Еразмус + проект

ДИС ВО ПОЛЕТО ЗА МЛАДИ

2024-2-BE04-KA220-YOU-000271848

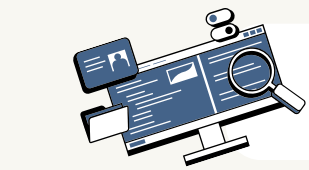
ДИС во полето за млади

Зајакнувањето на инклузивната младинска работа преку геjмифицирани и дигитални алатки

Модул со физичко присуство

Комплет алатки што обединува колекција од практични, активности прилагодени за ДИС, кои поддржуваат инклузивна младинска работа и неформално учење

Лого на проектот



Веб-страна на проектот:

https://dysinyouth.eu/

Co-funded by the European Union

Кофинансирано од Европската Унија. Сепак, изразените ставови и мислења се само ставови на авторот/авторите и не ги одразуваат нужно ставовите на Европската Унија или на Европската Извршна агенција за образование и култура (EACEA). Ниту Европската Унија ниту EACEA не можат да бидат одговорни за нив.

Вовед

Почитувани младински работници, обучувачи, фасилитатори и млади луѓе,

Добредојдовте во **комплетот со алатки за активности со физичко присуство на ДИС во полето за млади**. Со задоволство ви ја претставуваме оваа збирка практични активности дизајнирани да помогнат работата со млади да биде поинклузивна, достапна и да одговара на разновидните потреби за учење на младите луѓе.

Овој пакет алатки е развиен во рамките на проектот **ДИС полето за млади** како практичен придружник на онлајн ресурсите за учење. Иако онлајн курсот ги воведува клучните концепти на специфични тешкотии во учењето (СТУ) и инклузивна младинска работа, овој пакет алатки ги преведува тие концепти во активности лице в лице, преку искуство што можат да се имплементираат во неформални образовни услови. Активностите поттикнуваат учество, соработка, размислување и активно учење, а воедно нудат практични адаптации што ги поддржуваат младите луѓе со СТУ и им користат на различни групи ученици.

Комплетот со алатки е адаптиран од онлајн курсот **ДИС во полето за млади** и **дополнителните материјали** развиени во текот на проектот. Заедно, овие ресурси им обезбедуваат на младинските работници и теоретска основа и практични алатки потребни за создавање подостапни средини за учење. Сите материјали за проектот се достапни на официјалната веб-страната на проектот.

За да се обезбеди поширока достапност, комплетот со алатки е преведен од **англиски** на јазиците на сите партнери во проектот: **француски, шпански, италијански, македонски и албански**.

Како да го користите ова поле со алатки

Активностите се организирани во три нивоа на сложеност:

- **Воведен –** погоден за фасилитатори кои се нови во темата и за групи кои почнуваат да истражуваат инклузија и СТУ.
- **Умерени –** активности што бараат поголемо ангажирање на учесниците и заедничко решавање на проблеми.
- **Експертски –** понапредни активности што поттикнуваат критичко размислување, планирање и примена на инклузивни практики во младинската работа.

Во рамките на секое ниво, активностите напредуваат од поедноставни кон посложени, дозволувајќи им на фасилитаторите да избираат активности според искуството и потребите на нивната група.

Секоја активност вклучува:

Цели на учењето;
Потребен број на учесници;
Потребни материјали;
Чекор-по-чекор имплементација;
Адаптации за млади луѓе со СТУ;
Белешки за фасилитаторот со практични совети за инклузивно обучување.

Co-funded by the European Union

Кофинансирано од Европската Унија. Сепак, изразените ставови и мислења се само ставови на авторот/авторите и не ги одразуваат нужно ставовите на Европската Унија или на Европската Извршна агенција за образование и култура (EACEA). Ниту Европската Унија ниту EACEA не можат да бидат одговорни за нив.

Вовед

Наместо да нуди единствен пристап, овој сет алатки поттикнува флексибилност. Секој млад човек има уникатни силни страни, преференции и потреби за поддршка, а фасилитаторите се поканети да ги прилагодат активностите на сопствениот контекст, а воедно да обезбедат значајно учество за сите.

Се надеваме дека овој сет со алатки ќе ве инспирира да создадете пријатни, ангажирани и достапни искуства за работа со млади каде што секој млад човек има можност да учи, да учествува и да напредува.

Ви посакуваме успех во спроведувањето на овие активности!

За оние кои сакаат да го истражат **ДИС онлајн курсот во полето** на млади и подобро да се запознаат со материјалите развиени во рамките на проектот, можете да ја посетите веб-страницата подолу или да го скенирате QR-кодот.

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

SCAN ME

Сите други ресурси на проектот, вклучувајќи ги **Дополнителните материјали** и придружните публикации, се достапни на официјалната веб-страната на проектот **DYS in Youth Field:**

https://dysinyouth.eu/

Сетот со алатки ги вклучува следните активности:

1. **Создавање инклузивни младински простори: Од свест до акција.....3**
2. **Ментиметар за инклузивно учество.....6**
3. **Движење, фокус и инклузија со GoNoodle.....8**
4. **Промена на разговорот: Форум театар за инклузивен јазик.....11**
5. **Визуелно размислување за инклузивно учество: Планирање со MindMeister.....14**
6. **Избор на вистинска дигитална алатка за инклузија.....18**
7. **Canva Bingo: Предизвикот за брз дизајн.....22**
8. **Учење од вистински приказни: Градење инклузивна пракса преку студии на случај 25**
9. **Светско кафе: Градење инклузивна младинска работа низ цела Европа.....28**
10. **Инклузивна игра на улоги: Вежбање на секојдневната комуникација.....31**
11. **Прославување на невродиверзитетот со креативни разлики.....34**

Co-funded by the European Union

Кофинансирано од Европската Унија. Сепак, изразените ставови и мислења се само ставови на авторот/авторите и не ги одразуваат нужно ставовите на Европската Унија или на Европската Извршна агенција за образование и култура (EACEA). Ниту Европската Унија ниту EACEA не можат да бидат одговорни за нив.

Име на активност

Создавање инклузивни младински простори: Од подигање на свеста до акција

Целна група

- **Младински работници**
- **Обучувачи**
- **Младински едукатори кои работат со млади луѓе во неформално образование, вклучувајќи млади луѓе со СТУ**

Број на учесници

10 - 25 учесници

Тип на обука

Вовед

Потребни материјали:

- **Флипчарт или бела табла**
- **Лепливи белешки**
- **Маркери**
- **Печатени студии на случај**
- **Проектор (опционално)**

Цел/и на активноста:

- **Зголемување на разбирањето за инклузијата во младинската работа;**
- **Препознајте ги бариерите со кои се соочуваат младите луѓе со СТУ;**
- **Идентификувајте практични стратегии за креирање поинклузивни младински активности.**

Краток вовед во активноста

Оваа активност ги поддржува младинските работници во преведувањето на концептот на инклузија во практични активности за младинска работа. Надоврзувајќи се на **Модул 2**, учесниците ќе истражат како инклузијата оди подалеку од пристапот и учеството и како младинските работници можат да создадат средини каде што младите луѓе со различни способности, потекла и потреби за учење се чувствуваат почитувани, вклучени и способни да придонесат. Особено внимание се посветува на младите луѓе со специфични тешкотии во учењето (СТУ), кои може да се соочат со бариери поврзани со комуникацијата, пишаните информации, организацијата, времето за обработка или самодовербата.

Забелешка за фасилитаторот: Оваа активност се надоградува на содржината презентирана во **Модул 2** од **ДИС курсот во полето на млади**. Фасилитаторите кои не се запознаени со курсот се охрабруваат да го разгледаат релевантниот модул пред да ја имплементираат активноста. Модулот обезбедува дополнителна позадина, концепти и практични ресурси што можат да им помогнат на фасилитаторите подобро да ја разберат и ефикасно да ја спроведат активноста. Линк до ДИС онлајн курсот: https://edukacio.com/courses/dys-in-youth-field-course/

Краток вовед во активноста

Имплементација на активноста

Чекор 1 – Разбирање на инклузијата во пракса (20 минути)

Фасилитаторот ги пишува зборовите Разновидност, Пристапност и Инклузија на флипчарт и ги замолува учесниците да дискутираат во парови што значи секој концепт во нивната секојдневна практика на работа со млади. По кратка размена, учесниците споделуваат примери со групата. Потоа фасилитаторот воведува рефлективно прашање за да поттикне подлабока дискусија:

„Дали една младинска активност може да биде достапна без да биде навистина инклузивна? Зошто или зошто не?“

Учесниците се охрабруваат да ја разгледаат разликата помеѓу едноставно отстранување на пречките за учество и создавање средина каде што младите луѓе се чувствуваат почитувани, поддржани и способни да придонесат смислено.

