



Проведення воркшопів молодіжної інформації

інструкції та поради

Підготовка матеріалів

Методичні матеріали для воркшопів молодіжної інформації були підготовлені Естонською асоціацією відкритих молодіжних центрів під керівництвом Рійн Лукс у 2020 році і оновлені та розроблені Каролійн Аус у 2022 році у співпраці з Кеном Ківітарі, Еге Енокі, Трійн Пирі, Діаною Звонковою, Гетер Еренпрейс, Каді Лаанеотса та школою Gethe Kool.

Заходи фінансуються у рамках співфінансованої Європейським соціальним фондом програми «Включення молоді до групи ризику та підвищення готовності молоді до працевлаштування», затвердженої Міністром освіти і досліджень та впровадженої Департаментом освіти та молоді.



HARIDUS- JA
TEADUSMINISTEERIUM



HARIDUS- JA NOORTEAMET



Проведення воркшопів молодіжної інформації

Метою воркшопів молодіжної інформації є підтримка обізнаності молоді й усвідомлення можливостей та вибору для кращої організації свого життя. Методичні матеріали воркшопів орієнтовані на молодіжну інформацію з різних тем, включно з ознайомленням із молодіжним інформаційним порталом Teeviit для молоді різного віку.

Воркшоп є інструментом для фахівців, що працюють з молоддю, призначеним для тематичної обробки молодіжної інформації та є інструментом розвитку навичок інформаційної та медіаграмотності. За допомогою цих матеріалів молодь також може проводити воркшопи і для інших молодих людей.

5 кроків для підготовки до воркшопів

1. Ознайомся з [Європейською хартією молодіжної інформації](#), яка встановлює принципи молодіжної інформаційної роботи та [Посібником з молодіжної інформації](#).
2. Відвідай домашні сторінки [Teeviit](#) (вік 13+), [Teeviit Juunior](#) (вік 7-12) та [Teeviit Youth Info](#) (для іншомовної молоді), щоб мати можливість швидко знайти їх пошукову систему і мати можливість направляти та консультувати молодих людей щодо пошуку статей та історій про особисті досвіди.
3. Ознайомся із додатковими матеріалами в кінці кожного воркшопу — вони допоможуть завершити воркшоп, підтримати обговорення та адаптувати воркшоп відповідно до цільової аудиторії.
4. Ознайомся із вправою для звільнення дихання (на наступній сторінці), за допомогою якої за бажанням можна розпочинати воркшопи та створити присутність.
5. Залучай до курсу різноманітні цифрові рішення (у кінці цього документу) для використання як у фізичному, так і у віртуальному навчанні. Підготуй необхідні матеріали, посилання та інструменти. За бажання зроби для проведення воркшопу презентацію, наприклад, у Powerpoint, Canvas, Miro, Google Drive тощо.



Теми воркшопів молодіжної інформації

- 1 Медіакомпетентність
- 2 Поради для ефективного навчання
- 3 З натхненням до мети
- 4 Психічне здоров'я
- 5 Піклування про власне здоров'я
- 6 Чи має значення стать?
- 7 Безпечне та розумне використання гаджетів
- 8 Продумане планування кар'єри
- 9 Воркшоп із фінансової мудрості
- 10 Сексуальне здоров'я: статевий акт і засоби контрацепції
- 11 Як запобігти насиллю?
- 12 Можливості молодіжної роботи
- 13 Участь молоді

Необхідні матеріали

Для проведення воркшопу необхідно заздалегідь створити і підготувати певні матеріали. Хоча вони і відрізняються залежно від воркшопу, тут можна знайти загальний список того, що може знадобитися. Відповідно до цільової аудиторії, людина, яка проводить воркшоп, може вирішувати, чи хоче вона використовувати цифрові рішення замість паперу та ручки.

Воркшоп без цифрових рішень

- Письмове та креслярське приладдя: ручки, маркери, кольорові олівці та фломастери.
- Інструменти для рукоділля, газети і журнали для вирізання.
- Папір: папірці для нотаток, великі аркуші паперу та папір формату А4.

Зверни увагу! З точки зору охорони навколишнього середовища використовуй також старі плакати та папери.

- Надруковані завдання.
- М'яч, іграшка або щось подібне у колі зворотного зв'язку, щоб дати учасникам слово, або деякі картки із зображеннями, наприклад, із настільної гри Dixit.

Воркшоп із цифровими рішеннями

- Екран та/або проектор для показу презентації, завдань та додаткових матеріалів.

Зверни увагу! Перед початком воркшопу перевір, чи все працює (включно зі звуком, якщо потрібно).

- Підготуй заздалегідь цифрові рішення, які ти хочеш використати, наприклад:
 - Створи Mentimeter і додай на слайд код доступу або QR-код. Перевір перед воркшопом, що він працює, оскільки термін дії коду Mentimeter закінчується через 2 дні;
 - розмісти завдання на дошці Padlet і додай посилання на слайди;
 - створи або знайди відповідний Kahoot, щоб пограти з молодими людьми.
- Дізнайся, чи мають учасники власні гаджети або налаштуй комп'ютери (планшети) Молодіжного центру, якими можуть користуватися молоді люди.



Вправа для звільнення дихання

Щоб налаштувати учасників на воркшоп, рекомендується починати його з творчої вправи, наприклад, такої, яка звільнює дихання. Ця вправа чинить заспокійливу дію на організм. Це заспокоює думки та емоції.

