IT tools (design, software), papers	project presentation, light, camera, tripod, etc.	main project teacher, materials, music of the pre-lesson	place (classroom), food and drink (tea), materials, music, location in school	main project teacher, materials, music, location in school	main project teacher, materials, music, location in school
LESSON LEARNED	statistics from our posts	and after the webinar	the number of people who came to the pre-lesson	the number of people who came to the event	the number of people who came to the theory	the number of people who came to the practice

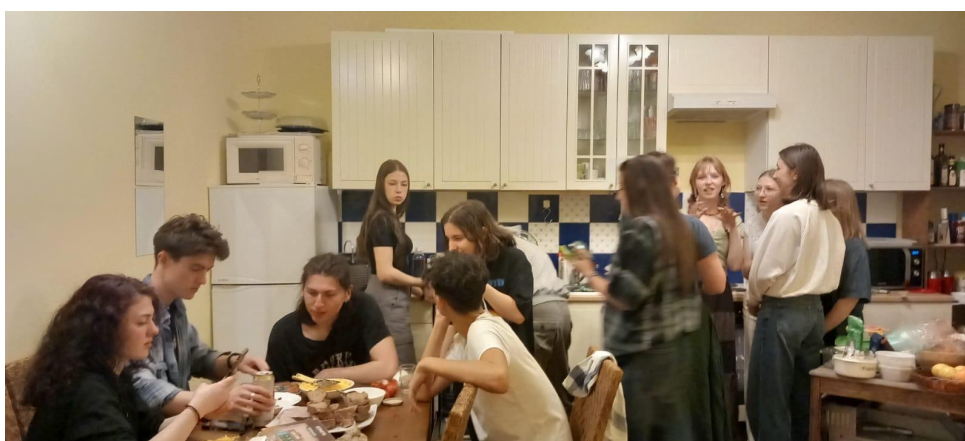
Co-funded by the European Union

17.30-18.00 Ocena dnia

Uczestnicy podsumowali dzień i przekazali informacje zwrotne w kręgu plenarnym, a niektóre karty pomogły im wyrazić swoje doświadczenia.

18.00-20.00 Przygotowanie wieczoru międzykulturowego

Każda grupa narodowa przygotowała coś typowego lub tradycyjnego dla całej grupy. Do przygotowania mogli wykorzystać kuchnię w miejscu szkolenia.





20.00-22.00 Noc międzykulturowa

Po przygotowaniu mogli zjeść wspólną kolację z pewnym wprowadzeniem. Grupa włoska wykonała ćwiczenie dotyczące typowych włoskich gestów. Pokazali gest, a pozostali musieli odgadnąć jego znaczenie. Później uczestnicy pokazali typowe rodzaje muzyki swoich krajów.



Dzień 4. - 11.04.2024

10.00-11.00 Energizer: kamień-papier-nożyce

Wszyscy uczestnicy zaczęli jako "Jaja" - chodzili z rękami na biodrach, kiedy wygrywali, ewoluowali i stawali się "Kurczakami" - chodzili, trzepocząc skrzydłami, wygrywali ponownie i stawali się "Dinozaurami" - stojąc wysoko z rękami nad głową, a w końcu, kiedy ponownie wygrywali, stawali się "Orłami" - rozpościerając swoje "skrzydła", jakby latali. Uczestnik mógł rzucić wyzwanie tylko swojemu gatunkowi.

Prezentacja projektu i informacje zwrotne

Uczestnicy mają końcowe przygotowanie i dyskusję przed zaprezentowaniem swoich pomysłów na projekt z arkuszem planu działania. Przedstawiono sposób udzielania dobrych informacji zwrotnych. Każda grupa krajowa prezentuje swój



plan projektu, omawiając wszystkie aspekty swoich planów działania, a uczestnicy i liderzy udzielają każdej grupie informacji zwrotnej.



11.00-11.30 Przerwa na kawę

11.30-13.00 Energizer: chwycić palec

Niech wszyscy staną w kręgu z rękami wyciągniętymi po obu stronach. Powiedz ludziom, aby podnieśli lewą dłoń do góry, a prawy palec skierowali w dół (dotykając wyciągniętej dłoni osoby obok nich). Kiedy trener powie "GO", uczestnicy muszą zrobić dwie rzeczy w tym samym czasie: złapać palec osoby w lewej ręce i zapobiec złapaniu lewego palca.

Kontynuacja prezentacji projektu

Prezentacje projektów i informacje zwrotne - po szczegółowych prezentacjach grupy narodowe mogły mieć pytania i informacje zwrotne zarówno od innych grup, jak i od trenerów. Szczegółowe pomysły na projekty można znaleźć w osobnym dokumencie.





