Projekti Erasmus +

DYS NË FUSHËN E TË RINJVE

2024-2-BE04-KA220-YOU-000271848

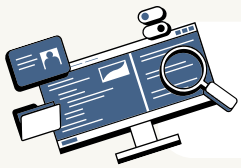
DYS në Fushën e të Rinjve

Fuqizimi i punës gjithëpërfshirëse rinore përmes mjeteve të gamifikuara dhe digjitale

Moduli me pjesëmarrje fizike

Një kuti mjetesh që bashkon një koleksion aktivitetesh praktike, miqësore ndaj DYS-it, të cilat mbështesin punën gjithëpërfshirëse rinore dhe të nxënit joformal

Logoja e Projektit



Uebfaqja e projektit:

https://dysinyouth.eu/

Co-funded by the European Union

Bashkëfinancuar nga Bashkimi Evropian. Megjithatë, pikëpamjet dhe opinionet e shprehura janë vetëm ato të autorit/autorëve dhe nuk pasqyrojnë domosdoshmërisht ato të Bashkimit Evropian ose të Agjencisë Ekzekutive Evropiane të Arsimit dhe Kulturës (EACEA). As Bashkimi Evropian dhe as EACEA nuk mund të mbahen përgjegjës për to.

Hyrje

Të dashur **punonjës për të rinjtë, trajnerë, lehtësues/facilitatorë dhe të rinj,**

Mirë se vini në **kutinë e mjeteve të aktiviteteve me pjesëmarrje fizike të DYS në Fushën e të Rinjve**. Është kënaqësi për ne të paraqesim këtë koleksion aktivitetesh praktike të hartuara për të ndihmuar në bërjen e punës rinore më gjithëpërfshirëse, të arritshme dhe të përgjegjshme ndaj nevojave të ndryshme të të nxënit të të rinjve.

Kjo kuti mjetesh është zhvilluar në kuadër të projektit **DYS në Fushën e të Rinjve** si një shoqërues praktik i burimeve të të nxënit online. Ndërsa kursi online prezanton konceptet kryesore të Çrregullimeve Specifike të të Nxënit (ÇSN) dhe punës gjithëpërfshirëse rinore, kjo kuti mjetesh i përkthen këto koncepte në aktivitete fizike dhe përjetuese që mund të zbatohen në mjediset e arsimit joformal. Aktivitetet inkurajojnë pjesëmarrjen, bashkëpunimin, reflektimin dhe të nxënit aktiv, ndërsa ofrojnë përshtatje praktike që mbështesin të rinjtë me ÇSSH dhe u sjellin dobi grupeve të ndryshme të nxënësve.

Kutia e mjeteve është i përshtatur nga **Kursi Online DYS në Fushën e të Rinjve** dhe **Materialet Shtesë** të zhvilluara gjatë gjithë projektit. Së bashku, këto burime u ofrojnë punonjësve për të rinjtë si sfondin teorik ashtu edhe mjetet praktike të nevojshme për të krijuar mjedise mësimore më të arritshme. Të gjitha materialet e projektit janë të disponueshme në faqen zyrtare të internetit të projektit.

Për të siguruar akses më të gjerë, kutia e mjeteve është përkthyer nga gjuha angleze në gjuhët e të gjithë partnerëve të projektit: gjuha frënge, spanjolle, italiane, maqedonase dhe shqipe.

Si ta përdorni këtë kuti mjetesh

Aktivitetet janë të organizuara në tre nivele kompleksiteti:

- **Hyrëse –** e përshtatshme për lehtësuesit që janë të rinj në këtë temë, dhe për grupet që fillojnë të eksplorojnë përfshirjen dhe ÇSN-të.
- **Të moderuara –** aktivitete që kërkojnë angazhim më të madh të pjesëmarrësve dhe zgjidhje bashkëpunuese të problemeve.
- **Të avancuara/eksperte –** aktivitete më të avancuara që inkurajojnë reflektimin kritik, planifikimin dhe zbatimin e praktikave gjithëpërfshirëse në punën rinore.

Brenda çdo niveli, aktivitetet përparojnë nga më të thjeshtat në më komplekse, duke u lejuar lehtësuesve të zgjedhin aktivitetet sipas përvojës dhe nevojave të grupit të tyre.

Çdo aktivitet përfshin:

Objektivat e të nxënit;
Numri i pjesëmarrësve të nevojshëm;
Materialet e nevojshme;
Zbatimi hap pas hapi;
Përshtatjet për të rinjtë me ÇSN;
Shënime për lehtësuesin me këshilla praktike për ofrimin e trajnimit gjithëpërfshirës.

Co-funded by the European Union

Bashkëfinancuar nga Bashkimi Evropian. Megjithatë, pikëpamjet dhe opinionet e shprehura janë vetëm ato të autorit/autorëve dhe nuk pasqyrojnë domosdoshmërisht ato të Bashkimit Evropian ose të Agjencisë Ekzekutive Evropiane të Arsimit dhe Kulturës (EACEA). As Bashkimi Evropian dhe as EACEA nuk mund të mbahen përgjegjës për to.

Hyrje

Në vend që të ofrojë një qasje të vetme, kjo kuti mjetesh inkurajon fleksibilitetin. Çdo i ri ka pika të forta, preferenca dhe nevoja për mbështetje unike, dhe lehtësuesit ftohen të përshtasin aktivitetet në kontekstin e tyre, duke siguruar njëkohësisht pjesëmarrje kuptimplote për të gjithë.

Shpresojmë që kjo kuti mjetesh t'ju frymëzojë të krijoni përvoja mikpritëse, tërheqëse dhe të arritshme në punën rinore, ku çdo i ri ka mundësinë të mësojë, të marrë pjesë dhe të përparojë.

Ju urojmë suksese në zbatimin e këtyre aktiviteteve!

Për ata që dëshirojnë të eksplorojnë **Kursin Online DYS në Fushën e të Rinjve** dhe të njihen më mirë me materialet e zhvilluara në kuadër të projektit, mund të vizitoni faqen e internetit më poshtë ose të skanoni QR kodin.

https://edukacio.com/courses/dys-in-youth-field-course/

SCAN ME

Të gjitha burimet e tjera të projektit, duke përfshirë **Materialet Shtesë** dhe botimet mbështetëse, janë të disponueshme në faqen zyrtare të internetit të projektit DYS në Fushën e të Rinjve:

https://dysinyouth.eu/

DYS IN YOUTH FIELD

Kutia e mjeteve i përfshin aktivitetet e mëposhtme:

1. Krijimi i Hapësirave Gjithëpërfshirëse për të Rinjtë: Nga Ndërgjegjësimi në Veprim.....3
2. Mentimeter për Pjesëmarrje Gjithëpërfshirëse.....6
3. Lëvizja, Fokusi dhe Përfshirja me GoNoodle.....8
4. Ndryshimi i bisedës: Teatri i forumit për gjuhë gjithëpërfshirëse.....11
5. Të menduarit vizual për pjesëmarrje gjithëpërfshirëse: Planifikimi me MindMeister.....14
6. Zgjedhja e mjetit të duhur digjital për përfshirje.....18
7. Canva Bingo: Sfida Dizajni më i Shpejtë....22
8. Mësimi nga Historitë Reale: Ndërtimi i Praktikës Gjithëpërfshirëse përmes Studimeve të Rastit 25
9. World Café: Ndërtimi i Punës Rinore Gjithëpërfshirëse në të Gjithë Evropën.....28
10. Lojë me Role Gjithëpërfshirëse: Praktikimi i Komunikimit të Përditshëm.....31
11. Duke festuar Neurodiversitetin me Dallime Kreative.....34

Co-funded by the European Union

Bashkëfinancuar nga Bashkimi Evropian. Megjithatë, pikëpamjet dhe opinionet e shprehura janë vetëm ato të autorit/autorëve dhe nuk pasqyrojnë domosdoshmërisht ato të Bashkimit Evropian ose të Agjencisë Ekzekutive Evropiane të Arsimit dhe Kulturës (EACEA). As Bashkimi Evropian dhe as EACEA nuk mund të mbahen përgjegjës për to.

Emri i aktivitetit

Krijimi i Hapësirave Gjithëpërfshirëse për të Rinjtë: Nga Ndërgjegjësimi në Veprim

Grupi i synuar

- Punëtorët për të rinjtë
- Trajnerët
- Edukatorët për të rinjtë që punojnë me të rinj në mjedise arsimore joformale, duke përfshirë të rinjtë me ÇSN

Numri i pjesëmarrësve

10 - 25 pjesëmarrës

Lloji i trajnimit

Hyrëse

Materialet e nevojshme:

- Flipchart ose tabelë e bardhë
- Shënime ngjitëse (sticky notes)
- Marker
- Studime rastesh të shtypura
- Projektor (opsional)

Objektivi/et e aktivitetit:

- Rritja e të kuptuarit të përfshirjes në punën rinore;
- Njohja e barrierave me të cilat përballen të rinjtë me ÇSN;
- Identifikimi i strategjive praktike për të krijuar aktivitete më gjithëpërfshirëse për të rinjtë.

Hyrje e përmbledhur e aktivitetit

Ky aktivitet mbështet punonjësit për të rinjtë në përkthimin e konceptit të përfshirjes në veprime praktike të punës rinore. Duke u bazuar në **Modulin 2**, pjesëmarrësit do të eksplorojnë se si përfshirja shkon përtej çasjes dhe pjesëmarrjes, dhe si punonjësit për të rinjtë mund të krijojnë mjedise ku të rinjtë me aftësi, prejardhje dhe nevoja të ndryshme mësimore ndihen të respektuar, të përfshirë dhe të aftë për të kontribuar. Vëmendje e veçantë u kushtohet të rinjve me Çrregullime Specifike të të Nxënit (ÇSN), të cilët mund të përballen me pengesa që lidhen me komunikimin, informacionin me shkrim, organizimin, kohën e përpunimit të informacioneve ose vetëbesimin.

Shënim për lehtësuesin: Ky aktivitet bazohet në përmbajtjen e paraqitur në **Modulin 2** të **Kursit DYS në Fushën e të Rinjve**. Lehtësuesit që nuk janë të njohur me kursin, inkurajohen të rishikojnë modulin përkatës përpara se ta zbatojnë aktivitetin. Moduli ofron sfond shtesë, koncepte dhe burime praktike që mund t'i ndihmojnë lehtësuesve ta kuptojnë më mirë dhe ta zhvillojnë aktivitetin në mënyrë efektive. Linku në Kursin Online DYS: https://edukacio.com/courses/dys-in-youth-field-course/

Hyrje e përmbledhur e aktivitetit

Zbatimi i aktivitetit

Hapi 1 – Kuptimi i përfshirjes në praktikë (20 minuta)

Lehtësuesi shkruan fjalët **Diversitet, Aksesueshmëri dhe Përfshirje** në një tabelë dhe u kërkon pjesëmarrësve të diskutojnë në çifte se çfarë do të thotë secili koncept në praktikën e tyre të përditshme në punën rinore. Pas një shkëmbimi idesh të shkurtër, pjesëmarrësit ndajnë shembuj me grupin. Lehtësuesi më pas prezanton një pyetje reflektuese për të inkurajuar një diskutim më të thellë:

"A mundet të jetë i arritshëm një aktivitet rinor pa qenë vërtet gjithëpërfshirës? Pse ose pse jo?"

