

Îmbunătățire continuă [1]

Tema Activității:

Wisdom
Decision-Making
Communication
Teamwork
Leadership

Domeniul de învățare:

Employability
Leadership
Active Citizenship
Character Development

Metoda educațională:

Energizer/icebreaker
Teamwork

Materiale necesare: numere scrise pe carton sau post-it-uri, sfoară/coardă, scotch, cronometru

Durata activității: între 15-30 minut

Scopul jocului este de a stimula comunicarea, lucru în echipă, luarea deciziilor, perseverența. Poate fi folosit pe oricare din aceste abilități sau trăsături de caracter.

Pregătire și facilitare:

Întindeți 2 m de funie/sfoară/coardă/scotch într-un cerc cu diametru de cel puțin 1m 30cm, și aleator așezați numerele scrise vizibil pe câte un post-it sau pe niște cartoane de marimea unui post-it. Numerele vor fi de la 1 la 30 în cerc amestecate și puse pe podea. Impărțiți participanții în două sau maxim 3 grupe de minim 7-8 participanți într-un grup și chemați fiecare echipă pe rând să experimenteze. În timp ce o echipă face jocul, ceilalți sunt observatori luând 2 metri distanță față de grup. La un start al facilitatorului:

- Trebuie ca numerele să fie atinse în ordine crescătoare în cea mai mare viteză de membrii echipei, fiecare membru trebuie să fie implicat.
- Cronometrul începe din momentul în care primul membru al echipei pornește și atinge cifra 1.
- Câștigă echipa care face cel mai bun timp.

Jocul se repetă în ideea de a obține un timp mai bun, pe principiul îmbunătățirii continue.

Regulile jocului:

- Participanții nu au voie să miște sfoara cercului și numerele.
- Se poate folosi orice parte a corpului, DAR nu mai mult de un picior al unui participant să fie în același timp în cerc.
- 10 secunde penalizare dacă nu se păstrează ordinea la numărare; 10 secunde penalizare pentru mai mult de un picior în interiorul cercului.
- Cronometrul începe din momentul în care primul membru al echipei pornește.

Recomandări pentru facilitatori: facilitatorul are un rol critic de a menține motivația ridicată a grupului și încrederea că pot obține timpi mai buni, cu fiecare încercare. Fiecare încercare și fiecare strategie aduce grupului un plus de experiență. Dacă sunt doi facilitatori la activitate atunci se pot administra echipele în paralel, dar trebuie să vă asigurați că cercul are același diametru și sunt același număr de oameni în fiecare echipă.

Întrebări de procesare/debriefing:

- Cum a părut sarcina de îndeplinit la început?
- Ce s-a întâmplat pe parcurs, după ce s-a dat startul?
- A fost ușor să găsiți o strategie? V-ați gândit de la bun început la o strategie anume? A fost ușor să vă găsiți rolurile în îndeplinirea sarcinii?
- Ce decizii ați luat și cum le-ați luat? De ce?
- Cum v-ați simțit pe parcursul activității? Ce stări ați experimentat?
- Cum ați găsit soluția potrivită și care au fost factorii care v-au ajutat?
- Cu ce situație din viața de zi cu zi seamănă acest joc? Ce similitudini puteți găsi între joc cu viața de zi cu zi?
- Ce ați face diferit dacă ați fi în aceeași situație?
- Ce ați putea învăța din acest joc? Ce ați descoperit despre voi sau membrii echipei din acest joc?
- Ce v-a atras atenția în mod deosebit din cele învățate? Ce ați putea să preluați din acest joc și să folosiți în viața voastră de zi cu zi?

Obiective de învățare:

Valori, abilități, cunoștințe (V.A.C). În urma activității participanții vor putea:

- **A** - Să identifice care sunt ingredientele de succes al muncii în echipă
- **A** - Să ia decizii mai eficiente în funcție de context
- **V** - Să persevereze în realizarea unei sarcini
- **V** - Să fie preocupați de procesul constant de îmbunătățire
- **A** - Să găsească soluții creative la sarcina primită
- **A** - Să exerseze leadershipul unui grup

Competențe IMPACT:

Personal & group management

Innovation & Creativity

Competențe Cheie Europene:

Mathematical

Learning to learn

Sense of initiative and entrepreneurship

Valori:

Judgement

Perseverance

Creativity

Teamwork

Materiale necesare:

minimum resources

Număr de participanți:

12 - 20

more than 20

Vârsta participanților:

between 10 - 13

between 14 - 19

older than 20

Durata:

15 - 30 minutes

30 - 60 minutes

Source:

Tiberiu Culidiuc (coord), IMPACT - jocuri și povestiri, Manual de educație nonformală, ediția a II-a, 2015, Fundația Noi Orizonturi

Limba activității:

Romanian

Rating:

0

No votes yet

Activități Școala Altfel:

Other Activities