Фасилитаторот појаснува дека инклузијата не е само да им се овозможи на младите луѓе да бидат присутни, туку и да се адаптираат активностите, комуникацијата и средините, така што секој млад човек може смислено да учествува.

Чекор 2 – Истражување на бариерите со кои се соочуваат младите луѓе со СТУ (30 минути)

Учесниците работат во мали групи. Секоја група добива кратка студија на случај во која се опишува младо лице со СТУ во младинска активност. Примерите може да вклучуваат учесник кој се бори со писмени инструкции, младо лице на кое му треба повеќе време за обработка на информации или некој што избегнува групна дискусија поради анксиозност.

Групите ги идентификуваат бариерите со кои се соочува младото лице и ги земаат предвид **и индивидуалните и факторите на животната средина** што можат да придонесат за овие предизвици. Тие дискутираат за тоа како бариерите можат да произлезат од начинот на кој се дизајнирани активностите, како се комуницираат упатствата, физичката или дигиталната средина, групната динамика, временските ограничувања или достапната поддршка, наместо да бидат лоцирани само во младото лице.

Потоа групите предлагаат практични адаптации што младинските работници би можеле да ги направат на **активноста, околината, комуникацијата или поддршката што се обезбедува** за да се создаде поинклузивно искуство.

Краток вовед во активноста

Чекор 3 – Создавање на комплет алатки за инклузија (20 минути)

Врз основа на претходната дискусија, учесниците креираат заедничка „Колекција со алатки за вклучување“. Тие собираат едноставни стратегии што младинските работници можат веднаш да ги користат, како што се визуелна поддршка, усни и писмени инструкции, флексибилно време, поддршка од врсници, помали чекори во задачите и алтернативни начини на учество. Фасилитаторот ги групира идеите и нагласува дека многу адаптации им користат на сите млади луѓе, не само на оние со СТУ.

Чекор 4 – Планирање на лични активности (10 минути)

Секој учесник развива краток план за имплементација за примена на наученото во сопствената практика за работа со млади. Наместо едноставно да наведуваат активности, учесниците идентификуваат:

- **Една акција што можат веднаш да ја спроведат** во сопствената практика за работа со млади;
- **Една акција што бара организациска поддршка**, како што се промени во процедурите, ресурсите или соработка со колегите;
- **Една долгорочна цел** за подобрување на инклузијата и пристапноста во нивната работна средина за млади.

Учесниците накратко разгледуваат каква поддршка или ресурси можеби ќе им бидат потребни за спроведување на секоја акција. Волонтерите можат да ги споделат своите планови и обврски со групата.

Адаптации за млади луѓе со СТУ

Користете јасен и едноставен јазик, комбинирајте усни и писмени инструкции, разделете ги сложените задачи на помали чекори и обезбедете визуелна поддршка. Дозволете дополнително време за размислување и учество и охрабрете ја врсничката поддршка каде што е соодветно.

Дебрифинг:

Фасилитаторот води групна рефлексија користејќи ги следниве прашања:

- **Што научи за инклузијата што беше ново за тебе?**
- **Кои бариери се најчести во вашиот контекст?**
- **Која адаптација би била најлесна за веднаш имплементирање?**
- **Како инклузијата може да го подобри искуството на сите млади луѓе?**

Mentimeter

Име на активност

Ментиметар за инклузивно учество

Целна група

- Младински работници
- Обучувачи
- Едукатори

Број на учесници

10 - 30 учесници

Тип на обука

Вовед

Потребни материјали:

- Лаптоп
- Проектор
- Интернет конекција
- Паметни телефони/таблети
- Сметка акоунт во Ментиметар

Цел/и на активноста:

Учесниците ќе:

- Запознајте се со Ментиметар;
- Создавајте инклузивни дигитални активности;
- Разберете како анонимното учество ги поддржува младите луѓе со СТУ;
- Дизајнирајте едноставни интерактивни анкети и рефлексии.

Белешка од фасилитаторот

Оваа активност се надоградува на **Дополнителните материјали** развиени во рамките на проектот **DYS in Youth Field**. Фасилитаторите се охрабруваат да ги разгледаат овие материјали пред да ја спроведат активноста, бидејќи тие обезбедуваат дополнителна позадина, практични упатства и ресурси што можат да поддржат ефективна испорака и да им помогнат на фасилитаторите подобро да ја разберат темата.
Дополнителни материјали: https://dysinyouth.eu/support-materials-2/

Краток вовед во активноста

„Ментиметар“ е интерактивна дигитална платформа која им овозможува на учесниците анонимно да одговараат на прашања користејќи ги своите телефони. Таа го охрабрува учеството на лица кои можеби не се подготвени јавно да зборуваат, што ја прави особено вредна кога се работи со млади луѓе со СТУ.

Активноста ја претставува платформата, а воедно демонстрира и практични примени за инклузивна младинска работа.

Чекор 1 – Вовед (10 минути)

Фасилитаторот го демонстрира Ментиметарот и ги објаснува неговите карактеристики:

Облаци од зборови | Повеќекратен избор | Рангирање | Прашања со отворени прашања | Скали

Краток вовед во активноста

Чекор 2 – Искуство на учесникот (15 минути)

Учесниците се приклучуваат на подготвена презентација на Ментиметар.

Прашањата вклучуваат:

- **Што за вас значи инклузијата?**
- **Кој метод на предавање ви помага најдобро да учите?**
- **Еден збор што опишува поддржувачки младински работник.**

Учесниците веднаш ги гледаат резултатите во живо.

Чекор 3 – Креирајте ја вашата сопствена активност (30 минути)

Работејќи во парови, учесниците креираат кратка активност „Ментиметар“ што вклучува:

- **една анкета;**
- **облак од еден збор;**
- **едно прашање за размислување.**

Нивната активност треба да се фокусира на поддршка на млади луѓе со СТУ и да биде дизајнирана имајќи ја предвид пристапноста (на пр. користење на јасен и едноставен јазик, читливо форматирање и инклузивни прашања погодни за различни ученици).

Забелешка за фасилитаторот: Охрабрете ги учесниците да ја земат предвид пристапноста при дизајнирањето на своите активности на Ментиметар.

Чекор 4 – Тестирање од врсници (20 минути)

Групите разменуваат активности и ги тестираат меѓусебните презентации за Ментиметар.
Учесниците даваат конструктивни повратни информации.

Дебрифинг:

Дискутирајте:

- **Како анонимното учество ја подобрува инклузијата?**
- **Која функција на Ментиметар беше најкорисна?**
- **Како дигиталното учество може да ја намали анксиозноста?**
- **Кога треба да се користи Ментиметар наместо традиционалното испрашување?**

Заклучете дека дигиталните алатки можат да го зголемат учеството кога се дизајнирани имајќи ја предвид пристапноста.

Име на активност

Движење, фокус и инклузија со GoNoodle

Целна група

- **Младински работници**
- **Обучувачи**
- **Младински едукатори кои работат со млади луѓе во неформално образование, вклучувајќи млади луѓе со СТУ**

Број на учесници

10 - 25 учесници

Тип на обука

Вовед

Потребни материјали:

- **Компјутер со пристап до интернет**
- **проектор**
- **звучници**
- **пристап до GoNoodle**
- **Флипчарт и маркери**

Цел/и на активноста:

- **Истражете го GoNoodle како алатка за инклузивна младинска работа;**
- **Разберете како движењето може да ја поддржи концентрацијата, емоционалната регулација и учеството;**
- **Доживејте различни видови активности на GoNoodle;**
- **Размислете како паузите за движење можат да се интегрираат во сесиите за работа со млади луѓе кои вклучуваат млади луѓе со СТУ.**

Белешка од фасилитаторот

Оваа активност се надоградува на **Дополнителните материјали** развиени во рамките на проектот **DYS in Youth Field**. Фасилитаторите се охрабруваат да ги разгледаат овие материјали пред да ја спроведат активноста, бидејќи тие обезбедуваат дополнителна позадина, практични упатства и ресурси што можат да поддржат ефективна испорака и да им помогнат на фасилитаторите подобро да ја разберат темата.
Дополнителни материјали: https://dysinyouth.eu/support-materials-2/

Краток вовед во активноста

Оваа активност го претставува GoNoodle како практична алатка за интегрирање на кратки паузи за движење, танц и внимателност во сесиите за работа со млади. Учесниците ќе искусат како движењето може да ја поддржи концентрацијата, емоционалната регулација, транзициите и групното учество. Активноста е базирана на материјалот за поддршка на ДИС, кој го претставува GoNoodle како бесплатна дигитална платформа со кратки видеа за движење, танц и внимателност што можат да им помогнат на младите луѓе да управуваат со нивоата на енергија, да ја ослободат тензијата, да го смират телото и да изградат предвидливи рутини што ја поддржуваат саморегулацијата.