Pjesëmarrësit inkurajohen të marrin në konsideratë ndryshimin midis heqjes së thjeshtë të barrierave ndaj pjesëmarrjes dhe krijimit të një mjedisi ku të rinjtë ndihen të respektuar, të mbështetur dhe të aftë të kontribuojnë në mënyrë kuptimplote.

Lehtësuesi sqaron se përfshirja nuk ka të bëjë vetëm me lejimin e të rinjve të jenë të pranishëm, por edhe me përshtatjen e aktiviteteve, komunikimit dhe mjediseve në mënyrë që çdo i ri të mund të marrë pjesë në mënyrë kuptimplote.

Hapi 2 – Eksplorimi i pengesave me të cilat përballen të rinjtë me ÇSN-të (30 minuta)

Pjesëmarrësit punojnë në grupe të vogla. Çdo grup merr një studim të shkurtër rasti që përshkruan një të ri me ÇSN në një aktivitet rinor. Shembujt mund të përfshijnë një pjesëmarrës që ka vështirësi me udhëzimet me shkrim, një të ri që ka nevojë për më shumë kohë për të përpunuar informacionin ose dikë që shmang diskutimin në grup për shkak të ankthit.

Grupet identifikojnë barrierat që përjeton i riu dhe marrin në konsideratë **faktorët individualë dhe mjedisorë** që mund të kontribuojnë në këto sfida. Ata diskutojnë se si mund të lindin barriera nga mënyra se si hartohen aktivitetet, komunikohen udhëzimet, mjedisi fizik ose digjital, dinamika e grupit, kufizimet kohore ose mbështetja e disponueshme, në vend që të lokalizohen vetëm brenda një të riut.

Pastaj grupet propozojnë përshtatje praktike që punonjësit për të rinjtë mund të bëjnë në **aktivitet, mjediset, komunikimet ose mbështetjet e ofruara** për të krijuar një përvojë më gjithëpërfshirëse.

Hapi 3 – Ndërtimi i një kutie mjetesh për përfshirjen (20 minuta)

Bazuar në diskutimin e mëparshëm, pjesëmarrësit krijojnë një "Kuti Mjetesh Përfshirëse" të përbashkët. Ata mbledhin strategji të thjeshta që punonjësit për të rinjtë mund t'i përdorin menjëherë, të tilla si mbështetja vizuale, udhëzimet me gojë dhe me shkrim,

Hyrje e përmbledhur e aktivitetit

koha fleksibile, mbështetja nga bashkëmoshatarët, instrukcione të shkurtëra të detyrave dhe mënyrat alternative të pjesëmarrjes. Lehtësuesi grupon idetë dhe thekson se shumë përshtatje u sjellin dobi të gjithë të rinjve, jo vetëm atyre me ÇSN.

Hapi 4 – Planifikimi i veprimeve personale (10 minuta)

Çdo pjesëmarrës zhvillon një plan të shkurtër zbatimi për zbatimin e të nxënit në praktikën e tyre të punës rinore. Në vend që thjesht të rendisin veprimet, pjesëmarrësit identifikojnë:

- **Një veprim që ata mund ta zbatojnë menjëherë** në praktikën e tyre të punës rinore;
- **Një veprim që kërkon mbështetje organizative**, siç janë ndryshimet në procedura, burime ose bashkëpunimi me kolegët;
- **Një qëllim afatgjatë** për përmirësimin e përfshirjes dhe aksesueshmërisë në mjedisin e tyre të punës rinore.

Pjesëmarrësit shqyrtojnë shkurtimisht se çfarë mbështetjeje ose burimesh mund t'ju nevojiten për të zbatuar secilin veprim. Vullnetarët mund të ndajnë planet dhe angazhimet e tyre me grupin.

Përshtatje për të rinjtë me ÇSN

Përdorni gjuhë të qartë dhe të thjeshtë, kombinoni udhëzime me gojë dhe me shkrim, ndani detyrat komplekse në hapa më të vegjël dhe ofroni mbështetje vizuale. Jepni kohë shtesë për reflektim dhe pjesëmarrje, dhe inkurajoni mbështetjen nga bashkëmoshatarët aty ku është e përshtatshme.

Seancë reflektimi:

Lehtësuesi udhëheq një seancë reflektimi në grup duke përdorur pyetjet e mëposhtme:

- Çfarë mësuat rreth përfshirjes që ishte e re për ju?
- Cilat pengesa janë më të zakonshme në kontekstin tuaj?
- Cili adaptim do të ishte më i lehtë për t'u zbatuar menjëherë?
- Si mund ta përmirësojë përfshirja përvojën e të gjithë të rinjve?

Mentimeter

Emri i aktivitetit

Mentimeter për Pjesëmarrje Gjithëpërfshirëse

Grupi i synuar

- Punëtorët për të rinjtë
- Trajnerët
- Edukatorët

Numri i pjesëmarrësve

10 - 30 pjesëmarrës

Lloji i trajnimit

Hyrëse

Materialet e nevojshme:

- Laptop
- Projektor
- Lidhje interneti
- Telefona smart/tabletë
- Llogari/Account në Mentimeter

Objektivi/et e aktivitetit:

Pjesëmarrësit do të:

- Njihen me Mentimetrin;
- Krijojnë aktivitete digjitale gjithëpërfshirëse;
- Kuptojnë se si pjesëmarrja anonime i mbështet të rinjtë me ÇSN;
- Dizajnojnë sondazhe dhe reflektime të thjeshta interaktive.

Shënim për lehtësuesin

Ky aktivitet mbështetet në **Materialet Shtesë** të zhvilluara në kuadër të projektit DYS në Fushën e të Rinjve. Lehtësuesit inkurajohen t'i shqyrtojnë këto materiale para se ta zbatojnë aktivitetin, pasi ato ofrojnë sfond shtesë, udhëzime praktike dhe burime që mund të mbështesin ofrimin efektiv dhe t'i ndihmojnë lehtësuesit ta kuptojnë më mirë temën. Materiale shtesë: https://dysinyouth.eu/support-materials-2/

Hyrje e përmbledhur e aktivitetit

Mentimetri është një platformë digjitale interaktive që u lejon pjesëmarrësve t'u përgjigjen pyetjeve në mënyrë anonime duke përdorur telefonat e tyre. Ai inkurajon pjesëmarrjen e individëve që mund të ngurrojnë të flasin para publikut, duke e bërë atë veçanërisht të vlefshëm kur punohet me të rinj me ÇSN.

Aktiviteti prezanton platformën ndërkohë që demonstron zbatime praktike për punën gjithëpërfshirëse të të rinjve.

Hapi 1 – Hyrje (10 minuta)

Fasilitatori demonstron Mentimetrin dhe shpjegon karakteristikat e tij:

Re Fjalësh | Zgjedhje të Shumëfishta | Renditje | Pyetje të Hapura | Shkallë

Prezantim i shkurtër i aktivitetit

Hapi 2 – Përvoja e Pjesëmarrësit (15 minuta)

Pjesëmarrësit marrin pjesë në një prezantim të përgatitur në Mentimeter.

Pyetjet përfshijnë:

- **Çfarë do të thotë për ju përfshirja?**
- **Cila metodë mësimdhënieje ju ndihmon të mësoni më mirë?**
- **Një fjalë që përshkruan një punonjës për të rinjtë mbështetës.**

Pjesëmarrësit i shohin menjëherë rezultatet drejtpërdrejt.

Hapi 3 – Krijoni aktivitetin tuaj (30 minuta)

Duke punuar në çifte, pjesëmarrësit krijojnë një aktivitet të shkurtër në Mentimeter që përfshin:

- **një sondazh;**
- **re me nga një fjalë;**
- **një pyetje reflektimi.**

Aktiviteti i tyre duhet të përqendrohet në mbështetjen e të rinjve me ÇSN dhe të jetë i hartuar duke pasur parasysh aksesueshmërinë (p.sh., duke përdorur gjuhë të qartë dhe të thjeshtë, formatim të lexueshëm dhe pyetje gjithëpërfshirëse të përshtatshme për nxënës të ndryshëm).

Shënim për moderatorin: Inkurajoni pjesëmarrësit të marrin në konsideratë aksesueshmërinë kur hartojnë aktivitetet e tyre në Mentimeter.

Hapi 4 – Testimi nga bashkëmoshatarët (20 minuta)

Grupet shkëmbejnë aktivitete dhe testojnë prezantimet e njëri-tjetrit në Mentimeter. Pjesëmarrësit japin reagime konstruktive.

Seancë reflektimi:

Diskutoni:

- **Si e përmirëson përfshirjen pjesëmarrja anonime?**
- **Cila veçori e Mentimetrit ishte më e dobishme?**
- **Si mund ta zvogëlojë ankthin pjesëmarrja digjitale?**
- **Kur duhet të përdoret Mentimetri në vend të pyetjeve tradicionale?**

Përfundoni se mjetet digjitale mund të rrisin pjesëmarrjen kur hartohen duke pasur parasysh aksesueshmërinë.

Emri i aktivitetit

Lëvizja, Fokusi dhe Përfshirja me GoNoodle

Grupi i synuar

- Punëtorët për të rinjtë
- Trajnerët
- Edukatorët për të rinjtë që punojnë me të rinj në mjedise arsimore joformale, duke përfshirë të rinjtë me ÇSN

Numri i pjesëmarrësve

10 - 25 pjesëmarrës

Lloji i trajnimit

Hyrëse

Materialet e nevojshme:

- Kompjuter me akses në internet
- Projektor
- Ndëgjuese
- Qasje në GoNoodle
- Flipchart dhe marker

Objektivi/et e aktivitetit:

- Eksplorimi i GoNoodle si një mjet për punë gjithëpërfshirëse rinore;
- Të kuptuarit se si lëvizja mund të mbështesë përqendrimin, rregullimin emocional dhe pjesëmarrjen;
- Përjetimi i llojeve të ndryshme aktivitetesh të GoNoodle;
- Reflekimi se si lëvizjet mund të integrohen në seancat e punës rinore që përfshijnë të rinj me ÇSN.

Shënim për lehtësuesin

Ky aktivitet mbështetet në **Materialet Shtesë** të zhvilluara në kuadër të projektit DYS në Fushën e të Rinjve. Lehtësuesit inkurajohen t'i shqyrtojnë këto materiale para se ta zbatojnë aktivitetin, pasi ato ofrojnë sfond shtesë, udhëzime praktike dhe burime që mund të mbështesin ofrimin efektiv dhe t'i ndihmojnë lehtësuesit ta kuptojnë më mirë temën. Materiale shtesë: https://dysinyouth.eu/support-materials-2/

Hyrje e përmbledhur e aktivitetit

Ky aktivitet prezanton GoNoodle si një mjet praktik për integrimin e lëvizjeve të shkurtra, vallëzimit dhe vetëdijesimit në seancat e punës rinore. Pjesëmarrësit do të përjetojnë se si lëvizja mund të mbështesë përqendrimin, rregullimin emocional, tranzicionet dhe pjesëmarrjen në grup. Aktiviteti bazohet në DYS Materialin Mbështetës, i cili prezanton GoNoodle si një platformë digjitale falas me video të shkurtra lëvizjeje, vallëzimi dhe vetëdijesimi që mund t'i ndihmojnë të rinjtë të menaxhojnë nivelet e energjisë, të lirojnë tensionin, të qetësojnë trupin dhe të ndërtojnë rutina të parashikueshme që mbështesin vetërregullimin.

