



Splošne informacije o delavnici

Naslov delavnice:	Igrajmo se kot včasih
Vodilna organizacija:	Šolski center Slovenske Konjice-Zreče, Slovenija
Cilj medgeneracijskega učenja	Izberite osnovni modul Medgeneracijsko učenje
1	Program, v katerem starejši udeleženci delujejo kot mentorji mlajšim udeležencev.
2	Program, v katerem mlajši prenašajo svoje znanje na starejše.
3	Program, v katerem heterogena skupina mladih in starejših sodelujejo pri izboljšanju življenja v skupnosti.
Učni cilji	
Za mlajšo generacijo	Ob koncu delavnice mora biti mlajši udeleženec kot učenec sposoben: - razviti komunikacijske spretnosti - razviti empatijo - z osebno zgodbo izvedeti več o preteklosti - prenos znanja iz generacije v generacijo Do konca delavnice bi moral mlajši kot mentor znati: - razložiti, kako uporabljati sodobno tehnologije, kot pomoč pri ustvarjanju
Za starejšo generacijo	Ob koncu delavnice mora biti starejši udeleženec kot učenec sposoben: - ceniti svoje življenjske izkušnje - razvijati svoje govorne sposobnosti - razvijati svoje digitalne kompetence Ob koncu delavnice naj bi starejši kot mentor znal: - motivirati mlajšo generacijo z lastnimi življenjskimi izkušnjami
Teme, obravnavane na delavnici	Stare igre Oblikovanje besedil v Wordu

Dejavnosti

Delavnice v okviru Erasmus + projekta INTERPUZZLE so zasnovane tako, da vključujejo starejše in mlajše udeležence v skupni učni proces: jezikovni, čustveni, izkustveni in medkulturni z medgeneracijskim dialogom. Dejavnost se razvija kot razvijanje ročnih spretnosti, pri čemer je starejši udeleženec mentor, mlajši pa spraševalec in poslušalec. Medtem se izdeluje izdelek, ki bo ob koncu na voljo za razstavo.

Kar zadeva udeležence, smo vključili starejše udeležence iz kluba Mravljic, ki deluje v sklopu Turističnega društva Zreče in mlade prostovoljce / dijakke Šolskega centra Slovenske Konjice-Zreče, da bi:

- ustvarili večgeneracijsko okolje
- spodbujali medgeneracijsko in medkulturno izmenjavo
- omogočili starejšim udeležencem prenos znanja

PRIPRAVA

Najprej koordinator projekta oblikuje večgeneracijske pare/skupine, tako da v paru/skupini poveže starejšega udeleženca in mlajše učenca/dijake. Ta postopek je priporočljivo opraviti nekaj dni pred delavnico (če je to mogoče). Namen tega je, da imajo pari/skupina nekaj prostora za prebivanje ledu in medsebojno spoznavanje. Na ta način bo delavnica potekala bolj gladko tako za mlajšega kot tudi za starejšega udeleženca.

Ko se udeleženca srečata, koordinator projekta pomaga starejšemu udeležencu in mlajšemu udeležencu, da se pogovorita o možnih temah, ki jih bosta obravnavala na delavnici. V tej fazi mladi udeleženec raziskuje biografijo starejšega udeleženca, njegove talente, interese in strasti. Koordinator posreduje in podpira ta proces ter oba udeleženca spodbuja k povezovanju in sodelovanju. Po potrebi lahko koordinator pripravi nekaj predlogov tem, ki temeljijo na izkušnjah starejšega udeleženca. Ob koncu tega srečanja naj bi par/skupina izbrala eno glavno temo, na kateri bosta delala oziroma pripravila izdelek.

PRED DELAVNICO

Koordinator projekta pripravi prostor za delavnico, kjer se udeleženci lahko počutijo udobno in sproščujoče. Urediti materiale in drugo potrebno opremo za delavnico.

MED DELAVNICO (potek delavnice)

Starejši in mlajši udeleženci so razdeljeni v pare/skupine.

UVOD (5 min)

V parih/skupinah udeleženci najprej na bel list papirja zapišejo vse asociacije, prve misli in vse, kar se spomnijo ali vedo ob besedni zvezi stare igre. Po 5 minutah se par/skupina pogovori, kaj že vedo o starih igrah. Vsak pove, katero igro se je igral v otroštvu, kdaj so se jo igrali, kje in s kom. Na ta način se par/skupina spoznava in povezuje.

GLAVNI DEL (30 min)

V parih/skupinah imajo starejši udeleženci nalogo, da izberejo eno staro igro, ki se jo spomnijo iz otroštva in jo podrobno predstavijo mlajšim udeležencem. Naloga mlajših je, da oblikujejo zapis (lahko najprej osnutek na list), ki ga sestavljata naslov in podrobna navodila igre po korakih.

Nato mlajši udeleženci starejšim pokažejo, kako zapis igre z lista prepišejo in uredijo v urejevalniku besedil Word na računalniku. Če mlajši opazijo, da so starejši udeleženci bolj spretni v računalniških veščinah, jim lahko pokažejo tudi, kako v dokument prilepijo fotografijo in tako dodatno obogatijo besedilo oziroma zapis.

Ko so zadovoljni s svojim izdelkom, ga natisnejo.

Ko vsi pari/skupine zaključijo z delom, sledi poročanje.

ZAKLJUČEK (10 min)

Vsak par/skupina predstavi ostalim udeležencem staro igro, ki so jo spoznali. Vsak udeleženec pri poročanju pove, kaj se je novega naučil pri delu.

Ko pari/skupine predstavijo stare igre, zberemo natisnjene zapise in jih spnemo v skupno knjižico – izdelek.

Vodja delavnice med delom zbere naslove starih iger, ki jih udeleženci spoznavajo, in jih zapiše na manjše listke. Čisto na koncu delavnice pokličemo enega prostovoljca, ki iz škatlice/vrečke izžreba listek z naslovom ene stare igre. Naloga udeležencev je, da se za konec igrajo izžrebano staro igro. Če je potrebno, si pomagajo še z navodili iger iz knjižice.

	PO DELAVNICI Po končani delavnici, koordinator projekta začne z oceno delavnice, pri čemer udeležence usmerja k razmisleku o njihnih učnih dosežkih in izzivih med sodelovalnim procesom. OTIPLJIV SPOMIN Knjižica/zbirka zapisov starih iger
Metode	- izdelovanje izdelka v paru/skupini - predajanje dragocenih navodil za izdelavo izdelka - sodelovanje - urejanje besedil v urejevalniku Word
Pripomočki	- beli listi papirja - pisala - računalnik z urejevalnikom Word
Vprašanja za vrednotenje	- Kaj ste se med delom v paru naučili drug od drugega? - Kaj je bil najdragocenejši trenutek skupnega dela? - Na kakšen izziv ste naleteli med dejavnostjo?
Približno trajanje delavnice	Število udeležencev na delavnici
45 min	Min. 2 ali več
Opombe o skupini v okviru načrtovane delavnice	
<u>Profil skupine</u> Ali ima ta skupina kakšno predhodno znanje o predmetu? NE Spol: moški / ženska / mešano Starost: Mlajša generacija: od 16 let dalje Starejša generacija: 55 plus	