Краток вовед во активноста

Имплементација на активноста

Чекор 1 – Избор на смирувачка или енергична содржина (20 минути)

Фасилитаторот накратко го претставува **GoNoodle** и ја објаснува разликата помеѓу смирувачка и енергична содржина. Учесниците се поканети да искусат кратка активност од категоријата **Движење** или **Танц** и кратка активност од категоријата **Тек** или **Смирување**. Фасилитаторот нагласува дека **активностите базирани на движење** секогаш треба да бидат опционални, бидејќи можат да создадат непријатност или вознемиреност кај некои млади луѓе. Алтернативни начини на учество, како што се набљудување, следење само на избрани движења или избор на опција без движење, секогаш треба да бидат достапни.

Откако ќе ги искусат двата вида активности, учесниците накратко размислуваат за тоа како секоја активност влијаела врз нивната енергија, фокус, расположение и ниво на удобност. Тие исто така дискутираат за тоа како **изборот на учесниците и индивидуалните преференции** можат да се вклучат при користење активности за движење или смирување со млади луѓе.

Чекор 2 – Користење на GoNoodle за поддршка на транзицијата (25 минути)

Фасилитаторот објаснува дека транзициите помеѓу активностите може да бидат тешки за некои млади луѓе, вклучително и за оние кои се соочуваат со предизвици во извршното функционирање. Учесниците работат во мали групи и добиваат кратки примери од сесии за работа со млади. Тие идентификуваат моменти каде што младите луѓе може да го изгубат фокусот, да станат престимулирани или да имаат тешкотии да се префрлат од една задача на друга.

Наместо автоматски да избираат активност на **GoNoodle**, групите дискутираат кој **тип активност најдобро би одговарал на потребите на групата и на специфичниот премин**. Тие го објаснуваат својот избор земајќи ги предвид факторите како што се:

- моментални нивоа на енергија и внимание;
- сензорни преференции и можни чувствителности;
- дали учесниците се запознаени со активноста;
- расположив простор и практични услови;
- целта на транзицијата и очекуваниот резултат од учењето;
- можности за учесниците да изберат дали и како ќе учествуваат.

Фасилитаторот нагласува **дека истата активност може да регулира една група, а истовремено да претерано да стимулира друга**. Младинските работници затоа треба да ја набљудуваат групата, да ги земат предвид индивидуалните разлики и да го прилагодат својот пристап, наместо да претпоставуваат дека одредена активност ќе има ист ефект врз сите. Познати видеа или рутини може да бидат корисни кога се воведуваат во предвидливи моменти, а сепак да им овозможат на учесниците соодветен избор и алтернативни начини на учество.

Краток вовед во активноста

Чекор 3 – Вежбање на социјално-емоционално учење (25 минути)

Учесниците истражуваат видеа за внимателност и дишење достапни на **GoNoodle**. Откако ќе видат еден пример, мали групи дискутираат како овие ресурси би можеле да се користат како групна активност за разговор за чувствата, стратегиите за справување, благосостојбата и самосвеста. Учесниците идентификуваат ситуации каде што ова би можело да биде корисно, како на пример по конфликт, пред активност за рефлексија, по ручек или на крајот од напорна сесија. Фасилитаторот нагласува дека целта не е совршено изведување на движењето, туку учество, емоционална регулација и припадност во групата.

Чекор 4 – Планирање за вежбање (20 минути)

Учесниците дизајнираат едноставен план за младински активности што вклучува еден ресурс од **GoNoodle**. Тие ја идентификуваат целта на активноста, кога ќе се користи видеото **GoNoodle**, каква корист се очекува да обезбеди и како може да ги поддржи младите луѓе со СТУ. Волонтерите ги презентираат своите идеи пред групата. Фасилитаторот завршува со потсетување на учесниците дека паузите за движење треба да бидат едноставни, предвидливи и прилагодени на потребите на групата.

Адаптации за млади луѓе со СТУ

Редовно користете познати видеа за да креирате предвидливи рутини. Фокусирајте се на учество и уживање, а не на изведба. Дозволете им на учесниците да се вклучат со свое темпо и изберете смирувачки или енергизирачки активности според потребите на групата.

Забелешка за фасилитаторот: Бидејќи овие активности може да вклучуваат движење, емоции и личен простор, фасилитаторите треба да обрнат големо внимание на удобноста и ангажманот на учесниците. **Учеството секогаш треба да биде доброволно** и треба да се понудат алтернативни начини на учество. Доколку учесникот се чувствува непријатно, преоптоварено или исклучено, фасилитаторот треба веднаш да ја прилагоди активноста - на пример, со промена на движењето или видеото, нудење потивка алтернатива или, доколку е потребно, префрлување на сосема друга активност.

Дебрифинг:

Фасилитаторот води групна рефлексија користејќи ги следниве прашања:

- **Која активност на GoNoodle беше најкорисна и зошто?**
- **Како движењето може да поддржи учество и ангажман?**
- **Кога паузите за движење се најкорисни на сесиите за работа со млади?**
- **Како предвидливите рутини можат да им помогнат на младите луѓе со СТУ?**

Име на активност

Промена на разговорот: Форум театар за инклузивен јазик

Целна група

- **Младински работници**
- **Едукатори**
- **Обучувачи**
- **Социјални работници**

Број на учесници

10 - 30 учесници

Тип на обука

Умерено

Потребни материјали:

- **Флипчарт или бела табла**
- **Материјали за пишување: хартија, маркери Отворен простор за играње улоги Картички што содржат неинклузивни јазични фрази** (или фразите напишани на флипчарт или бела табла).
  Подолу се дадени примери за фрази што мора да се вклучат во игрите со улоги. Секој тим добива најмалку 3 фрази.

Цел/и на активноста:

- **Да се препознае како секојдневниот јазик може ненамерно да ги исклучи или обесхрабри младите луѓе со СТУ;**
- **Да се истражи како комуникацијата влијае врз учеството, самодовербата и групната динамика;**
- **Да се вежба замена на неинклузивниот јазик со почитувачка, достапна комуникација базирана на силни страни;**
- **Да се изгради самодоверба при реагирање во ситуации каде што комуникацијата создава бариери.**

Картички со неинклузивни јазични фрази

- Само треба да се потрудиш повеќе“.
- „Обиди се да завршиш што побрзо можеш.“
- „Не можеш да читаш како што треба?“
- „Само внимателно прочитајте ги упатствата.“
- „Веројатно го пропушти тој дел.“
- „Ти си еден од нашите учесници со посебни потреби.“
- „Повторно не обрнуваш внимание.“
- „Веќе треба да знаете како да го направите ова.“
- „Се чини дека сите други ги разбрале упатствата.“
- „Јде да продолжиме, а ти можеш да нè стигнеш.“

Белешка од фасилитаторот

Оваа активност се надоградува на содржината презентирана во **Модул 4** од **ДИС курсот во полето на млади**. Фасилитаторите кои не се запознаени со курсот се охрабруваат да го разгледаат релевантниот модул пред да ја имплементираат активноста. Модулот обезбедува дополнителна позадина, концепти и практични ресурси што можат да им помогнат на фасилитаторите подобро да ја разберат и ефикасно да ја спроведат активноста. Линк до ДИС онлајн курсот: https://edukacio.com/courses/dys-in-youth-field-course/

Краток вовед во активноста



Фасилитаторот накратко го претставува **Форум театарот**, објаснувајќи дека учесниците не се пасивни набљудувачи, туку **„спектар-актери“** кои можат да прекинат сцена, да заменат еден од актерите и да истражуваат алтернативни начини на комуникација.

На учесниците им се потсетува дека инклузивниот јазик не се однесува само на зборовите што ги избираме, туку вклучува и тон на гласот, давање доволно време за обработка, нудење алтернативни начини за учество, проверка на разбирањето и создавање средина каде што секој млад човек се чувствува почитуван.

Учесниците се поделени во групи од четири до шест лица. Секоја група добива една секојдневна ситуација за работа со млади заедно со **две или три картички за инклузивен јазик**. Нивната задача е да создадат кратка игра на улоги (3-5 минути) во која изразите од картичките се користат природно во разговорот. Учесниците треба да се стремат кон реалистични и почитувачки изведби, избегнувајќи претерани прикази на бариери или искуства поврзани со СТУ.

Можни ситуации би можеле да вклучуваат:

Ситуација 1: Фасилитаторот воведува групна активност и дава неколку инструкции одеднаш. Еден учесник со дислексија бара појаснување бидејќи не ја разбрал целосно задачата. Фасилитаторот треба да одговори на поддржувачки начин и да се осигури дека учесникот може да ги разбере инструкциите без да се чувствува издвоен или засрамен.