Hyrje e përmbledhur e aktivitetit

Zbatimi i aktivitetit

Hapi 1 – Përzgjedhja e përmbajtjes qetësuese ose energjizuese (20 minuta)

Lehtësuesi prezanton shkurtimisht GoNoodle dhe shpjegon ndryshimin midis përmbajtjes qetësuese dhe asaj energjizuese. Pjesëmarrësit ftohen të përjetojnë një aktivitet të shkurtër nga kategoria **Lëvizje** ose **Vallëzim** dhe një aktivitet të shkurtër nga kategoria **Rrjedhje** ose **Qetësuese**. Lehtësuesi thekson se **aktivitetet e bazuara në lëvizje duhet të jenë gjithmonë opsionale**, pasi ato mund të krijojnë shqetësim ose ankth për disa të rinj. Mënyra alternative të pjesëmarrjes, të tilla si vëzhgimi, ndjekja vetëm e lëvizjeve të zgjedhura ose zgjedhja e një opsioni pa lëvizje, duhet të jenë gjithmonë të disponueshme.

Pasi përjetojnë të dy llojet e aktiviteteve, pjesëmarrësit reflektojnë shkurtimisht se si secila aktivitet ndikoi në energjinë, përqendrimin, humorin dhe nivelin e rehatisë së tyre. Ata gjithashtu diskutojnë se si **zgjedhjet e pjesëmarrësve dhe preferencat individuale** mund të përfshihen kur përdoren aktivitete lëvizjeje ose qetësuese me të rinjtë.

Hapi 2 – Përdorimi i GoNoodle për mbështetje të tranzicionit (25 minuta)

Lehtësuesi shpjegon se tranzicionet ndërmjet aktiviteteve mund të jenë të vështira për disa të rinj, përfshirë ata që përjetojnë sfida në funksionimin ekzekutiv. Pjesëmarrësit punojnë në grupe të vogla dhe marrin shembuj të shkurtër të seancave të punës rinore. Ata identifikojnë momentet kur të rinjtë mund të humbasin përqendrimin, të stimulohen tepër ose të kenë vështirësi të kalojnë nga një detyrë në tjetrën.

Në vend që të zgjedhin automatikisht një aktivitet në GoNoodle, grupet diskutojnë se **cili lloj aktiviteti do t'i përshtatej më mirë nevojave të grupit dhe tranzicionit specifik**. Ata e shpjegojnë zgjedhjen e tyre duke marrë në konsideratë faktorë të tillë si:

- nivelet aktuale të energjisë dhe vëmendjes;
- preferencat shqisore dhe ndjeshmëritë e mundshme;
- nëse pjesëmarrësit janë të njohur me aktivitetin;
- hapësira e disponueshme dhe kushtet praktike;
- qëllimin e tranzicionit dhe rezultatin e synuar të të nxënit;
- mundësi për pjesëmarrësit që të zgjedhin nëse dhe si do të marrin pjesë.

Lehtësuesi thekson se **i njëjti aktivitet mund të rregullojë një grup, ndërkohë që stimulon tepër një tjetër**. Prandaj, punonjësit për të rinjtë duhet ta vëzhgojnë grupin, të marrin në konsideratë ndryshimet individuale dhe të përshtasin qasjen e tyre në vend që të supozojnë se një aktivitet i caktuar do të ketë të njëjtin efekt tek të gjithë. Videot ose rutinat e njohura mund të jenë të dobishme kur prezantohen në momente të parashikueshme, ndërkohë që u lejojnë pjesëmarrësve zgjedhjen e duhur dhe mënyrat alternative të pjesëmarrjes.

Prezantim i shkurtër i aktivitetit

Hapi 3 – Praktikimi i të nxënit social-emocional (25 minuta)

Pjesëmarrësit eksplorojnë video mbi vetëdijen dhe frymëmarrjen që janë të disponueshme në GoNoodle. Pasi shohin një shembull, grupe të vogla diskutojnë se si këto burime mund të përdoren si një aktivitet në grup për të folur rreth ndjenjave, strategjive të përballimit, mirëqenies dhe vetëdijes. Pjesëmarrësit identifikojnë situata ku kjo mund të jetë e dobishme, si pas një konflikti, para një aktiviteti reflektimi, pas drekës ose në fund të një seance të vështirë. Lehtësuesi nënvizon se qëllimi nuk është performanca perfekte e lëvizjes, por pjesëmarrja, rregullimi emocional dhe përkatësia në grup.

Hapi 4 – Planifikimi për praktikën (20 minuta)

Pjesëmarrësit hartojnë një plan të thjeshtë aktivitetesh për të rinjtë që përfshin një burim nga GoNoodle. Ata identifikojnë qëllimin e aktivitetit, kur do të përdoret videoja nga GoNoodle, çfarë përfitimi pritet të ofrojë dhe si mund t'i mbështesë të rinjtë me ÇSN. Vullnetarët i paraqesin idetë e tyre para grupit. Lehtësuesi e përmbyllë aktivitetin duke i kujtuar pjesëmarrësve se lëvizjes duhet të jenë të thjeshta, të parashikueshme dhe të përshtatura sipas nevojave të grupit.

Përshtatje për të rinjtë me ÇSN

Përdorni video të njohura rregullisht për të krijuar rutina të parashikueshme. Përqendrohuni te pjesëmarrja dhe kënaqësia në vend të performancës. Lejoni pjesëmarrësit të angazhohen me ritmin e tyre dhe zgjidhni aktivitete qetësuese ose energjizuese sipas nevojave të grupit.

Shënim për moderatorin: Meqenëse këto aktivitete mund të përfshijnë lëvizje, emocione dhe hapësirë personale, lehtësuesit duhet t'i kushtojnë vëmendje të madhe rehatisë dhe angazhimit të pjesëmarrësve. **Pjesëmarrja duhet të jetë gjithmonë vullnetare** dhe duhet të ofrohen mënyra alternative të pjesëmarrjes. Nëse një pjesëmarrës duket i parehatshëm, i mbingarkuar ose i përjashtuar, lehtësuesi duhet ta përshtasë aktivitetin menjëherë - për shembull, duke ndryshuar lëvizjen ose videon, duke ofruar një alternativë më të qetë ose, nëse është e nevojshme, duke kaluar në një aktivitet krejtësisht të ndryshëm.

Seancë reflektimi:

Lehtësuesi udhëheq një seancë reflektimi në grup duke përdorur pyetjet e mëposhtme:

- **Cili aktivitet i GoNoodle ishte më i dobishëm dhe pse?**
- **Si mund ta mbështesë lëvizja pjesëmarrjen dhe angazhimin?**
- **Kur janë pushimet e lëvizjes më të dobishme në seancat e punës rinore?**
- **Si mund t'i mbështesin rutinat e parashikueshme të rinjtë me ÇSN?**

Emri i aktivitetit

Ndryshimi i bisedës: Teatri i forumit për gjuhë gjithëpërfshirëse

Grupi i synuar

- Punëtorët për të rinjtë
- Edukatorët
- Trajnerët
- Punonjësit social

Numri i pjesëmarrësve

10 - 30 pjesëmarrës

Lloji i trajnimit

I moderuar

Materialet e nevojshme:

- **Flipchart ose tabelë e bardhë**
- **Materiale për shkrim: letër, marker**
- **Hapësirë e lirë për lojë me role**
- **Karta që përmbajnë fraza gjuhësore jo-përfshirëse** (ose frazat e shkruara në një flipchart ose tabelë të bardhë). Më poshtë jepen shembuj për frazat që duhet të përfshihen në lojën me role. Çdo ekip merr të paktën 3 fraza.

Objektivi/et e aktivitetit:

Të njihet se si gjuha e përditshme mund të përjashtojë ose dekurajojë pa dashje të rinjtë me ÇSN;
Të eksplorohet se si komunikimi ndikon në pjesëmarrje, vetëbesim dhe dinamikën e grupit;
Të praktikohet zëvendësimi i gjuhës jo-gjithëpërfshirëse me një komunikim respektues, të bazuar në pikat e forta dhe të arritshëm;
Të ndërtohet vetëbesim në reagimin ndaj situatave ku komunikimi krijon pengesa.

Kartat me fraza gjuhësore jo-përfshirëse

- "Thjesht duhet të përpiqesh më shumë."
- "Mundohu ta mbarosh sa më shpejt të mundesh."
- "Nuk di të lexosh siç duhet?"
- "Thjesht lexoni udhëzimet me kujdes."
- "Ndoshta të ka ikur ajo pjesë."
- "Ti je një nga ata pjesëmarrësit tanë me nevoja të veçanta."
- "Nuk po i kushton vëmendje përsëri."
- "Ti duhet ta dish tashmë si ta bësh këtë."
- "Duket se të gjithë të tjerët i kanë kuptuar udhëzimet."
- "Le të vazhdojmë, dhe ti mund të na arrish."

Shënim për lehtësuesin

Ky aktivitet bazohet në përmbajtjen e paraqitur në **Modulin 4** të **Kursit DYS në Fushën e të Rinjve**. Lehtësuesit që nuk janë të njohur me kursin, inkurajohen të rishikojnë modulin përkatës përpara se ta zbatojnë aktivitetin. Moduli ofron sfond shtesë, koncepte dhe burime praktike që mund t'i ndihmojnë lehtësuesve ta kuptojnë më mirë dhe ta zhvillojnë aktivitetin në mënyrë efektive. Linku në Kursin Online DYS: https://edukacio.com/courses/dys-in-youth-field-course/

Hyrje e përmbledhur e aktivitetit



Lehtësuesi prezanton shkurtimisht **Teatrin e Forumit**, duke shpjeguar se pjesëmarrësit nuk janë vëzhgues pasivë, por "**spektatorë-aktorë**" të cilët mund të ndërpresin një skenë, të zëvendësojnë një nga aktorët dhe të eksplorojnë mënyra alternative të komunikimit.

Pjesëmarrësve u kujtohet se gjuha gjithëpërfshirëse nuk ka të bëjë vetëm me fjalët që zgjedhim, por përfshin edhe tonin e zërit, dhënien e kohës së mjaftueshme për përpunim të informacioneve, ofrimin e mënyrave alternative për të marrë pjesë, kontrollin e të kuptuarit dhe krijimin e një mjedisi ku çdo i ri ndihet i respektuar.

Pjesëmarrësit ndahen në grupe me nga katër deri në gjashtë persona. Çdo grup merr një situatë të përditshme pune rinore së bashku me **dy ose tre Karta Gjuhësore Gjithëpërfshirëse**. Detyra e tyre është të krijojnë një lojë të shkurtër rolesh (3-5 minuta) në të cilën shprehjet nga kartat përdoren natyrshëm gjatë bisedës. Pjesëmarrësit duhet të synojnë performanca realiste dhe respektuese, duke shmangur portretizimet e ekzagjeruara të barrierave ose përvojave që lidhen me ÇSN-të.