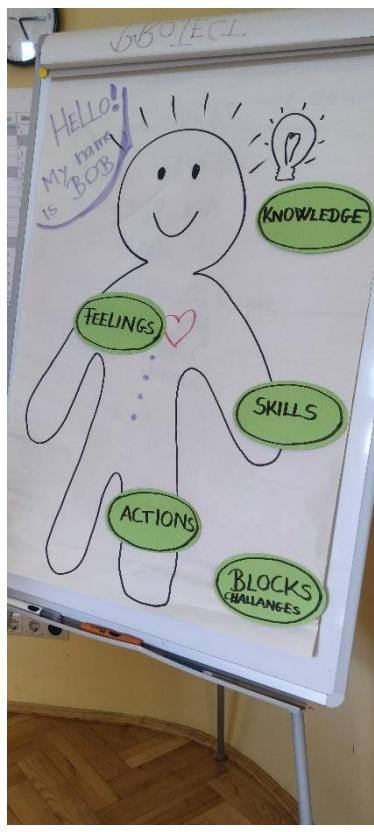
13.00-14.00 Przerwa na lunch

Granice, zarządzanie projektami, umiejętności, wyzwania

Idealny kierownik projektu:

Na ścianie pojawiła się sylwetka (Bob). W sesji burzy mózgów w małych grupach uczestnicy zebrali to, co wie, co robi, co czuje, jakie są jego trudności, więc wymyślili złożone podsumowanie tego, czym jest dobry kierownik projektu. Pod koniec ćwiczenia podsumowali swoje poglądy na sesji plenarnej.





Tarcza samooceny

W tej części sesji uczestnicy narysowali tarczę, na której mogli umieścić swoje odpowiedzi na poprzedni temat. Tarcza składała się z czterech części i mogli zebrać to, co już mają od siebie jako mocne strony, jakie umiejętności widzą inni, w jakich obszarach potrzebują wsparcia i jakie obszary wymagają poprawy.



14.00-15.30 Wnioski ze szkolenia, ocena

Ocena odbywa się na cztery różne sposoby:

Zostaw swój ślad - technika 5 palców:

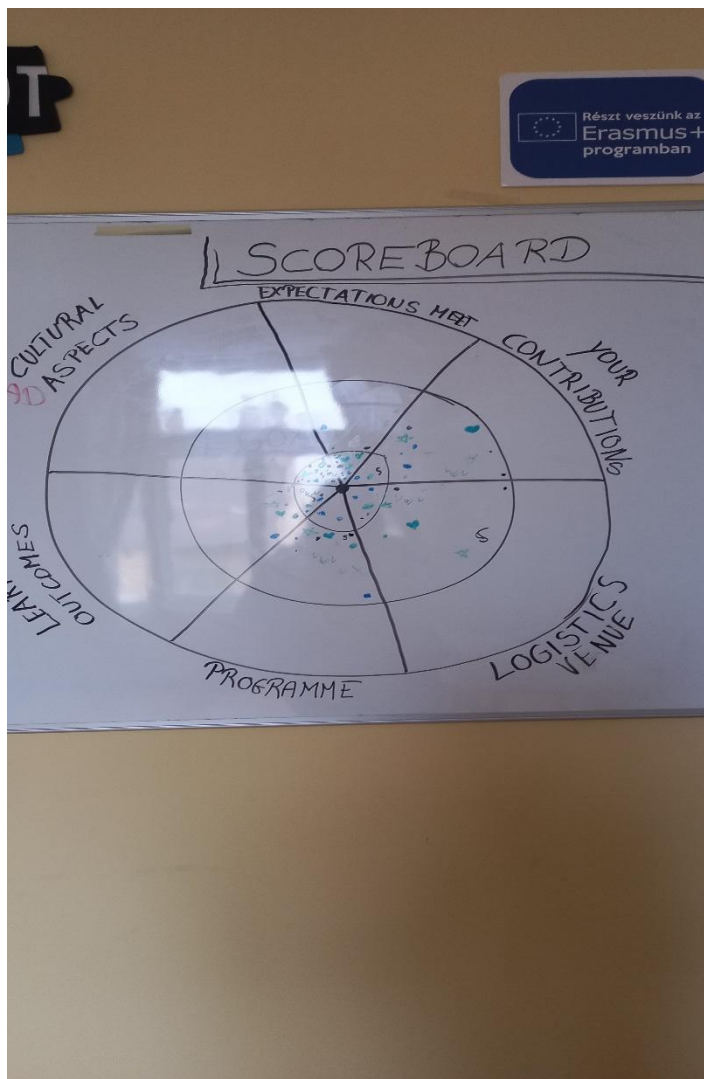
Dla każdego palca dłoni należy odpowiedzieć na konkretne pytanie. Wiele palców jest łatwych do zapamiętania, jeśli wyobrazisz sobie gesty, które obejmowałyby ten palec i/lub znaczenie, jakie ten palec niesie w naszej kulturze.