Ситуација 2: За време на работилницата, од учесниците се бара гласно да прочитаат текст пред групата. Едно младо лице се чини дека се чувствува непријатно и не сака да учествува. Фасилитаторот го забележува двоумењето и треба да размисли како да одговори со почит, а воедно да се осигура дека младото лице не е под притисок или ставено во неволја.

Ситуација 3: Груптата активност има строго временско ограничување, а фасилитаторот објавува дека остануваат само неколку минути. На еден учесник му треба повеќе време за да ги обработи упатствата, додека остатокот од групата е подготвен да продолжи. Фасилитаторот треба да најде инклузивен начин за управување со времето, а воедно да му овозможи на учесникот смислено да се вклучи во активноста.

Групите имаат приближно 15 минути да го подготват својот настап. Првата презентација треба намерно да демонстрира комуникација што создава пречки за учество со користење на јазикот прикажан на нивните картички.

По секоја изведба, фасилитаторот ја поканува публиката да размисли:

- **Кои зборови или однесувања создадоа бариери?**
- **Како можеби се чувствувал младиот човек?**
- **Во кој момент комуникацијата стана неинклузивна?**

Краток вовед во активноста

Потоа групата ја повторува сцената користејќи поинклузивен комуникациски пристап.

Забелешка за фасилитаторот: За време на втората изведба, фасилитаторот може накратко да ја паузира акцијата откако ќе се воведе новиот пристап и да ги покани учесниците да размислат за тоа како промената во комуникацијата влијаела врз интеракцијата и учеството на младото лице пред да дозволи сцената да продолжи. Ова им помага на учесниците јасно да ги поврзат специфичните промени во комуникацијата со нивното влијание.

Членовите на публиката можат да ја запрат акцијата во секое време велејќи **„Стоп!“** и да заменат еден од актерите. Учесникот ја продолжува сцената користејќи различна комуникациска стратегија, задржувајќи ја истата ситуација.

Учесниците се охрабруваат да истражуваат различни пристапи, како што се користење на јазик со кој се фокусираме на личноста, поедноставување на инструкциите, избегнување споредби, признавање на силните страни, дозволување повеќе време за обработка, проверка на разбирањето или обезбедување визуелна поддршка.

Неколку учесници можат да интервенираат за време на истата сцена, дозволувајќи ѝ на групата да спореди различни решенија и да дискутира кои комуникациски стратегии најдобро ја промовираат инклузијата.

Дебрифинг:

Фасилитаторот води групна рефлексија користејќи ги следниве прашања:

- **Кои изрази имаа најсилен емоционален ефект?**
- **Кои интервенции направија најголема разлика?**
- **Дали промената на само неколку зборови ја промени атмосферата на разговорот?**
- **Освен јазикот, кои други комуникациски однесувања ја промовираа инклузијата?**
- **Која комуникациска стратегија би можеле веднаш да ја примените во вашата сопствена практика за младинска работа?**

Заклучете со тоа што ќе ги замолите учесниците да работат заедно за да создадат Повелба за инклузивна комуникација, идентификувајќи пет до осум принципи на комуникација што сакаат да ги користат во нивната секојдневна работа со млади луѓе. Завршете со нагласување дека инклузивниот јазик не е за избегнување на одредени зборови – туку за создавање комуникација што му овозможува на секој млад човек да учествува, да придонесува и да се чувствува вреден без оглед на неговиот профил на учење.

Име на активност

Визуелно размислување за инклузивно учество: Планирање со MindMeister

Целна група

- **Младински работници**
- **Обучувачи**
- **Младински едукатори кои работат со млади луѓе во неформално образование, вклучувајќи млади луѓе со СТУ**

Број на учесници

10 - 25 учесници

Тип на обука

Умерено

Потребни материјали:

- **Компјутери, таблети или паметни телефони**
- **Интернет конекција**
- **Сметка или акаунт во MindMeister**
- **Проектор**
- **Флипчарт и маркери**

Цел/и на активноста:

- **Разберете го визуелното размислување како инклузивна методологија;**
- **Дознајте како MindMeister може да поддржи планирање и организација;**
- **Истражете го колаборативното мапирање на умот;**
- **Применувајте стратегии за визуелно учење во активностите за работа со млади.**

Белешка од фасилитаторот

Оваа активност се надоградува на **Дополнителните материјали** развиени во рамките на проектот ДИС во полето на млади. Фасилитаторите се охрабруваат да ги разгледаат овие материјали пред да ја спроведат активноста, бидејќи тие обезбедуваат дополнителна позадина, практични упатства и ресурси што можат да поддржат ефективна испорака и да им помогнат на фасилитаторите подобро да ја разберат темата.
Дополнителни материјали: https://dysinyouth.eu/support-materials-2/

Краток вовед во активноста

Оваа активност им обезбедува на младинските работници практичен вовед во MindMeister како алатка за визуелно планирање и соработка што може да поддржи инклузивни и флексибилни практики за работа со млади. Врз основа на ДИС материјалот за поддршка, учесниците ќе истражат како визуелното размислување може да им помогне на некои млади луѓе да организираат информации, да структурираат идеи и активно да придонесуваат во групните процеси.

Особено внимание се посветува на младите луѓе со СТУ, кои можат да имаат корист од структури со кодирани бои, намалено преоптоварување со текст и колаборативни начини за изразување на своите идеи. Сепак, визуелните методи можеби не се претпочитани или ефикасни за секого, па затоа младинските работници треба да ги земат предвид индивидуалните преференции и потреби и да понудат алтернативни начини за обработка и изразување на информации каде што е соодветно.

Краток вовед во активноста

Имплементација на активноста

Чекор 1 – Претставување на MindMeister и неговата намена (15 минути)

Фасилитаторот го претставува MindMeister како онлајн апликација за мапирање на умот што им овозможува на корисниците да визуелизираат информации, да организираат идеи, да соработуваат во реално време и да ги презентираат мислите на структуриран начин. Учесниците се поканети да размислат за ситуации каде што визуелните претстави како што се дијаграми, цртежи или ментални мапи им помогнале полесно да разберат, запомнат или комуницираат информации. Тие исто така можат да размислат **што ја направило визуелната претстава корисна и дали имало ситуации каде што визуелниот пристап не бил корисен или претпочитан.**

Фасилитаторот нагласува дека визуелната организација може да го поддржи учеството и учењето, особено за младите луѓе кои може да сметаат дека големите количини на пишани информации се предизвик, истовремено нагласувајќи дека преференциите и потребите за учење се разликуваат кај поединците.

Чекор 2 – Заедничко креирање на ментална мапа (30 минути)

Следејќи го пристапот предложен во ресурсот на DYS, фасилитаторот креира заедничка ментална мапа со целата група. Учесниците прво се поканети да предложат и да се согласат за тема релевантна за младинската работа, како на пример „Што ја прави младинската активност инклузивна?“. Ова им дава можност на учесниците да придонесат кон фокусот на активноста и го зголемува чувството на одговорност за процесот.

Откако ќе се избере темата, таа се поставува во центарот на менталната мапа. Потоа учесниците предлагаат клучни теми, идеи и прашања, кои се додаваат како главни гранки. Фасилитаторот ги охрабрува учесниците да ги организираат и поврзуваат идеите заеднички.

Фасилитаторот, исто така, ги поканува учесниците **намерно да користат бои, слики и икони**. Овие визуелни елементи треба да го поткрепуваат разбирањето, а не само да ја красат менталната мапа. На пример, боите, иконите и сликите можат да се користат доследно за да се истакнат врските меѓу идеите, да се разликуваат различни теми или да се олесни идентификувањето на клучните информации.

Овој чекор покажува како сложените идеи можат да се организираат визуелно и колаборативно, истовремено признавајќи дека визуелните елементи треба да се избираат според нивната корисност и преференциите на учесниците.

Краток вовед во активноста

Чекор 3 – Време за вежбање во мали групи (25 минути)

Учесниците работат во мали групи и креираат свои ментални мапи на тема релевантна за секојдневниот живот на младите луѓе или практиката на младинска работа. Предложените теми вклучуваат подготовка за испити, планирање проекти, организација на настани, кампањи за подигнување на свеста или подготовка за младинска активност.

Додека ги развиваат своите ментални мапи, групите се охрабруваат да размислат **како еден млад човек би можел самиот да ја користи алатката**: Кои информации би им биле потребни за да ги организираат? Како менталната мапа би можела да им помогне да ги изразат своите идеи, да донесуваат одлуки, да планираат задача или да учествуваат во групен процес? Учесниците треба да размислат и дали избраниот визуелен пристап би бил достапен и корисен за различни млади луѓе, имајќи предвид дека не секој претпочита визуелни методи.