Situatat e mundshme mund të përfshijnë:

Situata 1: Lehtësuesi prezanton një aktivitet në grup dhe jep disa udhëzime njëherësh. Një pjesëmarrës me disleksi kërkon sqarime sepse nuk e ka kuptuar plotësisht detyrën. Lehtësuesi duhet të përgjigjet në një mënyrë mbështetëse dhe të sigurohet që pjesëmarrësi të mund t'i kuptojë udhëzimet pa u ndjerë i veçuar ose i turpëruar.

Situata 2: Gjatë një seminari, pjesëmarrësve u kërkohet të lexojnë një tekst me zë të lartë para grupit. Një i ri duket se ndihet në siklet dhe ngurron të marrë pjesë. Lehtësuesi e vëren hezitimin dhe duhet të marrë në konsideratë se si të përgjigjet me respekt, duke u siguruar që të mos i ushtrohet presion të riut ose të mos vihet në siklet.

Situata 3: Një aktivitet në grup ka një afat kohor të rreptë dhe lehtësuesi njofton se kanë mbetur vetëm disa minuta. Një pjesëmarrës ka nevojë për më shumë kohë për të përpunuar udhëzimet, ndërsa pjesa tjetër e grupit është gati të vazhdojë. Lehtësuesi duhet të gjejë një mënyrë gjithëpërfshirëse për të menaxhuar kohën, duke i lejuar njëkohësisht pjesëmarrësit të angazhohet në mënyrë kuptimplote në aktivitet.

Grupet kanë afërsisht 15 minuta për të përgatitur performancën e tyre. Prezantimi i parë duhet të demonstrojë qëllimisht komunikimin që krijon pengesa për pjesëmarrjen duke përdorur gjuhën e treguar në kartat e tyre.

Pas çdo shfaqjeje, lehtësuesi fton audiencën të reflektojë:

- Cilat fjalë ose sjellje krijuan pengesa?
- Si mund të jetë ndjerë i riu?
- Në cilin moment komunikimi u bë jo-gjithëpërfshirës?

Grupi pastaj e përsërit skenën duke përdorur një qasje komunikimi më gjithëpërfshirëse.

Prezantim i shkurtër i aktivitetit

Shënim për moderatorin: Gjatë performancës së dytë, lehtësuesi mund ta ndërpresë shkurtimisht veprimin pasi të prezantohet qasja e re dhe t'i ftojë pjesëmarrësit të reflektojnë se si ndryshimi në komunikim ndikoi në ndërveprim dhe pjesëmarrjen e të riut përpara se të lejojë që skena të vazhdojë. Kjo i ndihmon pjesëmarrësit të lidhin qartë ndryshimet specifike të komunikimit me ndikimin e tyre.

Anëtarët e audiencës mund ta ndalojnë veprimin në çdo kohë duke thënë **"Ndalo!"** dhe të zëvendësojnë një nga aktorët. Pjesëmarrësi vazhdon skenën duke përdorur një strategji të ndryshme komunikimi, duke ruajtur të njëjtën situatë.

Pjesëmarrësit inkurajohen të eksplorojnë qasje të ndryshme, të tilla si përdorimi i gjuhës së personit të parë, thjeshtimi i udhëzimeve, shmangia e krahasimeve, njohja e pikave të forta, lejimi i më shumë kohës së përpunimit, kontrollimi i të kuptuarit ose ofrimi i mbështetjes vizuale.

Disa pjesëmarrës mund të ndërhyjnë gjatë të njëjtës skenë, duke i lejuar grupit të krahasojë zgjidhje të ndryshme dhe të diskutojë se cilat strategji komunikimi nxisin më së miri përfshirjen.

Seancë reflektimi:

Lehtësuesi udhëheq një seancë reflektimi në grup duke përdorur pyetjet e mëposhtme:

- **Cilat shprehje kishin ndikimin më të fortë emocional?**
- **Cilat ndërhyrje bënë ndryshimin më të madh?**
- **A e ndryshoi atmosferën e bisedës ndryshimi i vetëm disa fjalëve?**
- **Përveç gjuhës, cilat sjellje të tjera komunikimi promovuan përfshirjen?**
- **Cilën strategji komunikimi mund ta aplikoni menjëherë në praktikën tuaj të punës me të rinjtë?**

Përmbylleni duke u kërkuar pjesëmarrësve të punojnë së bashku për të krijuar një Kartë Komunikimi Gjithëpërfshirëse duke identifikuar pesë deri në tetë parime komunikimi që duan të përdorin në punën e tyre të përditshme me të rinjtë.

Përfundojeni duke theksuar se gjuha gjithëpërfshirëse nuk ka të bëjë me shmangien e fjalëve të caktuara - ka të bëjë me krijimin e komunikimit që i mundëson çdo të riu të marrë pjesë, të kontribuojë dhe të ndihet i vlerësuar pavarësisht profilit të tij të të nxënit.

Emri i aktivitetit

Të menduarit vizual për pjesëmarrje gjithëpërfshirëse: Planifikimi me MindMeister

Grupi i synuar

- Punëtorët për të rinjtë
- Trajnerët
- Edukatorët për të rinjtë që punojnë me të rinj në mjedise arsimore joformale, duke përfshirë të rinjtë me ÇSN

Numri i pjesëmarrësve

10 - 25 pjesëmarrës

Lloji i trajnimit

I moderuar

Materialet e nevojshme:

- Kompjuter, tablet ose telefon smart
- Lidhje interneti
- Llogari/Account në MindMeister
- Projektor
- Flipchart dhe marker

Objektivi/et e aktivitetit:

- Të kuptuarit e të menduarit vizual si një metodologji gjithëpërfshirëse;
- Të mësoni se si MindMeister mund të mbështesë planifikimin dhe organizimin;
- Eksploroni hartëzimin bashkëpunues të mendjes;
- Zbatoni strategji të të nxënit vizual në aktivitetet e punës rinore.

Shënim për lehtësuesin

Ky aktivitet mbështetet në **Materialet Shtesë** të zhvilluara në kuadër të projektit DYS në Fushën e të Rinjve. Lehtësuesit inkurajohen t'i shqyrtojnë këto materiale para se ta zbatojnë aktivitetin, pasi ato ofrojnë sfond shtesë, udhëzime praktike dhe burime që mund të mbështesin ofrimin efektiv dhe t'i ndihmojnë lehtësuesit ta kuptojnë më mirë temën. Materiale shtesë: https://dysinyouth.eu/support-materials-2/

Hyrje e përmbledhur e aktivitetit

Ky aktivitet u ofron punonjësve për të rinjtë një prezantim praktik të **MindMeister** si një mjet vizual planifikimi dhe bashkëpunimi që mund të mbështesë praktikat gjithëpërfshirëse dhe fleksibile të punës rinore. Duke u bazuar në DYS Materialin Mbështetës, pjesëmarrësit do të eksplorojnë se si të menduarit vizual mund t'i ndihmojë disa të rinj të organizojnë informacionin, të strukturojnë idetë dhe të kontribuojnë në mënyrë aktive në proceset e grupit.

Vëmendje e veçantë u kushtohet të rinjve me ÇSN të cilët mund të përfitojnë nga strukturat e koduara me ngjyra, tekst i reduktuar nga mbingarkesa dhe mënyrat bashkëpunuese për të shprehur idetë e tyre. Megjithatë, metodat vizuale mund të mos jenë të preferuara ose efektive për të gjithë, kështu që punonjësit për të rinjtë duhet të marrin në konsideratë preferencat dhe nevojat individuale dhe të ofrojnë mënyra alternative për përpunimin dhe shprehjen e informacionit kur është e përshtatshme.

Hyrje e përmbledhur e aktivitetit

Zbatimi i aktivitetit

Hapi 1 – Prezantimi i MindMeister dhe qëllimi i tij (15 minuta)

Lehtësuesi prezanton MindMeister si një aplikacion online për hartëzimin e mendjes që u lejon përdoruesve të vizualizojnë informacionin, të organizojnë idetë, të bashkëpunojnë në kohë reale dhe të paraqesin mendimet në një mënyrë të strukturuar. Pjesëmarrësit ftohen të reflektojnë mbi situatat ku përfaqësimet vizuale si diagramet, vizatimet ose hartat mendore i kanë ndihmuar të kuptojnë, të kujtojnë ose të komunikojnë informacionin më lehtë. Ata gjithashtu mund të marrin në konsideratë se **çfarë e bëri përfaqësimin vizual të dobishëm dhe nëse kishte situata ku një qasje vizuale nuk ishte e dobishme ose e preferuar.**

Lehtësuesi thekson se organizimi vizual mund të mbështesë pjesëmarrjen dhe të nxënit, veçanërisht për të rinjtë që mund ta kenë të vështirë të marrin sasi të mëdha informacioni të shkruar, ndërkohë që thekson se preferencat dhe nevojat e të nxënit ndryshojnë midis individëve.

Hapi 2 – Krijimi i një harte mendore së bashku (30 minuta)

Duke ndjekur qasjen e sugjeruar në burimin DYS, lehtësuesi krijon një hartë mendore të përbashkët me të gjithë grupin. **Pjesëmarrësit ftohen së pari të sugjerojnë dhe të bien dakord për një temë relevante për punën rinore**, siç është "Çfarë e bën një aktivitet rinor gjithëpërfshirës?". Kjo u jep pjesëmarrësve një mundësi për të kontribuar në fokusin e aktivitetit dhe rrit përgjegjësinë ndaj procesit.

Pasi zgjidhet tema, ajo vendoset në qendër të hartës mendore. Pjesëmarrësit më pas sugjerojnë temat, idetë dhe pyetjet kryesore, të cilat shtohen si degë kryesore. Lehtësuesi i inkurajon pjesëmarrësit të organizojnë dhe lidhin idetë në mënyrë bashkëpunuese.

Gjithashtu, lehtësuesi i fton pjesëmarrësit të përdorin **ngjyrat, imazhet dhe ikonat me qëllim**. Këto elementë vizualë duhet të mbështesin të kuptuarit në vend që thjesht të dekorojnë hartën mendore. Për shembull, ngjyrat, ikonat dhe imazhet mund të përdoren vazhdimisht për të nxjerrë në pah marrëdhëniet midis ideve, për të dalluar tema të ndryshme ose për ta bërë më të lehtë identifikimin e informacionit kyç.

Ky hap tregon se si idetë komplekse mund të organizohen vizualisht dhe në mënyrë bashkëpunuese, duke pranuar njëkohësisht se elementet vizuale duhet të zgjidhen sipas dobisë së tyre dhe preferencave të pjesëmarrësve.

Hyrje e përmbledhur e aktivitetit

Hapi 3 – Koha e praktikës në grupe të vogla (25 minuta)

Pjesëmarrësit punojnë në grupe të vogla dhe krijojnë hartat e tyre mendore mbi një temë që lidhet me jetën e përditshme të të rinjve ose praktikën e punës rinore. Temat e sugjeruara përfshijnë përgatitjen për provime, planifikimin e projekteve, organizimin e ngjarjeve, fushatat ndërgjegjësuese ose përgatitjen e një aktiviteti rinor.