- 1) Kciuk. Co poszło dobrze?
- 2) Palec wskazujący. Co można poprawić?
- 3) Środkowy palec. Co poszło nie tak? Negatywne sprzężenie zwrotne.
- 4) Palec serdeczny. Co chcielibyśmy zatrzymać?
- 5) Palec wskazujący. Na co nie zwrócono wystarczającej uwagi?



Tabela wyników

Na tablicy narysowano sześć różnych obszarów (spełnione oczekiwania, Twój wkład, logistyka i miejsce, program, efekty uczenia się, aspekty kulturowe) jak strona docelowa. Uczestnicy mogli zaznaczyć swoje doświadczenia kropkami na tablicy.




Ocena pisemna

W osobnym dokumencie można znaleźć wyniki ankiety ewaluacyjnej, a na końcu tego dokumentu zebraliśmy również niektóre odpowiedzi.

Karty Disneya

Na podłodze leżały karty z rysunkami różnych postaci z bajek, z których każdy uczestnik losował jedną, aby odpowiedzieć na pytanie dotyczące jego ogólnych



doświadczeń z programem. Następnie, na sesji plenarnej, każdy uczestnik pokazywał wybraną przez siebie kartę i udzielał odpowiedzi na pytanie.

15.30-16.00 Przerwa na kawę

16.00-17.00 Ceremonia Youthpass

17.00-18.00 Zakończenie

Zdania końcowe i ceremonia Youthpass (robienie zdjęć grupowych)

Prezes organizacji goszczącej i koordynator projektu EUtopia wręczyli certyfikaty każdemu uczestnikowi.



20.00-22.00 Wspólna kolacja i wolny wieczór

Dzień 5. - 12.04.2024

Dzień wyjazdu





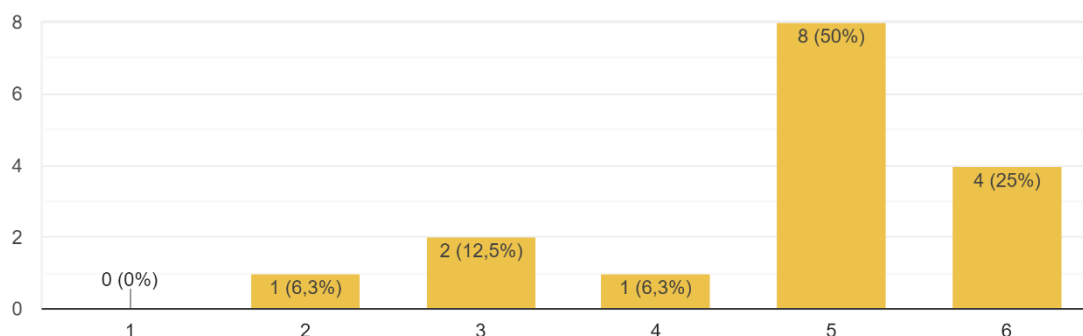
Ocena z udziałem uczestników

Ocena uczestników została przeprowadzona przy użyciu wielu metod. Każdy dzień szkoleniowy kończył się sesją oceny i refleksji z wykorzystaniem nieformalnych ćwiczeń. Pozwoliło to uczestnikom na aktywne monitorowanie własnego procesu uczenia się i dostarczyło cennych informacji zwrotnych moderatorom i organizatorom. Ostatniego dnia uczestnicy ocenili program za pomocą nieformalnych ćwiczeń i przekazali informacje zwrotne za pośrednictwem kwestionariusza online.

Ogólnie rzecz biorąc, uczestnicy wyrazili zadowolenie z treści i realizacji szkolenia, oferując jednocześnie sugestie i informacje zwrotne, które pomogą organizacjom partnerskim usprawnić wdrażanie podobnych działań w przyszłości, dostosowanych do potrzeb grupy docelowej. Poniżej przedstawiamy niektóre typowe informacje zwrotne i dane z ocen uczestników.