Групите се охрабруваат да користат клучни зборови, бои, слики и врски меѓу идеите, наместо долги пишани описи. **Визуелните елементи треба да се користат намерно за да се поддржи разбирањето и организацијата**. За време на вежбата, фасилитаторот циркулира меѓу групите, обезбедувајќи поддршка и помагајќи им на учесниците да истражат различни начини за визуелно организирање на информациите и размислувајќи како би можеле да ја адаптираат алатката за директна употреба со млади луѓе.

Чекор 4 – Рефлексија и трансфер во пракса (20 минути)

Секоја група ја презентира својата ментална мапа и накратко ја објаснува нејзината структура и избори. Фасилитаторот води дискусија за тоа како MindMeister би можел да се интегрира во сопствените активности за младинска работа на учесниците. Учесниците размислуваат за ситуации каде што визуелното планирање би можело да го подобри учеството, да поддржи колаборативно учење или да им помогне на младите луѓе поефикасно да ги организираат информациите. Активноста завршува со дискусија за тоа како визуелното размислување може да придонесе за поинклузивни и подостапни практики за младинска работа.

Адаптации за млади луѓе со СТУ

Користете гранки, слики и икони кодирани во боја за да го намалите преоптоварувањето со текст и да ги олесните информациите за разбирање. Разделете ги сложените теми на помали визуелни делови и обезбедете шаблони или делумно пополнети мапи кога на учесниците им е потребна поголема структура. Заедничките ментални мапи, исто така, можат да го намалат индивидуалниот притисок и да го поддржат учењето од страна на врсниците.

Белешка од фасилитаторот

Охрабрете ги учесниците да ја земат предвид пристапноста при користење на MindMeister, вклучувајќи различни нивоа на дигитални вештини, замор од екранот и индивидуални преференции за визуелни или дигитални алатки. **Во случај на технички проблеми или ограничен пристап до технологија, фасилитаторот треба да има План Б со подготовка на активност за мапирање на умот на хартија**, така што сесијата може да продолжи без да се потпира на дигиталната алатка.

Дебрифинг:

Фасилитаторот води групна рефлексија користејќи ги следниве прашања:

- **Како визуелното размислување влијаеше врз начинот на кој ги организиравте информациите?**
- **Кои предности ги забележавте во споредба со традиционалното водење белешки?**
- **Како може мапирањето на умот да го зголеми учеството кај младите луѓе?**
- **Како MindMeister би можел да им помогне на некои млади луѓе со СТУ?**
- **Во кои активности за младинска работа би ја користеле оваа алатка?**
- **Кои потенцијални ограничувања би можеле да се појават при користење на дигитално мапирање на умот, како што се замор на екранот, пристап до технологија, различни нивоа на дигитални вештини или индивидуални преференции?**
- **Како младинските работници би можеле да се справат со овие ограничувања или да обезбедат алтернативни начини за учество?**

Забелешка за фасилитаторот: Нагласете дека дигиталното мапирање на умот е една можна алатка за поддршка на учеството и организацијата. Треба да се прилагоди на потребите и преференциите на младите луѓе, со достапни недигитални или алтернативни методи кога е соодветно.

Име на активност

Избор на вистинска дигитална алатка за инклузија

Целна група

- Младински работници
- Обучувачи
- Младински едукатори кои работат со млади луѓе во неформално образование, вклучувајќи млади луѓе со СТУ

Број на учесници

10 - 25 учесници

Тип на обука

Умерено

Потребни материјали:

- Компјутери, таблети или паметни телефони
- пристап до интернет
- Проектор
- Флипчарт
- Печатен опис на дигиталните алатки: Canva, Mentimeter, MindMeister и GoNoodle.

Цел/и на активноста:

- Разберете како дигиталните алатки можат да ја поддржат инклузијата и пристапноста;
- Идентификувајте ги силните и слабите страни на различните дигитални алатки;
- Усогласете ги дигиталните алатки со специфичните потреби за учење и бариерите за учество;
- Развијте самодоверба при изборот на соодветни дигитални алатки за младински активности.

Белешка од фасилитаторот

Оваа активност се надоградува на содржината презентирана во **Модул 5** од **ДИС курсот во полете на млади**. Фасилитаторите кои не се запознаени со курсот се охрабруваат да го разгледаат релевантниот модул пред да ја имплементираат активноста. Модулот обезбедува дополнителна позадина, концепти и практични ресурси што можат да им помогнат на фасилитаторите подобро да ја разберат и ефикасно да ја реализираат активноста. Линк до ДИС онлајн курсот: https://edukacio.com/courses/dys-in-youth-field-course/

Краток вовед во активноста

Оваа активност им помага на младинските работници да размислат за тоа како дигиталните алатки можат намерно да се користат за поддршка на вклучувањето во младинската работа. Надоврзувајќи се на Модул 5, учесниците ќе истражат како алатките можат да промовираат пристапност, ангажман, креативност и учество кога се избрани според потребите на учениците. Фокусот не е на користење на технологијата сама по себе, туку на избор на алатки што ги намалуваат бариерите и ги поддржуваат младите луѓе со СТУ во разбирањето на информациите, изразувањето идеи, соработката и активното учество.

Краток вовед во активноста

Имплементација на активноста

Чекор 1 – Што ја прави дигиталната алатка инклузивна? (15 минути)

Фасилитаторот ја започнува активноста прашувајќи ги учесниците кои дигитални алатки ги користат во младинската работа и дали обично ја земаат предвид пристапноста при нивниот избор. Пред да ги воведат принципите на инклузивно дигитално учење, учесниците се поканети да размислат за времето кога дигиталната алатка создала бариери, наместо да ги отстрани. Тие дискутираат што ја предизвикало бариерата, кој можеби бил засегнат и што можело да се направи поинаку. По кратка размена во парови, учесниците споделуваат примери со групата.

Потоа, фасилитаторот ги воведува клучните принципи на **инклузивно дигитално учење, вклучувајќи пристапност, учество, флексибилност, визуелна поддршка и ангажман**. Заедно, групата ги идентификува основните критериуми за избор на алатка: леснотија на користење, визуелна поддршка, мало оптоварување со текст, опции за соработка, пристапност, јазични опции и релевантност за целта на учењето.

Чекор 2 – Истражување на алатките (25 минути)

Учесниците се поделени во мали групи. Секоја група добива информации за една или две ДИС алатки, како што се Canva, GoNoodle, MindMeister или Mentimeter. Тие анализираат за што се користи алатката, кои бариери во учењето може да помогне да се намалат и какви предизвици може да создаде за младите луѓе со СТУ. Доколку е достапен пристап до интернет, групите накратко ја тестираат алатката.

Фасилитаторот ги охрабрува учесниците да размислуваат подалеку од техничките функции и да се фокусираат на целта на младинската работа: на пример, MindMeister може да поддржи организација на идеи, GoNoodle може да поддржи фокус и саморегулација, Mentimeter може да поддржи анонимно учество, а Canva може да поддржи визуелно изразување.

Чекор 3 – Усогласување на алатките со потребите на младите (25 минути)

Секоја група добива кратки профили на учесници во кои се опишани млади луѓе со различни силни страни, преференции и потреби. Примерите може да вклучуваат млад човек кој е креативен, но му е тешко да организира идеи, учесник кој добро се вклучува во интерактивни задачи, но брзо ја губи концентрацијата, некој кој е самоуверен во писмената комуникација, но се чувствува вознемирено зборувајќи пред група или учесник кој разбира и се сеќава на информациите особено добро кога се презентирани визуелно.

Краток вовед во активноста

Групите ја избираат најсоодветната дигитална алатка за секој профил и го објаснуваат својот избор, земајќи ги предвид и силните страни на младото лице и поддршката што можеби му е потребна. Тие исто така треба да идентификуваат еден можен ризик или пречка и една адаптација потребна за да се направи алатката полесна и поинклузивна за користење.

Фасилитаторот ги собира одговорите и нагласува дека изборот на алатки треба да започне од потребите за учење на поединецот, силните страни, преференциите и целта на учењето, а не од популарноста на алатката.

Чекор 4 – Дизајнирање на инклузивна мини-активност (15 минути)

Групите дизајнираат кратка активност за младинска работа користејќи повеќе дигитални алатки. Активноста треба да вклучува јасна цел, едноставно објаснување за тоа како ќе се користат алатките и најмалку два можни пристапи или адаптации за поддршка на млади луѓе со СТУ. Групите се охрабруваат да разгледаат различни начини на кои активноста би можела да се спроведе во зависност од силните страни, преференциите, потребите, достапната технологија и нивото на дигитална самодоверба на учесниците.