Ndërsa zhvillojnë hartat e tyre mendore, grupet inkurajohen të marrin në konsideratë se **si një i ri mund ta përdorë vetë mjetin**: Çfarë informacioni do t'u duhej për të organizuar? Si mund t'i ndihmonte harta mendore të shprehnin idetë e tyre, të merrnin vendime, të planifikonin një detyrë ose të merrnin pjesë në një proces në grup? Pjesëmarrësit duhet gjithashtu të marrin në konsideratë nëse qasja vizuale e zgjedhur do të ishte e arritshme dhe e dobishme për të rinj të ndryshëm, duke pranuar se jo të gjithë preferojnë metodat vizuale.

Grupet inkurajohen të përdorin fjalë kyçe, ngjyra, imazhe dhe lidhje midis ideve në vend të përshkrimeve të gjata me shkrim. **Elementet vizuale duhet të përdoren me qëllim për të mbështetur mirëkuptimin dhe organizimin**. Gjatë ushtrimit, lehtësuesi lëviz midis grupeve, duke ofruar mbështetje dhe duke i ndihmuar pjesëmarrësit të eksplorojnë mënyra të ndryshme të organizimit të informacionit vizualisht dhe duke marrë në konsideratë se si mund ta përshtatin mjetin për përdorim direkt me të rinjtë.

Hapi 4 – Reflektim dhe transferim në praktikë (20 minuta)

Çdo grup prezanton hartën e tij mendore dhe shpjegon shkurtimisht strukturën dhe zgjedhjet e tij. Lehtësuesi drejton një diskutim se si MindMeister mund të integrohet në aktivitetet e punës rinore të pjesëmarrësve. Pjesëmarrësit reflektojnë mbi situatat ku planifikimi vizual mund të përmirësojë pjesëmarrjen, të mbështesë të nxënit bashkëpunues ose të ndihmojë të rinjtë të organizojnë informacionin në mënyrë më efektive. Aktiviteti përfundon me një diskutim se si të menduarit vizual mund të kontribuojë në praktika më gjithëpërfshirëse dhe të arritshme të punës rinore.

Përshtatje për të rinjtë me ÇSN

Përdorni degë, imazhe dhe ikona të koduara me ngjyra për të zvogëluar mbingarkesën e tekstit dhe për ta bërë informacionin më të lehtë për t'u kuptuar. Ndani temat komplekse në seksione më të vogla vizuale dhe ofroni shabllone ose harta pjesërisht të plotësuara kur pjesëmarrësit kanë nevojë për më shumë strukturë. Hartat mendore bashkëpunuese gjithashtu mund të zvogëlojnë presionin individual dhe të mbështesin të nxënit nga bashkëmoshatarët.

Shënim për lehtësuesin

Inkurajoni pjesëmarrësit të marrin në konsideratë aksesueshmërinë kur përdorin MindMeister, duke përfshirë nivele të ndryshme të aftësive digjitale, lodhjen nga ekrani dhe preferencat individuale për mjetet vizuale ose digjitale. **Në rast të problemeve teknike ose aksesit të kufizuar në teknologji, lehtësuesi duhet të ketë një Plan B duke përgatitur një aktivitet të hartëzimit të mendjes në letër**, në mënyrë që seanca të mund të vazhdojë pa u mbështetur në mjetin digjital.

Seancë reflektimi:

Lehtësuesi udhëheq një seancë reflektim në grup duke përdorur pyetjet e mëposhtme:

- **Si ndikoi të menduarit vizual në mënyrën se si e organizuat informacionin?**
- **Çfarë përparësish vutë re në krahasim me mbajtjen tradicionale të shënimeve?**
- **Si mund ta rrisë hartëzimi i mendjes pjesëmarrjen tek të rinjtë?**
- **Si mund t'i mbështesë MindMeister disa të rinj me ÇSN?**
- **Në cilat aktivitete të punës rinore do ta përdornit këtë mjet?**
- **Çfarë kufizimesh të mundshme mund të lindin kur përdoret harta digjitale mendore, siç janë lodhja nga ekrani, qasja në teknologji, nivele të ndryshme të aftësive digjitale ose preferencat individuale?**
- **Si mund t'i adresojnë këto kufizime punëtorët për të rinjtë ose të ofrojnë mënyra alternative për pjesëmarrje?**

Shënim për lehtësuesin: Theksoni se hartëzimi digjital i mendjes është një mjet i mundshëm për të mbështetur pjesëmarrjen dhe organizimin. Ai duhet të përshtatet sipas nevojave dhe preferencave të të rinjve, duke ofruar metoda jo-digjitale ose alternative kur është e përshtatshme.

Emri i aktivitetit

Zgjedhja e mjetit të duhur digjital për përfshirje

Grupi i synuar

- Punëtorët për të rinjtë
- Trajnerët
- Edukatorët për të rinjtë që punojnë me të rinj në mjedise arsimore joformale, duke përfshirë të rinjtë me ÇSN

Numri i pjesëmarrësve

10 - 25 pjesëmarrës

Lloji i trajnimit

I moderuar

Materialet e nevojshme:

- Kompjuter, tablet ose telefon smart me akses në internet
- Projektor
- Flipchart
- Përshkrim i shtypur i mjeteve digjitale: Canva, Mentimeter, MindMeister dhe GoNoodle.

Objektivi/et e aktivitetit:

- Kuptoni se si mjetet digjitale mund të mbështesin përfshirjen dhe aksesueshmërinë;
- Identifikoni pikat e forta dhe kufizimet e mjeteve të ndryshme digjitale;
- Përputhni mjetet digjitale me nevojat specifike të të nxënit dhe pengesat e pjesëmarrjes;
- Zhvilloni vetëbesim në zgjedhjen e mjeteve të përshtatshme digjitale për aktivitetet rinore.

Shënim për lehtësuesin

Ky aktivitet bazohet në përmbajtjen e paraqitur në Modulin 5 të Kursit DYS në Fushën e të Rinjve. Lehtësuesit që nuk janë të njohur me kursin, inkurajohen të rishikojnë modulin përkatës përpara se ta zbatojnë aktivitetin. Moduli ofron sfond shtesë, koncepte dhe burime praktike që mund t'i ndihmojnë lehtësuesve ta kuptojnë më mirë dhe ta zhvillojnë aktivitetin në mënyrë efektive. Linku në Kursin Online DYS: https://edukacio.com/courses/dys-in-youth-field-course/

Hyrje e përmbledhur e aktivitetit

Ky aktivitet i ndihmon punonjësit për të rinjtë të reflektojnë mbi mënyrën se si mjetet digjitale mund të përdoren me qëllim për të mbështetur përfshirjen në punën rinore. Duke u bazuar në Modulin 5, pjesëmarrësit do të eksplorojnë se si mjetet mund të nxisin aksesin, angazhimin, kreativitetin dhe pjesëmarrjen kur ato zgjidhen sipas nevojave të nxënësve. Fokusi nuk është në përdorimin e teknologjisë për hir të saj, por në zgjedhjen e mjeteve që zvogëlojnë barrierat dhe mbështesin të rinjtë me ÇSN në të kuptuarit e informacionit, shprehjen e ideve, bashkëpunimin dhe pjesëmarrjen aktive.

Hyrje e përmbledhur e aktivitetit

Zbatimi i aktivitetit

Hapi 1 – Çfarë e bën një mjet digjital gjithëpërfshirës? (15 minuta)

Lehtësuesi e hap aktivitetin duke i pyetur pjesëmarrësit se cilat mjete digjitale i përdorin aktualisht në punën rinore dhe nëse zakonisht e marrin në konsideratë aksesueshmërinë kur i zgjedhin ato. Përpara se të prezantojnë parimet e të nxënit digjital gjithëpërfshirës, pjesëmarrësit ftohen të reflektojnë në një kohë kur një mjet digjital krijoi pengesa në vend që t'i largonte ato. Ata diskutojnë se çfarë e shkaktoi pengesën, kush mund të jetë prekur dhe çfarë mund të ishte bërë ndryshe. Pas një shkëmbimi të shkurtër në çifte, pjesëmarrësit ndajnë shembuj me grupin.

Më pas, lehtësuesi prezanton parimet kryesore të të nxënit digjital gjithëpërfshirës, **duke përfshirë aksesueshmërinë, pjesëmarrjen, fleksibilitetin, mbështetjen vizuale dhe angazhimin**. Së bashku, grupi identifikon kriteret bazë për zgjedhjen e një mjeti: lehtësinë e përdorimit, mbështetjen vizuale, ngarkesën e tekstit të ulët, opsionet e bashkëpunimit, aksesueshmërinë, opsionet gjuhësore dhe rëndësinë për objektivin e të nxënit.

Hapi 2 – Eksplorimi i mjeteve (25 minuta)

Pjesëmarrësit ndahen në grupe të vogla. Çdo grup merr informacion rreth një ose dy mjeteve DYS, të tilla si **Canva, GoNoodle, MindMeister ose Mentimeter**. Ata analizojnë se për çfarë përdoret mjeti, cilat pengesa të të nxënit mund të ndihmojë në uljen e tyre dhe çfarë sfidash mund të krijojë për të rinjtë me ÇSN. Nëse ka qasje në internet, grupet e testojnë shkurtimisht mjetin.

Lehtësuesi i inkurajon pjesëmarrësit të mendojnë përtej funksioneve teknike dhe të përqendrohen në qëllimin e punës me të rinjtë: për shembull, MindMeister mund të mbështesë organizimin e ideve, GoNoodle mund të mbështesë fokusin dhe vetërregullimin, Mentimeter mund të mbështesë pjesëmarrjen anonime dhe Canva mund të mbështesë shprehjen vizuale.

Hapi 3 – Përputhja e mjeteve me nevojat e të rinjve (25 minuta)

Çdo grup merr profile të shkurtra pjesëmarrësish që përshkruajnë të rinj me pika të forta, preferenca dhe nevoja të ndryshme. Shembujt mund të përfshijnë një të ri që është krijues, por e ka të vështirë të organizojë idetë, një pjesëmarrës që angazhohet mirë me detyrat interaktive, por humbet përqendrimin shpejt, dikë që është i sigurt në komunikimin me shkrim, por ndihet i shqetësuar kur flet para një grupi, ose një pjesëmarrës që e kupton dhe e mban mend informacionin veçanërisht mirë kur ai paraqitet vizualisht.

Hyrje e përmbledhur e aktivitetit

Grupet zgjedhin mjetin digjital më të përshtatshëm për secilin profil dhe shpjegojnë zgjedhjen e tyre, duke marrë parasysh si pikat e forta të të riut ashtu edhe mbështetjen që mund t'i nevojitet. Ata gjithashtu duhet të identifikojnë një rrezik ose pengesë të mundshme dhe një përshtatje të nevojshme për ta bërë mjetin më të lehtë dhe më gjithëpërfshirës për t'u përdorur.

Lehtësuesi mbledh përgjigjet dhe thekson se përzgjedhja e mjeteve duhet të fillojë nga nevojat e të nxënit të individit, pikat e forta, preferencat dhe objektivi i të nxënit - jo nga popullariteti i mjetit.

Hapi 4 – Hartimi i një mini-aktiviteti gjithëpërfshirës (15 minuta)

Grupet hartojnë një aktivitet pune rinore të shkurtër duke përdorur mjete të shumta digjitale. Aktiviteti duhet të përfshijë një objektiv të qartë, një shpjegim të thjeshtë se si do të përdoren mjetet dhe të paktën dy qasje ose përshtatje të mundshme për mbështetjen e të rinjve me ÇSN. Grupet inkurajohen të marrin në konsideratë mënyra të ndryshme se si mund të zbatohet aktiviteti në varësi të pikave të forta, preferencave, nevojave, teknologjisë së disponueshme dhe nivelit të vetëbesimit digjital të pjesëmarrësve.