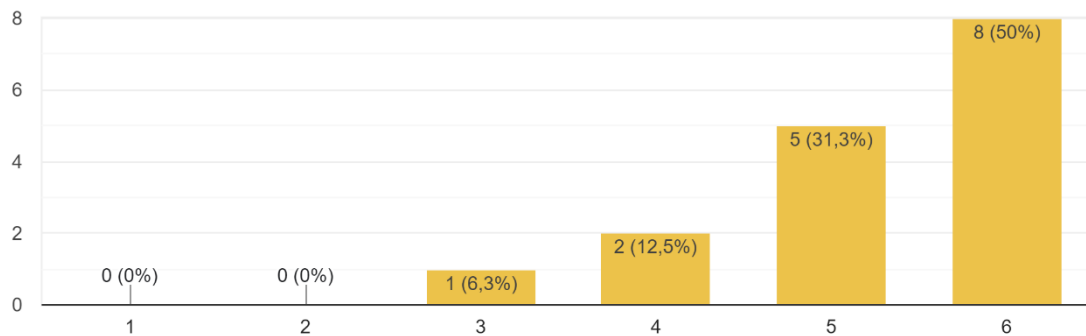
How satisfied with the program of the training?

16 válasz



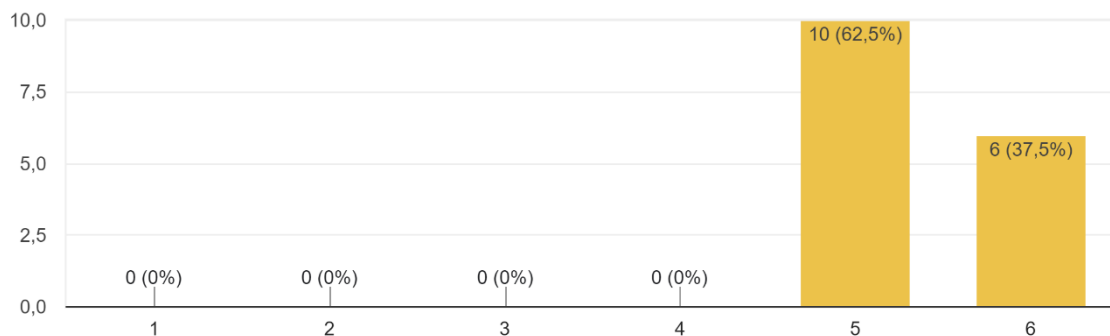
How easy was to understand the contents of the training?

16 válasz



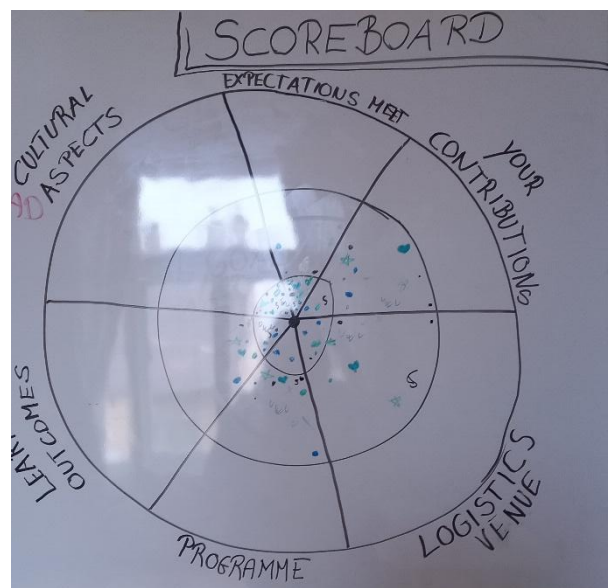
Are you satisfied with your project after the training?


16 válasz



Komentarze uczestników:

- "Najlepszą częścią były rozmowy z innymi ludźmi i wspólne zajęcia :]"
- "Osobiste opinie, które przekazywaliśmy sobie nawzajem, w tym to, co przekazali nam organizatorzy".
- "Tak naprawdę nie czułem się zintegrowany i powinienem być poczekać jeszcze rok, aż mój poziom komunikacji będzie lepszy".



- 
- "Wszyscy wykonaliście świetną robotę przy tym projekcie, naprawdę dobrze się bawiłem... Ludzie byli tacy mili, podobała mi się każda minuta. Mam nadzieję, że spotkam tych ludzi ponownie w przyszłości! I oczywiście dzięki temu, co tutaj zrobiliśmy, jesteśmy 10 razy bardziej zmotywowani, aby osiągnąć nasz cel i zrealizować nasz projekt :)"





Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA).

Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