Секоја група накратко ја презентира својата идеја, објаснувајќи ги различните решенија што ги разгледале и зошто тие би можеле да бидат соодветни во различни контексти. Фасилитаторот завршува со нагласување дека ретко постои едно решение што функционира за сите; дигиталните алатки треба да го зголемат пристапот и учеството, а не да додаваат непотребна сложеност или бариери.

Адаптации за млади луѓе со СТУ

Демонстрирајте ја алатката пред да побарате од учесниците да ја користат. **Намалете ги задачите со голем број текст, користете визуелни формати и понудете шаблони или примери**. Дозволете им на учесниците да работат во парови и обезбедете недигитални алтернативи кога е потребно.

Белешка од фасилитаторот

По секоја групна презентација, поканете ги другите учесници да дадат кратки, конструктивни повратни информации од колегите за инклузивноста и пристапноста на предложената активност. **Охрабрете ги да идентификуваат една силна страна на пристапот и да предложат една можна адаптација или подобрување**. Ова им овозможува на учесниците да разменуваат практични идеи и да размислат како активноста би можела подобро да одговори на различните силни страни, преференции и потреби за поддршка.

Дебрифинг:

Фасилитаторот води групна рефлексија користејќи ги следниве прашања:

- **Кои карактеристики ја прават дигиталната алатка инклузивна?**
- **Која алатка би била најкорисна во вашиот контекст?**
- **Кои бариери би можеле да помогнат во намалувањето на дигиталните алатки?**
- **Што треба да земат предвид младинските работници пред да воведат технологија во некоја активност?**

Име на активност

Canva Bingo: Предизвикот за брз дизајн

Тип на обука

Умерено

Целна група

14 - 29 години (Млади / Млади луѓе)

Профил: Погодно и за почетници кои штотуку почнуваат да го откриваат графичкиот дизајн и за поискусни корисници кои сакаат да ги тестираат своите креативни граници и да научат скриени карактеристики.

Број на учесници

Оптимална големина на групата: 10 - 25 учесници

Забелешка: Може да се спроведе индивидуално или во мали тимови од 2–3 лица (што поттикнува тимска работа и учење од врсници).

Потребни материјали:

- **За учесниците:** Паметни телефони, таблети или лаптопи со пристап до интернет и инсталирана (или отворена преку прелистувач) апликација Canva.
- **За организаторите:** Компјутер и проектор/екран за прикажување на резултатите, тајмер/часовник.

Цел/и на активноста:

- **Да се развијат дигиталната писменост и вештините за визуелна комуникација кај учесниците преку неформално и гејмифицирано учење;**
- **Да се поттикне креативноста, критичкото размислување и решавањето проблеми преку давање на учесниците апстрактни или предизвици во дизајнот базирани на ограничувања;**
- **Да се поттикне учењето и соработката меѓу врсници, додека учесниците си помагаат едни на други да пронајдат и совладаат различни алатки во рамките на платформата.**

Забелешка на учесникот:

Canva нуди и дополнителни функции преку својата **Pro верзија**, за која е потребна платена претплата. Доколку учесниците сакаат да ги користат Pro функциите, треба да бидат информирани дека Canva може да понуди бесплатен пробен период (во зависност од тековните услови и достапност на Canva). Секоја одлука за користење на Pro верзијата или започнување пробен период е опционална и треба да се донесе пред да започне активноста.

Белешка од фасилитаторот

Оваа активност се надоградува на **Дополнителните материјали** развиени во рамките на проектот ДИС во полето за млади. Фасилитаторите се охрабруваат да ги разгледаат овие материјали пред да ја спроведат активноста, бидејќи тие обезбедуваат дополнителна позадина, практични упатства и ресурси што можат да поддржат ефективна испорака и да им помогнат на фасилитаторите подобро да ја разберат темата.
Дополнителни материјали: https://dysinyouth.eu/support-materials-2/

Краток вовед во активноста

Наместо да се дава една голема карта на почетокот, играта е трка од **5 (или 3) одделни рунди**. За секоја рунда, ја откривате задачата. Првиот тим што ќе ја заврши рундата извикува **„БИНГО!“** и добива поени. Ова трае околу 1,5 - 2 часа.

Краток вовед во активноста

Еве го планот за 5 рунди (може и во 3 рунди):

Рунда 1: Загревање (супер лесно) Време 8 – 10 минути
Задача: Најдете шаблон и променете го.
Пример: „Најдете шаблон за покана за роденден. Променете го текстот во името на вашиот тим и променете ги сите бои во зелена.“
Цел: Само да научите како да отворите Canva, да пребарувате работи и да менувате текст/бои.

Рунда 2: Фотомагијата (лесна) – 10-12 минути
Задача: Користете едноставни алатки за фотографирање.
Пример: „Направете селфи од вашиот тим. Избришете ја позадината на фотографијата и поставете го вашиот тим на врвот на Ајфеловата кула или на Месечината.“
Цел: Научете како да прикачувате фотографии, да отстранувате позадини и да користите слоеви.

Рунда 3: Смешниот мем (средно) - Време - 12-15 минути
Задача: Создадете нешто смешно од нула.
Пример: „Направете смешен мем за животот во нашиот младински центар користејќи елементи, форми и текстови.“
Цел: Научете како да пребарувате графики (елементи) и да комбинирате текст со слики за креативна идеја.

Рунда 4: Визијата за иднината со вештачка интелигенција (напредна) 15-17 минути
Задача: Користење на алатките за вештачка интелигенција (Вештачка интелигенција) на Canva.
Пример: „Користете го генераторот на слики со вештачка интелигенција. Внесете 3 луди зборови (како „летачки футуристички младински центар“) и креирајте интересен постер со таа слика.“
Цел: Откријте ги новите алатки со вештачка интелигенција во Canva и вежбајте „потсетување“ (пишување зборови за да добиете слики).

Рунда 5: Големо финале – Дизајн на движење (експерт) Време – 15-17 минути
Задача: Направете работите да се движат.
Пример: „Креирај видео објава од 5 секунди за Инстаграм. Мора да има анимиран наслов што брзо се појавува и музика во позадина.“
Цел: Научи како да користиш анимација, тајминг на видео и аудио функции.

Како да постигнете поени и да победите:
Првото место што ќе извика **„БИНГО“** во рундата добива 3 поени.
Второто место носи 2 бода.
Сите други тимови кои ќе завршат пред да истече тајмерот добиваат 1 поен.

Тимот со најмногу поени по 5-тата (или 3-тата) рунда ја добива целата игра!

Дебрифинг:

Разговарајте во круг.

Ова трае околу 10–15 минути. Време е да размислиме за она што го научивме денес. Користете ги овие едноставни прашања:

1. Размислување за искуството (Што се случи?):

Како се чувствувавте за време на трката? Дали беше лесно или тешко да се работи во тим каде што секој има различни вештини?

Која рунда или задача најмногу го натера вашиот тим да зборува или да се смее?

2. Откритија и учење (Што научивме?):

Која нова алатка или функција на Canva ја откри денес (можеби со помош на твојот соиграч) што не ја знаеше претходно?

Замислете дека вашиот тим треба да направи вистински постер на важна тема за младите. Која алатка од денешниот натпревар ќе биде „супермоќ“ на вашиот тим?

Име на активност

Учење од вистински приказни: Градење инклузивна пракса преку студии на случај

Целна група

- **Младински работници**
- **Едукатори**
- **Волонтери кои работат со млади луѓе во неформално образование, вклучувајќи млади луѓе со СТУ**

Број на учесници

10 - 25 учесници

Тип на обука

Умерено

Потребни материјали:

- **Печатени студии на случај (Хари и Одран)**
- **Флипчарт**
- **Лепливи белешки**
- **Маркери**
- **Работни листови за рефлексија**
- **Проектор (опционално)**

Белешка од фасилитаторот

Оваа активност се надоградува на содржината презентирана во **Модул 6** од **ДИС курсот во полето за млади**. Фасилитаторите кои не се запознаени со курсот се охрабруваат да го разгледаат релевантниот модул пред да ја имплементираат активноста. Модулот обезбедува дополнителна позадина, концепти и практични ресурси што можат да им помогнат на фасилитаторите подобро да ја разберат и ефикасно да ја спроведат активноста. Линк до ДИС онлајн курсот: https://edukacio.com/courses/dys-in-youth-field-course/

Цел/и на активноста:

До крајот на оваа активност, учесниците ќе

- **Анализирајте примери од реалниот живот за инклузивна младинска работа;**
- **Идентификувајте ефикасни стратегии што ги поддржуваат младите луѓе со СТУ;**
- **Размислете за предизвиците со кои може да се соочат младинските работници;**
- **Споделуваат и анализираат сопствени искуства од работата со млади луѓе, учејќи од перспективите на врсниците;**
- **Развијат практични решенија применливи во сопствената работа.**

Краток вовед во активноста

Оваа активност користи автентични студии на случај од инклузивна младинска работа за да им помогне на учесниците да разберат како прилагодената поддршка може позитивно да влијае на животот на младите луѓе со СТУ. Учесниците работат заеднички за да идентификуваат успешни пристапи, пречки и научени лекции пред да ги поврзат овие наоди со сопствената пракса.