Çdo grup paraqet shkurtimisht idenë e tij, duke shpjeguar zgjidhjet e ndryshme që kanë marrë në konsideratë dhe pse ato mund të jenë të përshtatshme në kontekste të ndryshme. Lehtësuesi përmbyll duke theksuar se rrallë ka një zgjidhje që funksionon për të gjithë; mjetet digjitale duhet të rrisin aksesin dhe pjesëmarrjen, jo të shtojnë kompleksitet ose pengesa të panevojshme.

Përshtatje për të rinjtë me ÇSN

Demonstroni mjetin digjital përpara se t'u kërkoni pjesëmarrësve ta përdorin atë. **Zvogëloni detyrat që kërkojnë shumë tekst, përdorni formate vizuale dhe ofroni shabllone ose shembuj**. Lejoni pjesëmarrësit të punojnë në çifte dhe ofroni alternativa jo-digjitale kur është e nevojshme.

Shënim për lehtësuesin

Pas çdo prezantimi në grup, ftojini pjesëmarrësit e tjerë të japin reagime të shkurtra dhe konstruktive nga bashkëmoshatarët mbi përfshirjen dhe aksesueshmërinë e aktivitetit të propozuar. **Inkurajojini ata të identifikojnë një pikë të fortë të qasjes dhe të sugjerojnë një përshtatje ose përmirësim të mundshëm**. Kjo u lejon pjesëmarrësve të shkëmbejnë ide praktike dhe të shqyrtojnë se si aktiviteti mund t'i përgjigjet më mirë pikave të forta, preferencave dhe nevojave të ndryshme për mbështetje.

Seancë reflektimi:

Lehtësuesi udhëheq një seancë reflektim në grup duke përdorur pyetjet e mëposhtme:

- **Cilat karakteristika e bëjnë një mjet digjital gjithëpërfshirës?**
- **Cili mjet do të ishte më i dobishëm në kontekstin tuaj?**
- **Cilat pengesa mund të ndihmojnë në uljen e mjeteve digjitale?**
- **Çfarë duhet të marrin në konsideratë punonjësit për të rinjtë përpara se të përfshijnë teknologjinë në një aktivitet?**

Emri i aktivitetit

Canva Bingo: Sfida Dizajni më i Shpejtë

Lloji i trajnimit

I moderuar

Grupi i synuar

14 - 29 vjeç (Të rinjtë / Të rejat)

Profili: I përshtatshëm si për fillestarët që sapo kanë filluar të zbulojnë dizajnin grafik, ashtu edhe për përdoruesit më me përvojë që duan të testojnë kufijtë e tyre krijuese dhe të mësojnë veçori të fshehura.

Numri i pjesëmarrësve

Madhësia optimale e grupit:
10 - 25 pjesëmarrës
Shënim: Mund të zbatohet individualisht ose në ekipe të vogla prej 2-3 personash (gjë që inkurajon punën në grup dhe të nxënit nga njëri-tjetri).

Materialet e nevojshme:

- **Për pjesëmarrësit:** Telefona smart, tableta ose laptopë me qasje në internet dhe aplikacionin Canva të instaluar (ose të hapur nëpërmjet shfletuesit).
- **Për organizatorët:** Një kompjuter dhe një projektor/ekran për të shfaqur rezultatet, një kohëmatës/orë.

Objektivi/et e aktivitetit:

- **Të zhvillojë aftësitë e shkrim-leximit digjital dhe të komunikimit vizual të pjesëmarrësve përmes të mësuarit joformal dhe të gamifikuar;**
- **Të nxisë kreativitetin, të menduarit kritik dhe zgjidhjen e problemeve duke u dhënë pjesëmarrësve sfida dizajni abstrakte ose të bazuara në kufizime;**
- **Për të inkurajuar të nxënit dhe bashkëpunimin midis kolegëve, ndërsa pjesëmarrësit ndihmojnë njëri-tjetrin të gjejnë dhe zotërojnë mjete të ndryshme brenda platformës.**

Shënim për pjesëmarrësit:

Canva ofron gjithashtu veçori shtesë përmes **versionit të saj Pro**, i cili kërkon një abonim me pagesë. Nëse pjesëmarrësit dëshirojnë të përdorin veçoritë Pro, ata duhet të informohen se Canva mund të ofrojë një periudhë prove falas (në varësi të kushteve dhe disponueshmërisë aktuale të Canva-s). Çdo vendim për të përdorur versionin Pro ose për të filluar një periudhë prove është opsional dhe duhet të merret para fillimit të aktivitetit.

Shënim për lehtësuesin

Ky aktivitet mbështetet në **Materialet Shtesë** të zhvilluara në kuadër të projektit **DYS në Fushën e të Rinjve**. Lehtësuesit inkurajohen t'i shqyrtojnë këto materiale para se ta zbatojnë aktivitetin, pasi ato ofrojnë sfond shtesë, udhëzime praktike dhe burime që mund të mbështesin ofrimin efektiv dhe t'i ndihmojnë lehtësuesit ta kuptojnë më mirë temën. Materiale shtesë: https://dysinyouth.eu/support-materials-2/

Hyrje e përmbledhur e aktivitetit



Në vend që të jepni një kartë të madhe në fillim, loja është një garë me **5 (ose 3) raunde të veçanta.** Për secilin raund, ju zbuloni detyrën. Ekipi i parë që përfundon raundin bërtet **"BINGO!"** dhe merr pikë. Kjo zgjat rreth 1,5 - 2 orë.

Ja plani për 5 raundet (mund të bëhet edhe në 3 raunde):

Raundi 1: Ngrohja (shumë e lehtë) Kohëzgjatja 8 – 10 minuta
Detyra: Gjeni një shabllon dhe ndryshojeni atë.
Shembull: "Gjeni një shabllon ftese për ditëlindje. Ndryshoni tekstin në emrin e ekipit tuaj dhe ndryshoni të gjitha ngjyrat në jeshile."
Qëllimi: Vetëm të mësoj si të hap Canvan, të kërkoj gjëra dhe të ndryshoj tekstin/ngjyrat.

Raundi 2: Magjia e Fotos (e Lehtë) – 10-12 minuta
Detyra: Përdorni mjete të thjeshta për fotot.
Shembull: "Bëni një selfie të ekipit tuaj. Fshini sfondin e fotos dhe vendoseni ekipin tuaj sipër Kullës Eiffel ose Hënës."
Qëllimi: Mësoni si të ngarkoni foto, të hiqni sfondet dhe të përdorni shtresa.

Raundi 3: Meme-i Qesharak (mesatar) - Kohëzgjatja - 12-15 minuta
Detyra: Krijo diçka qesharake nga e para.
Shembull: "Bëni një meme qesharak për jetën në qendrën tonë rinore duke përdorur elemente, forma dhe tekste."
Qëllimi: Mësoni si të kërkoni grafikë (elemente) dhe të kombinoni tekstin me imazhe për një ide krijuese.

Raundi 4: Vizioni i së Ardhmes me IA (i avancuar) Kohëzgjatja – 15-17 minuta
Detyra: Përdorni mjetet e IA (Inteligjencës Artificiale) të Canva-s.
Shembull: "Përdorni gjeneratorin e imazheve me inteligjencë artificiale. Shkruani 3 fjalë të çuditshme (si 'qendër rinore futuriste fluturuese') dhe krijoni një poster interesant me atë imazh."
Qëllimi: Zbuloni mjetet e reja të inteligjencës artificiale brenda Canva-s dhe praktikoni "shtypjen" (shtypjen e fjalëve për të marrë imazhe).

Raundi 5: Finalja e Madhe – Dizajni i Lëvizjes (ekspert) Kohëzgjatja – 15-17 minuta
Detyra: Bëjini gjërat në lëvizje.
Shembull: "Krijo një postim video 5-sekondësh për Instagram. Duhet të ketë një titull të animuar që shfaqet menjëherë dhe muzikë në sfond."
Qëllimi: Mëso si të përdorësh animacionin, kohën e videos dhe veçoritë audio.

Si të shënoni dhe të fitoni:
Vendi i parë që bërtet **"BINGO"** në një raund merr 3 pikë.
Vendi i dytë merr 2 pikë.
Të gjitha ekipet e tjera që përfundojnë para se të mbarojë koha marrin 1 pikë.

Ekipi me më shumë pikë pas Raundit 5 (ose 3) fiton të gjithë lojën!

Seancë reflektimi:

Flisni në një rreth.

Kjo zgjat rreth 10–15 minuta. Është koha për të menduar rreth asaj që mësuam sot. Përdorni këto pyetje të thjeshta:

1. Duke menduar për përvojën (Çfarë ndodhi?):

Si u ndjetë gjatë garës? A ishte e lehtë apo e vështirë të punoje në një ekip ku të gjithë kanë aftësi të ndryshme?

Cila raund ose detyrë e bëri ekipin tuaj të fliste ose të qeshte më shumë?

2. Zbulimet dhe të nxënit (Çfarë mësuam?):

Çfarë mjeti ose veçorie të re të Canva-s gjete sot (ndoshta me ndihmën e shokut/shoqes të ekipit) që nuk e njihje më parë?

Imagjinoni sikur ekipi juaj duhet të bëjë një poster të vërtetë rreth një teme të rëndësishme për të rinjtë. Cili mjet nga loja e sotme do të jetë "superfuqia" e ekipit tuaj?

Emri i aktivitetit

Mësimi nga Historitë Reale: Ndërtimi i Praktikës Gjithëpërfshirëse përmes Studimeve të Rastit

Grupi i synuar

- Punëtorët për të rinjtë
- Edukatorët
- Vullnetarë që punojnë me të rinj në mjedise arsimore joformale, duke përfshirë të rinjtë me ÇSN

Numri i pjesëmarrësve

10 - 25 pjesëmarrës

Lloji i trajnimit

I moderuar

Materialet e nevojshme:

- Studime rastesh të shtypura (Harry dhe Odhran)
- Flipchart
- Shënime ngjitëse
- Marker
- Fletë pune reflektimi
- Projektor (opsional)

Shënim për lehtësuesin

Ky aktivitet bazohet në përmbajtjen e paraqitur në **Modulin 2** të **Kursit DYS në Fushën e të Rinjve**. Lehtësuesit që nuk janë të njohur me kursin, inkurajohen të rishikojnë modulin përkatës përpara se ta zbatojnë aktivitetin. Moduli ofron sfond shtesë, koncepte dhe burime praktike që mund t'i ndihmojnë lehtësuesve ta kuptojnë më mirë dhe ta zhvillojnë aktivitetin në mënyrë efektive. Linku në Kursin Online DYS: https://edukacio.com/courses/dys-in-youth-field-course/

Objektivi/et e aktivitetit:

Në fund të këtij aktiviteti, pjesëmarrësit do të

- Analizojnë shembuj nga jeta reale të punës gjithëpërfshirëse me të rinjtë;
- Identifikojnë strategji efektive që mbështesin të rinjtë me ÇSN;
- Reflektojnë mbi sfidat që mund të hasin punëtorët për të rinjtë;
- Ndajnë dhe analizojnë përvojat e tyre të punës me të rinjtë, duke mësuar nga perspektivat e bashkëmoshatarëve;
- Të zhvillojnë zgjidhje praktike të zbatueshme në punën e tyre.