Активноста промовира рефлексија, учење од врсници и критичко размислување, а воедно ги охрабрува учесниците да размислат како можат да создадат поинклузивни средини за учење.

Краток вовед во активноста

Чекор 1 – Вовед (10 минути)

Фасилитаторот ја воведува важноста на учењето од примери од реалниот живот.

Накратко објаснете дека успешната инклузија се гради преку разбирање на индивидуалните потреби, создавање поддржувачка средина и обезбедување значајни можности.

Чекор 2 – Читање на студиите на случај (15 минути)

Поделете ги учесниците во мали групи.

Секоја група добива **по една студија на случај (Хари или Одран).**

Учесниците ја читаат приказната заедно и дискутираат:

- Кои силни страни на младата личност беа препознаени и надградени?
- Какви пречки доживеале?
- Каква поддршка обезбеди младинскиот работник или други?
- Кои силни страни беа активно изградени?
- Како поддршката му овозможи на младото лице да ги искористи своите силни страни и да постигне позитивни резултати?

Забелешка за фасилитаторот: Охрабрете ги учесниците да усвојат перспектива заснована на силните страни, препознавајќи дека ефективната поддршка не е само отстранување на бариерите, туку и создавање можности за младите луѓе да ги користат и развиваат своите индивидуални силни страни.

Чекор 3 – Групна анализа (20 минути)

Секоја група дискутира за:

- **Што ја направи интервенцијата успешна?**
- **Кои инклузивни стратегии беа користени?**
- **Кои бариери останаа?**
- **Што би направиле поинаку?**

Групите ги запишуваат своите одговори на хартија за флипчарт.

Чекор 4 – Прошетка низ галеријата (15 минути)

Групите ги изложуваат своите постери.

Учесниците циркулираат низ просторијата, читајќи ги меѓусебните трудови и додавајќи дополнителни идеи користејќи лепливи ливчиња.

Краток вовед во активноста

Чекор 5 – Поврзување со практиката (20 минути)

Учесниците поединечно пополнуваат лист за рефлексија:

- Која стратегија би можел веднаш да ја применам?
- Какви бариери постојат во мојата организација?
- Каква поддршка ми е потребна за да станам поинклузивен?

Волонтерите споделуваат размислувања.



Дебрифинг:

Користете ги следниве прашања:

- **Што ве изненади најмногу?**
- **Која стратегија се чинеше најефикасна?**
- **Зошто е важна персонализираната поддршка?**
- **Како младинските работници можат да ја промовираат самодовербата, наместо да се фокусираат на ограничувањата?**
- **Кои идеи ќе ги имплементирате прво?**

Заклучете со нагласување дека конзистентното охрабрување, структурираната поддршка и значајното учество се клучни елементи на инклузивната младинска работа.

Име на активност

Светско кафе: Градење инклузивна младинска работа низ цела Европа

Целна група

- Младински работници
- Едукатори
- Обучувачи
- Социјални работници и други професионалци кои работат со млади луѓе

Број на учесници

15 - 30 учесници

Тип на обука

Експерт

Потребни материјали:

- Флипчарт хартија (по една по маса за дискусија)
- Маркери
- Лепливи белешки
- Тајмер

Цел/и на активноста:

- Да се истражат различните реалности што ги доживуваат младите луѓе со СТУ низ цела Европа;
- Да се идентификуваат заедничките бариери и успешните практики во инклузивната младинска работа;
- Да се поттикне соработка, размислување и размена на искуства меѓу учесниците;
- Да се ко-креираат практични препораки што можат да ја зајакнат инклузивната младинска работа без оглед на националниот контекст.

Табли на маса што ги прикажуваат темите за дискусија

Теми за дискусија

Табела 1 – Учество

Истражете ги факторите што можат да ги спречат или обесхрабрат младите луѓе со СТУ целосно да учествуваат во младинските активности. Охрабрете ги учесниците да ги земат предвид бариерите поврзани со комуникацијата, активностите, социјалната интеракција или средината за учење.

Прашање: Што ги спречува младите луѓе со СТУ целосно да учествуваат во младинските активности?

Теми за дискусија

Табела 2 – Пристапност

Идентификувајте ги бариерите што може да постојат во неформалното образование и работните средини за млади и дискутирајте како активностите, комуникацијата, материјалите и физичките или дигиталните средини би можеле да се направат подостапни.

Прашање: Кои бариери сè уште постојат во неформалното образование и работните средини за млади?

Табела 3 – Системи за поддршка

Дискутирајте ги видовите поддршка што моментално им се достапни на младите луѓе со СТУ и идентификувајте ги празнините каде што може да биде потребна дополнителна поддршка, ресурси или соработка.

Прашање: Каква поддршка веќе постои за младите луѓе со СТУ, а што сè уште недостасува?

Табела 4 – Младински работници

Размислете за знаењето, вештините, ставовите и практичните пристапи што им се потребни на младинските работници за да создадат инклузивни средини и ефикасно да одговорат на разновидните потреби.

Прашање: Кои компетенции и пристапи се неопходни за создавање инклузивна младинска работа?

Табела 5 – Гледање напред

Поттикнете ги учесниците да размислуваат подалеку од сегашните практики и да замислат како инклузивната младинска работа би можела да се развие во иднина, вклучувајќи промени во методите, политиките, средините и компетенциите на младинските работници.

Прашање: Како треба да изгледа инклузивната младинска работа низ цела Европа за пет години?

Забелешка за фасилитаторот: Пред да започне дискусијата, накратко објаснете го фокусот на секоја табела и охрабрете ги учесниците да дадат конкретни примери и практични решенија, наместо да се фокусираат само на идентификување на проблемите.

Белешка од фасилитаторот

Оваа активност се надоградува на содржината презентирана во **Модул 3** од **ДИС курсот во полето за млади**. Фасилитаторите кои не се запознаени со курсот се охрабруваат да го разгледаат релевантниот модул пред да ја имплементираат активноста. Модулот обезбедува дополнителна позадина, концепти и практични ресурси што можат да им помогнат на фасилитаторите подобро да ја разберат и ефикасно да ја спроведат активноста. Линк до ДИС онлајн курсот: https://edukacio.com/courses/dys-in-youth-field-course/

Краток вовед во активноста

Фасилитаторот ја претставува методологијата на **World Café (Светско кафе)**, објаснувајќи дека учесниците ќе истражуваат различни аспекти на инклузивната младинска работа преку серија структурирани дискусии. Целта е да се разменат искуства, да се градат меѓусебни идеи и да се идентификуваат практични решенија што можат да се применат во различни европски контексти.

Подготвени се пет дискусиони маси, секоја фокусирана на различна тема поврзана со реалноста на младите луѓе со СТУ. Учесниците се поделени на масите и поминуваат 12-15 минути дискутирајќи за доделеното прашање, запишувајќи ги клучните идеи, предизвиците и можните решенија на хартија за флипчарт или лепливи ливчиња.

Еден учесник на секоја маса е назначен за домаќин на масата. Домаќинот на масата останува на истата маса во текот на целата активност и е одговорен за добредојде на секоја нова група, накратко сумирање на клучните точки дискутирани од претходната група и охрабрување на учесниците да ги надоградуваат и понатаму да ги развиваат веќе евидентираните идеи.

По секоја рунда на дискусија, учесниците ротираат на нова маса, додека домаќините на масата остануваат на своите места за да се одржи континуитетот и да се поддржи размената на идеи.

Откако сите групи ќе ги посетат сите дискусиони маси, секоја група избира една тема и подготвува кратка презентација во која ги сумира главните предизвици, клучните наоди и предложените решенија. Активноста завршува со пленарна дискусија, за време на која учесниците споредуваат идеи, идентификуваат заеднички приоритети и размислуваат за тоа како предложените препораки би можеле да се применат во нивните сопствени организации и локални контексти.

Дебрифинг:

Поканете ги учесниците да размислат и за дискусиите и за процесот на соработка. Заклучете со нагласување дека, иако реалноста на младите луѓе со СТУ може да се разликува низ Европа, многу предизвици се заеднички. Преку соработка, размена на искуства и усвојување на инклузивни практики, младинските работници можат да играат клучна улога во создавањето достапни и поддржувачки средини каде што секој млад човек има еднакви можности да учествува и да напредува.