Hyrje e përmbledhur e aktivitetit

Ky aktivitet përdor studime rastesh autentike nga puna gjithëpërfshirëse me të rinjtë për të ndihmuar pjesëmarrësit të kuptojnë se si mbështetja e përshtatur mund të ndikojë pozitivisht në jetën e të rinjve me ÇSN. Pjesëmarrësit punojnë në bashkëpunim për të identifikuar qasjet e suksesshme, pengesat dhe mësimet e nxjerra përpara se t'i lidhin këto gjetje me praktikën e tyre.

Aktiviteti nxit reflektimin, të nxënit nga bashkëmoshatarët dhe të menduarit kritik, ndërkohë që i inkurajon pjesëmarrësit të marrin në konsideratë se si mund të krijojnë mjedise më gjithëpërfshirëse të të nxënit.

Hyrje e përmbledhur e aktivitetit

Hapi 1 – Hyrje (10 minuta)

Lehtësuesi prezanton rëndësinë e të mësuarit nga shembujt nga jeta reale.

Shpjegoni shkurt se përfshirja e suksesshme ndërtohet nëpërmjet kuptimit të nevojave individuale, krijimit të mjediseve mbështetëse dhe ofrimit të mundësive kuptimplote.

Hapi 2 – Leximi i Studimeve të Rastit (15 minuta)

Ndani pjesëmarrësit në grupe të vogla.

Çdo grup merr **një studim rasti (Harry ose Odhran)**.

Pjesëmarrësit lexojnë historinë së bashku dhe diskutojnë:

- Cilat pika të forta të të riut u njohën dhe u mbështetën në to?
- Çfarë pengesash përjetuan ata?
- Çfarë mbështetjeje ofroi punonjësi për të rinjtë ose të tjerë?
- Cilat pika të forta u ndërtuan në mënyrë aktive?
- Si e mundësoi mbështetja të riun të përdorte pikat e tij të forta dhe të arrinte rezultate pozitive?

Shënim për lehtësuesin: Inkurajoni pjesëmarrësit të përqafojnë një perspektivë të bazuar në pikat e forta, duke pranuar se mbështetja efektive nuk ka të bëjë vetëm me heqjen e barrierave, por edhe me krijimin e mundësive që të rinjtë të përdorin dhe zhvillojnë pikat e tyre të forta individuale.

Hapi 3 – Analiza në Grup (20 minuta)

Çdo grup diskuton:

- **Çfarë e bëri ndërhyrjen të suksesshme?**
- **Cilat strategji gjithëpërfshirëse u përdorën?**
- **Cilat pengesa mbetën?**
- **Çfarë do të kishe bërë ndryshe?**

Grupet i shënojnë përgjigjet e tyre në një flipchart letër.

Hapi 4 – Shëtitje në galeri (15 minuta)

Grupet shfaqin posterat e tyre.

Pjesëmarrësit lëvizin nëpër dhomë, duke lexuar punën e njëri-tjetrit dhe duke shtuar ide shtesë duke përdorur letra ngjitëse.

Prezantim i shkurtër i aktivitetit

Hapi 5 – Lidhja me Praktikën (20 minuta)

Pjesëmarrësit plotësojnë individualisht një fletë reflektimi:

- Cilën strategji mund ta zbatoj menjëherë?
- Çfarë pengesash ekzistojnë në organizatën time?
- Çfarë mbështetjeje më duhet për t'u bërë më gjithëpërfshirës?

Vullnetarët ndajnë reflektimet e tyre.



Seancë reflektimi:

Përdorni pyetjet e mëposhtme:

- **Çfarë ju habiti më shumë?**
- **Cila strategji dukej më efektive?**
- **Pse është e rëndësishme mbështetja e personalizuar?**
- **Si mund ta nxisin punëtorët për të rinjtë vetëbesimin në vend që të përqendrohen te kufizimet?**
- **Cilat ide do t'i zbatoni të parat?**

Përmbyllni duke theksuar se inkurajimi i vazhdueshëm, mbështetja e strukturuar dhe pjesëmarrja kuptimplote janë elementë kyç të punës gjithëpërfshirëse me të rinjtë.

Emri i aktivitetit

World Café: Ndërtimi i Punës Rinore Gjithëpërfshirëse në të Gjithë Evropën

Grupi i synuar

- Punëtorët për të rinjtë
- Edukatorët
- Trajnerët
- Punonjësit social dhe profesionistë të tjerë që punojnë me të rinjtë

Numri i pjesëmarrësve

15 - 30 pjesëmarrës

Lloji i trajnimit

I avancuar/ekspert

Materialet e nevojshme:

- Letër flipchart (një për tavolinë
- diskutimi)
- Marker
- Shënime ngjitëse
- Kohëmatës

Objektivi/et e aktivitetit:

- Të eksplorojnë realitetet e larmishme të përjetuara nga të rinjtë me ÇSN në të gjithë Evropën;
- Të identifikojnë barrierat e përbashkëta dhe praktikat e suksesshme në punën gjithëpërfshirëse rinore;
- Të inkurajojnë reflektimin bashkëpunues dhe shkëmbimin e përvojave midis pjesëmarrësve;
- Të krijojnë së bashku rekomandime praktike që mund të forcojnë punën gjithëpërfshirëse rinore pavarësisht kontekstit kombëtar.

Përshkrime të tavolinave që shfaqin temat e diskutimit

Temat e Diskutimit

Tabela 1 – Pjesëmarrja

Eksploroni faktorët që mund t'i pengojnë ose dekurajojnë të rinjtë me ÇSN nga pjesëmarrja e plotë në aktivitetet rinore. Inkurajoni pjesëmarrësit të marrin në konsideratë pengesat që lidhen me komunikimin, aktivitetet, ndërveprimin shoqëror ose mjedisin e të nxënit.

Pyetje: Çfarë i pengon të rinjtë me ÇSN-të të marrin pjesë plotësisht në aktivitetet rinore?

Temat e Diskutimit

Tabela 2 – Aksesueshmëria

Identifikoni barrierat që mund të ekzistojnë në mjediset e arsimit joformal dhe të punës rinore dhe diskutoni se si aktivitetet, komunikimi, materialet dhe mjediset fizike ose digjitale mund të bëhen më të arritshme.

Pyetje: Cilat pengesa ekzistojnë ende në mjediset e arsimit joformal dhe punës rinore?

Tabela 3 – Sistemet Mbështetëse

Diskutoni llojet e mbështetjes që janë aktualisht në dispozicion të të rinjve me ÇSN dhe identifikoni boshllëqet ku mund të nevojitet mbështetje, burime ose bashkëpunim shtesë.

Pyetje: Çfarë mbështetjeje ekziston tashmë për të rinjtë me ÇSN dhe çfarë mungon ende?

Tabela 4 – Punëtorët për të rinjtë

Reflektoni mbi njohuritë, aftësitë, qëndrimet dhe qasjet praktike që punonjësit për të rinjtë kanë nevojë për të krijuar mjedise gjithëpërfshirëse dhe për t'iu përgjigjur në mënyrë efektive nevojave të ndryshme.

Pyetje: Cilat kompetenca dhe qasje janë thelbësore për krijimin e punës gjithëpërfshirëse rinore?

Tabela 5 – Duke shikuar para

Inkurajoni pjesëmarrësit të mendojnë përtej praktikave aktuale dhe të imagjinojnë se si mund të zhvillohet puna gjithëpërfshirëse rinore në të ardhmen, duke përfshirë ndryshimet në metoda, politika, mjedise dhe kompetencat e punonjësve për të rinjtë.

Pyetje: Si duhet të duket puna gjithëpërfshirëse rinore në të gjithë Evropën pas pesë vitesh?

Shënim për lehtësuesin: Përpara se të fillojë diskutimi, shpjegoni shkurtimisht fokusin e secilës tabelë dhe inkurajoni pjesëmarrësit të japin shembuj konkretë dhe zgjidhje praktike në vend që të përqendrohen vetëm në identifikimin e problemeve.

Shënim për lehtësuesin

Ky aktivitet bazohet në përmbajtjen e paraqitur në **Modulin 3** të **Kursit DYS në Fushën e të Rinjve**. Lehtësuesit që nuk janë të njohur me kursin, inkurajohen të rishikojnë modulin përkatës përpara se ta zbatojnë aktivitetin. Moduli ofron sfond shtesë, koncepte dhe burime praktike që mund t'i ndihmojnë lehtësuesve ta kuptojnë më mirë dhe ta zhvillojnë aktivitetin në mënyrë efektive. Linku në Kursin Online DYS: https://edukacio.com/courses/dys-in-youth-field-course/

Hyrje e përmbledhur e aktivitetit

Lehtësuesi prezanton metodologjinë e **World Café**, duke shpjeguar se pjesëmarrësit do të eksplorojnë aspekte të ndryshme të punës gjithëpërfshirëse rinore përmes një sërë diskutimesh të strukturuara. Qëllimi është të shkëmbehen përvoja, të ndërtohen mbi idetë e njëri-tjetrit dhe të identifikohen zgjidhje praktike që mund të zbatohen në kontekste të ndryshme evropiane.

Përgatiten pesë tryeza diskutimi, secila prej të cilave përqendrohet në një temë të ndryshme që lidhet me realitetet e të rinjve me ÇSN. Pjesëmarrësit ndahen nëpër tavolina dhe kalojnë 12-15 minuta duke diskutuar pyetjen e caktuar, duke shënuar idetë kryesore, sfidat dhe zgjidhjet e mundshme në një letër flipcharti ose në fleta ngjitëse.

Një pjesëmarrës në secilën tavolinë caktohet si mikpritës i tavolinës. Mikpritësi i tavolinës qëndron në të njëjtën tavolinë gjatë gjithë aktivitetit dhe është përgjegjës për mirëseardhjen e çdo grupi të ri, duke përmbledhur shkurtimisht pikat kryesore të diskutuara nga grupi i mëparshëm dhe duke i inkurajuar pjesëmarrësit të ndërtojnë mbi idetë e regjistruara tashmë dhe t'i zhvillojnë më tej.

Pas çdo raundi diskutimi, pjesëmarrësit kalojnë në një tavolinë të re, ndërsa mikpritësit e tryezës mbeten në vend për të ruajtur vazhdimësinë dhe për të mbështetur shkëmbimin e ideve.

Pasi të gjitha grupet të kenë vizituar çdo tryezë diskutimi, secili grup zgjedh një temë dhe përgatit një prezantim të shkurtër që përmbledh sfidat kryesore, gjetjet kryesore dhe zgjidhjet e propozuara. Aktiviteti përfundon me një diskutim plenar, gjatë të cilit pjesëmarrësit krahasojnë idetë, identifikojnë prioritetet e përbashkëta dhe reflektojnë se si rekomandimet e propozuara mund të zbatohen në organizatat dhe kontekstet e tyre lokale.

Seancë reflektimi:

Ftojini pjesëmarrësit të reflektojnë si mbi diskutimet ashtu edhe mbi procesin bashkëpunues. Përfundoni duke theksuar se, megjithëse realitetet e të rinjve me ÇSN mund të ndryshojnë në të gjithë Evropën, shumë sfida janë të përbashkëta. Përmes bashkëpunimit, shkëmbimit të përvojave dhe miratimit të praktikave gjithëpërfshirëse, punonjësit për të rinjtë mund të luajnë një rol kyç në krijimin e mjediseve të arritshme dhe mbështetëse ku çdo i ri ka mundësi të barabarta për të marrë pjesë dhe për të përparuar.

Emri i aktivitetit

Lojë me Role Gjithëpërfshirëse: Praktikimi i Komunikimit të Përditshëm

Grupi i synuar

- Punëtorët për të rinjtë
- Të rinjtë me ÇSN

Numri i pjesëmarrësve

8 - 24 pjesëmarrës

Lloji i trajnimit

I avancuar/ekspert

Objektivi/et e aktivitetit:

Pjesëmarrësit do të:

- Praktikojnë komunikim gjithëpërfshirës;
- Ndërtojnë vetëbesim në bashkëveprimet e përditshme;
- Forcojnë aftësitë e empatisë dhe zgjidhjes së problemeve;
- Mësojnë si të lehtësojnë aktivitete me lojëra në role me të rinj me ÇSN.

Materialet e nevojshme:

- Kartat e skenarëve
- Objekte të përditshme (qese pazari, menu, biletë autobusi, etj.)
- Flipchart
- Fletët e vëzhgimit

Shënim për lehtësuesin

Ky aktivitet bazohet në përmbajtjen e paraqitur në **Modulin 6** të **Kursit DYS në Fushën e të Rinjve**. Lehtësuesit që nuk janë të njohur me kursin, inkurajohen të rishikojnë modulin përkatës përpara se ta zbatojnë aktivitetin. Moduli ofron sfond shtesë, koncepte dhe burime praktike që mund t'i ndihmojnë lehtësuesve ta kuptojnë më mirë dhe ta zhvillojnë aktivitetin në mënyrë efektive. Linku në Kursin Online DYS: https://edukacio.com/courses/dys-in-youth-field-course/

Hyrje e përmbledhur e aktivitetit

Lojërat me role ofrojnë një mjedis të sigurt për praktikimin e situatave të jetës reale. Të rinjtë me ÇSN shpesh përfitojnë nga mundësitë e përsëritura për të ushtruar komunikimin përpara se të hasin situata të ngjashme në jetën e përditshme.

Ky aktivitet tregon se si loja me role mund të përmirësojë pavarësinë, vetëbesimin dhe pjesëmarrjen sociale.

Hapi 1 – Akullthyes (icebreaker) (10 minuta)

Pjesëmarrësit diskutojnë situata ku kërkimi i ndihmës mund të duket i vështirë.

Shembuj:

Supermarket | Kafe | Transport Publik | Farmaci | Shkollë

Hyrje e përmbledhur e aktivitetit

Hapi 2 – Caktimi i roleve (10 minuta)

Pjesëmarrësit formojnë çifte.
Çdo çift merr një skenar

- **Dyqan ushqimor**
- **Restorant/Kafe**
- **Transporti Publik**

Hapi 3 – Loja e parë me role (20 minuta)

Pjesëmarrësit i interpretojnë skenarët.
Vëzhguesit plotësojnë një fletë vëzhgimi duke shënuar:

- **Aftësi komunikimi**
- **Gjuha e trupit**
- **Qartësia**
- **Ndërveprim respektues**
- **Përfshirje**

Hapi 4 – Reflektim dhe informacion kthyes (15 minuta)

Pas çdo performance, pjesëmarrësit reflektojnë si grup duke përdorur një qasje që vë në plan të parë pikat e forta:

- **Çfarë shkoi mirë? (Identifikoni pikat e forta dhe praktikat efektive gjithëpërfshirëse të vëzhguara)**
- **Çfarë mund të përmirësohet?**
- **Si mund të bëhet komunikimi më i arritshëm për dikë me ÇSN?**

Shënim për lehtësuesin: Inkurajoni pjesëmarrësit që të fillojnë reagimet duke njohur strategjitë dhe pikat e forta pozitive përpara se të ofrojnë sugjerime konstruktive për përmirësim.

Hapi 5 – Përsëritni duke i përshtatur (20 minuta)

Pjesëmarrësit i përsërisin skenarët pasi përfshijnë reagimet.
Shembuj:

- **Përdorimi i një gjuhe më të thjeshtë;**
- **Jepni kohë shtesë për të menduar;**
- **Ofrimi i mbështetjes vizuale;**
- **Kontrollimi i të kuptuarit;**
- **Ofrimi i përforcimeve pozitive.**

Seancë reflektimi:

- Cilat përshtatje e bënë komunikimin më të lehtë?
- Si e përmirësoi informacioni kthyes performancën?
- Cilat strategji mbështesin vetëbesimin?
- Si mund të përshtaten këto skenarë për ÇSN të ndryshme?
- Si mund ta përdorni lojën me role në punën tuaj rinore?

Përfundoni duke theksuar se praktika në mjedise të sigurta i përgatit të rinjtë për pjesëmarrje të pavarur në shoqëri.

Emri i aktivitetit

Duke festuar neurodiversitetin me ndryshime krijuese

Grupi i synuar

- Punëtorët për të rinjtë
- Edukatorët
- Të rinjtë

Numri i pjesëmarrësve

10 - 25 pjesëmarrës

Lloji i trajnimit

I avancuar/ekspert

Materialet e nevojshme:

- Manuali i Dallimeve Kreative
- Flipchart
- Shënime ngjitëse
- Marker
- Letër e madhe

Objektivi/et e aktivitetit:

Pjesëmarrësit do të:

- **Kuptojnë parimet e neurodiversitetit;**
- **Njohin pikat e forta që lidhen me profile të ndryshme të të nxënit;**
- **Sfidojnë stereotipet;**
- **Krijojnë së bashku një mjedis mësimor gjithëpërfshirës.**

Shënim për lehtësuesin

Ky aktivitet mbështetet në **Materialet Shtesë** të zhvilluara në kuadër të projektit DYS në Fushën e të Rinjve. Lehtësuesit inkurajohen t'i shqyrtojnë këto materiale para se ta zbatojnë aktivitetin, pasi ato ofrojnë sfond shtesë, udhëzime praktike dhe burime që mund të mbështesin ofrimin efektiv dhe t'i ndihmojnë lehtësuesit ta kuptojnë më mirë temën. Materiale shtesë: https://dysinyouth.eu/support-materials-2/

Hyrje e përmbledhur e aktivitetit

Duke përdorur Manualin e Dallimeve Kreative, pjesëmarrësit eksplorojnë neurodiversitetin përmes diskutimit, reflektimit dhe aktiviteteve bashkëpunuese. Në vend që t'i shohin ÇSN-të si mangësi, pjesëmarrësit shqyrtojnë pikat e forta, kreativitetin dhe perspektivat unike që individët neurodivers sjellin në komunitete.

Sesioni promovon empatinë, ndërkohë që inkurajon punonjësit për të rinjtë të krijojnë mjedise gjithëpërfshirëse ku të gjithë mund të kenë sukses.

Hapi 1 – Shkëmbim idesh (10 minuta)

Pjesëmarrësit përgjigjen:

- **"Çfarë i bën njerëzit të mësojnë ndryshe?"**

Përgjigjet shkruhen në një flipchart.

Hyrje e përmbledhur e aktivitetit

Hapi 2 – Shqyrtimi i Manualit (20 minuta)

Grupe të vogla shqyrtojnë pjesë të zgjedhura të Manualit të Dallimeve Kreative.
Çdo grup identifikon:

- **Një mit rreth neurodiversitetit;**
- **Një pik të fortë;**
- **Një rekomandim praktik;**
- **Një veprim që punonjësit për të rinjtë mund të zbatojnë.**

Hapi 3 – Hartimi i Pikave të Forta (20 minuta)

Pjesëmarrësit punojnë në grupe të vogla për të krijuar një poster me titull:

- **"Mendje të ndryshme, pika të forta të ndryshme."**

Çdo grup eksploron një ose më shumë profile neurodivergjente (Disleksi, Dispraksi, Diskalkuli, Disgrafi, ADHD ose Autizëm) dhe diskuton:

- **Pikat e forta ose aftësitë** e mundshme që mund të kenë disa individë me këtë profil (pa supozuar se këto vlejnë për të gjithë).
- **Si mundet një punonjës për të rinjtë t'i njohë dhe të ndërtojë mbi këto pika të forta** në të nxënë dhe në aktivitetet rinore.

Shënim për lehtësuesin: Theksoni se njerëzit neurodivergjentë janë individë me përvoja të larmishme. Qëllimi është të identifikohen pikat e forta të mundshme dhe praktikat gjithëpërfshirëse, jo të stereotipizohen ose të përcaktohen njerëzit sipas diagnozës së tyre.

Hapi 4 – Krijimi i një Karte Përfshirjeje (25 minuta)

Shembuj:

- **Të gjithë kanë kohë të mjaftueshme për t'u përgjigjur.**
- **Ne komunikojmë qartë.**
- **Gabimet janë pjesë e të mësuarit.**
- **Ne respektojmë stile të ndryshme të të nxënit.**
- **Ne mbështesim njëri-tjetrin.**

Çdo pjesëmarrës nënshkruan kartën.

Seancë reflektimi:

Pyetje reflektimi:

- **Çfarë supozimesh ndryshuan sot?**
- **Pse është e rëndësishme të menduarit e bazuar në pikat e forta?**
- **Cilin rekomandim nga manuali do të përdorni?**
- **Si mund të bëhet organizata juaj më gjithëpërfshirëse?**

Përmbyllni duke theksuar se përfshirja nuk arrihet duke i trajtuar të gjithë njësoj, por duke njohur dhe duke iu përgjigjur nevojave individuale, duke vlerësuar njëkohësisht pikat e forta të të gjithëve.

Projekti Erasmus +

DYS NË FUSHËN E TË RINJVE

2024-2-BE04-KA220-YOU-000271848

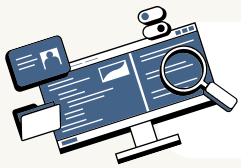
DYS në Fushën e të Rinjve

Fuqizimi i punës gjithëpërfshirëse rinore përmes mjeteve të gamifikuara dhe digjitale

Moduli me pjesëmarrje fizike

Një kuti mjetesh që bashkon një koleksion aktivitetesh praktike, miqësore ndaj DYS-it, të cilat mbështesin punën gjithëpërfshirëse rinore dhe të nxënit joformal

Logoja e Projektit



Uebfaqja e projektit:

https://dysinyouth.eu/

Co-funded by the European Union

Bashkëfinancuar nga Bashkimi Evropian. Megjithatë, pikëpamjet dhe opinionet e shprehura janë vetëm ato të autorit/autorëve dhe nuk pasqyrojnë domosdoshmërisht ato të Bashkimit Evropian ose të Agjencisë Ekzekutive Evropiane të Arsimit dhe Kulturës (EACEA). As Bashkimi Evropian dhe as EACEA nuk mund të mbahen përgjegjës për to.