Име на активност

Инклузивно играње улоги: Вежбање на секојдневната комуникација

Целна група

- **Младински работници**
- **Млади луѓе со СТУ**

Број на учесници

8 - 24 учесници

Тип на обука

Експерт

Цел/и на активноста:

Учесниците ќе:

- **Вежбајте инклузивна комуникација;**
- **Изградете самодоверба во секојдневните интеракции;**
- **Зајакнување на емпатијата и вештините за решавање проблеми;**
- **Научете како да фасилитирате активности со ролеви игри со млади луѓе со СТУ.**

Потребни материјали:

- **Картички со сценарија**
- **Секојдневни предмети (торба за пазарење, мени, билет за автобус итн.)**
- **Флипчарт**
- **Листови за набљудување**

Белешка од фасилитаторот

Оваа активност се надоградува на содржината презентирана во **Модул 6** од ДИС курсот во полето за млади. Фасилитаторите кои не се запознаени со курсот се охрабруваат да го разгледаат релевантниот модул пред да ја имплементираат активноста. Модулот обезбедува дополнителна позадина, концепти и практични ресурси што можат да им помогнат на фасилитаторите подобро да ја разберат и ефикасно да ја спроведат активноста. Линк до ДИС онлајн курсот: https://edukacio.com/courses/dys-in-youth-field-course/

Краток вовед во активноста

Играњето улоги обезбедува безбедна средина за вежбање ситуации од реалниот живот. Младите луѓе со СТУ честопати имаат корист од повторени можности за вежбање комуникација пред да се соочат со слични ситуации во секојдневниот живот.

Оваа активност покажува како играњето улоги може да ја подобри независноста, самодовербата и социјалното учество.

Чекор 1 – Кршење на мразот (10 минути)

Учесниците дискутираат за ситуации каде што барањето помош може да биде тешко.

Примери:

Супермаркет | Кафе | Јавен превоз | Аптека | Училиште

Краток вовед во активноста

Чекор 2 – Доделување улоги (10 минути)

Учесниците формираат парови.
Секој пар добива по едно сценарио

- **Продавница за храна**
- **Ресторан/Кафе**
- **Јавен превоз**

Чекор 3 – Прва игра на улоги (20 минути)

Учесниците ги изведуваат сценаријата.
Набљудувачите пополнуваат лист за набљудување, наведувајќи:

- **Комуникациски вештини**
- **Говор на телото**
- **Јасност**
- **Почитувачка интеракција**
- **Вклучување**

Чекор 4 – Рефлексија и повратни информации (15 минути)

По секоја изведба, учесниците размислуваат како група користејќи пристап водејќи се од силните страни до прво:

- **Што помина добро? (Идентификувајте ги силните страни и ефективните инклузивни практики што се забележани)**
- **Што би можело да се подобри?**
- **Како комуникацијата може да стане подостапна за некој со СТУ?**

Забелешка за фасилитаторот: Охрабрете ги учесниците да започнат со повратни информации со препознавање на позитивните стратегии и силни страни пред да понудат конструктивни предлози за подобрување.

Чекор 5 – Повторете со адаптации (20 минути)

Учесниците ги повторуваат сценаријата откако ќе вклучат повратни информации.
Примери:

- **Користење на поедноставен јазик;**
- **Овозможување дополнително време за размислување;**
- **Обезбедување визуелна поддршка;**
- **Проверка на разбирањето;**
- **Нудејќи позитивно засилување.**

Дебрифинг:

- **Кои адаптации ја олеснија комуникацијата?**
- **Како повратните информации ги подобрија перформансите?**
- **Кои стратегии ја поддржуваат самодовербата?**
- **Како овие сценарија можат да се адаптираат за различни СТУ-а?**
- **Како би можеле да користите играње улоги во вашата сопствена младинска работа?**

Завршете со нагласување дека практиката во безбедни средини ги подготвува младите луѓе за независно учество во општеството.

Име на активност

Прославување на невродиверзитетот со креативни разлики

Целна група

- **Младински работници**
- **Едукатори**
- **Млади луѓе**

Број на учесници

10 - 25 учесници

Тип на обука

Експерт

Потребни материјали:

- **Прирачник за креативни разлики**
- **Флипчарт**
- **Лепливи белешки**
- **Маркери**
- **Голема хартија**

Цел/и на активноста:

Учесниците ќе:

- **Разбирање на принципите на невродиверзитетот;**
- **Препознајте ги силните страни поврзани со различните профили на учење;**
- **Предизвикајте ги стереотипите;**
- **Заедно креирајте инклузивна средина за учење.**

Белешка од фасилитаторот

Оваа активност се надоградува на **Дополнителните материјали** развиени во рамките на проектот ДИС во полето за млади. Фасилитаторите се охрабруваат да ги разгледаат овие материјали пред да ја спроведат активноста, бидејќи тие обезбедуваат дополнителна позадина, практични упатства и ресурси што можат да поддржат ефективна испорака и да им помогнат на фасилитаторите подобро да ја разберат темата.
Дополнителни материјали: https://dysinyouth.eu/support-materials-2/

Краток вовед во активноста

Користејќи го Прирачникот за креативни разлики, учесниците ја истражуваат невроразновидноста преку дискусија, размислување и заеднички активности. Наместо да ги гледаат СТУ како дефицити, учесниците ги испитуваат силните страни, креативноста и уникатните перспективи што поединците со невроразновидност ги внесуваат во заедниците.

Сесијата промовира емпатија, охрабрувајќи ги младинските работници да создадат инклузивни средини каде што секој може да успее.

Чекор 1 – Размислување (10 минути)

Учесниците одговараат:

- **„Што ги тера луѓето да учат поинаку?“**

Одговорите се запишуваат на флипчарт.

Краток вовед во активноста

Чекор 2 – Истражување на прирачникот (20 минути)

Мали групи разгледуваат избрани делови од Прирачникот за креативни разлики. Секоја група идентификува:

- **Еден мит за невродиверзитетот;**
- **Една сила;**
- **Една практична препорака;**
- **Една акција што младинските работници можат да ја спроведат.**

Чекор 3 – Мапирање на силните страни (20 минути)

Учесниците работат во мали групи за да создадат постер насловен:

- **„Различни умови, различни силни страни.“**

Секоја група истражува еден или повеќе невродивергентни профили (дислексија, диспраксија, дискалкулија, дисграфија, ADHD или аутизам) и дискутира за:

- **Можни предности или способности** што некои лица со овој профил може да ги имаат (без да се претпостави дека тие важат за сите).
- **Како младински работник може да ги препознае и да ги надгради овие силни страни** во учењето и младинските активности.

Забелешка за фасилитаторот: Нагласете дека невродивергентните луѓе се поединци со разновидни искуства. Целта е да се идентификуваат потенцијални силни страни и инклузивни практики, а не да се стереотипизираат или дефинираат луѓето според нивната дијагноза.

Чекор 4 – Создавање Повелба за инклузија (25 минути)

Примери:

- **Секој има доволно време да одговори.**
- **Ние комуницираме јасно.**
- **Грешките се дел од учењето.**
- **Ние ги почитуваме различните стилови на учење.**
- **Се поддржуваме еден со друг.**

Секој учесник ја потпишува повелбата.

Дебрифинг:

Прашања за рефлексија:

- **Кои претпоставки се промениа денес?**
- **Зошто е важно размислувањето базирано на силните страни?**
- **Која препорака од прирачникот ќе ја користите?**
- **Како вашата организација може да стане поинклузивна?**

Завршете со нагласување дека инклузијата не се постигнува со ист третман на сите, туку со препознавање и одговарање на индивидуалните потреби, а воедно и вреднување на силните страни на секого.

Еразмус + проект

ДИС ВО ПОЛЕТО ЗА МЛАДИ

2024-2-BE04-KA220-YOU-000271848

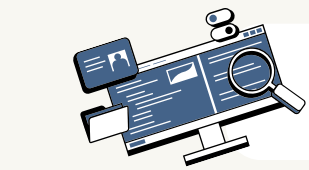
ДИС во полето за млади

Зајакнувањето на инклузивната младинска работа преку геjмифицирани и дигитални алатки

Модул со физичко присуство

Комплет алатки што обединува колекција од практични, активности прилагодени за ДИС, кои поддржуваат инклузивна младинска работа и неформално учење

Лого на проектот



Веб-страна на проектот:

https://dysinyouth.eu/

Co-funded by the European Union

Кофинансирано од Европската Унија. Сепак, изразените ставови и мислења се само ставови на авторот/авторите и не ги одразуваат нужно ставовите на Европската Унија или на Европската Извршна агенција за образование и култура (EACEA). Ниту Европската Унија ниту EACEA не можат да бидат одговорни за нив.