Цю вправу також можна пропустити, якщо вона не підходить для цільової аудиторії.

Двадцять поєднаних вдихів-видихів (міні-вдихів-видихів) звільняють дихання

Сядь на стілець, постав ноги на землю, випростай спину і переконайся, що ти дихаєш вільно.

Зроби глибокий вдих і почни вдихати і видихати, як зазвичай, але без будь-якої паузи між вдихом і видихом.

Видих має бути повністю розслаблений, але не глибше норми. Дихаючи таким чином, порахуй до чотирьох.

Зроби п'ятий вдих якомога глибше, але все ж зроби паузу, і переконайся, що видих розслаблений.

Потім зроби ще чотири пов'язаних вдихи-видихи, як раніше, та один глибокий вдих.

Продовжуй, поки не зробиш в цілому 20 пов'язаних вдихів-видихів, тобто загалом 4 рази.

Закінчи вправу і повернися до нормального дихання, посидь кілька хвилин нерухомо, перш ніж повернутися до кімнати.

[Джерело вправ](#)



Цифрові рішення для проведення воркшопів

Для використання у воркшопах на місці, а також на онлайн-воркшопах, підходять різноманітні цифрові рішення. Їх використання підвищує цифрові компетенції, розширює кругозір і допомагає підтримувати роботу, розпочату на воркшопі, а також комфортно спілкуватися з учасниками та за необхідності продовжити обговорення після воркшопу.

Різні цифрові рішення та їх призначення

1. [Mentimeter](#)

Підходить для використання у випадку, коли необхідно запитати думку, вклад та роздуми щодо ключових слів. У режимі реального часу створюється діаграма, хмара слів або подібна форма, яку інструктор обирає і може відобразити на екрані. Ознайомитися з можливостями Mentimeter можна [тут](#).

Рекомендація: Використовуючи рішення у вигляді хмари слів, зроби скріншот відповідей. Його можна використати наступного разу у презентації воркшопу на ту ж тему, щоб порівняти результати або просто представити тему.

2. [Slido](#)

Подібно до Mentimeter, у цій програмі можна збирати вхідні дані у режимі реального часу та представляти їх. Це також хороший варіант для того, щоб дати учасникам можливість питати анонімно і ставити «лайки» на інші питання — таким чином добре видно, чи цікавлять якісь питання більше за інші. У цій програмі також можливо зробити невеликі вікторини та хмари слів.

3. [Google Jamboard](#)

Це кращий друг для всіх, хто любить використовувати барвисті нотатки! Також можна заздалегідь підготувати сторінки із завданнями або питаннями та призначити сторінку для кожної групи чи окрему сторінку для кожного питання тощо. Прочитати про різні види використання Google Jamboard можна [тут](#).

4. [Miro](#)

Ця програма насамперед призначена для сервіс-дизайнерів, але завдяки своїм привабливим рішенням вона також відмінно підходить для молодіжної роботи. Це нескінченна дошка, до якої можна додавати контент з самого початку або за допомогою заздалегідь визначеного дизайну/робочого аркуша. Також цю програму можна використовувати для проведення презентації.

Miro підходить, наприклад, для мозкового штурму, створення карт роздумів та хронологій, але вона містить і готові шаблони ігор-криголамів. Відео із представленням програми можна знайти [тут](#).

5. [Canva](#)

Це проста програма, зручна як для молодіжного працівника, так і для молоді, за допомогою якої можна робити всілякі дизайни від плакатів до фотоколажів та від робочих аркушів до інфографік. Програма також містить нескінченний банк зображень; готові шаблони для створення твоїх творів мистецтва та [школу дизайну](#), де можна навчитися користуватися програмою.

6. [Adobe Spark](#)

Як і у Canva, у цій безкоштовній програмі Adobe можна робити дизайни в різних форматах з нуля або на заздалегідь визначених шаблонах. Вона також добре підходить для створення блогу та відео. [Тут](#) можна знайти відео-посібник, створений у тій же програмі у вигляді блогу.

Ідея, як впровадити Adobe Spark: створи блог воркшопів молодіжної інформації, де можна об'єднати роботу, дискусії та ідеї щодо майстер-класів, створені разом із молодими людьми. Таким чином буде добре і для себе озирнутися назад на пройдений матеріал, і поділитися тим, що було вивчено, із тими, хто не зміг взяти участь.

7. [Kahoot](#) ja [Quizziz](#)

Безперечні улюбленці молоді — вікторини! Для їхнього створення та проведення існують дві відмінні програми — Kahoot можна проходити лише у режимі реального часу, тому кожній молодій людині потрібен власний гаджет, щоб мати можливість відповісти на запитання, а у Quizziz відповідь не важлива взагалі, але тим не менш ця програма має рейтинг. Крім цього, в обох програмах можна знайти вже готові вікторини.

Ідея для воркшопу: замість плаката або колажу попроси молодих людей підготувати вікторину із новими знаннями спільно зі своєю групою.

8. [Actionbound](#)

Існує й третій варіант місця проведення воркшопу молодіжної інформації окрім приміщення і віртуального простору — просто неба. Відмінним цифровим рішенням для цього є Actionbound, де можна створити орієнтування і додавати питання або завдання до кожної точки. Навчальні відео про те, як користуватися цією програмою, можна знайти [тут](#). Ця активність ідеально підходить для воркшопів молодіжної інформації, пов'язаних зі здоров'ям!

9. [Padlet](#)

Ідеально підходить для складання результатів обговорення, завантаження плакатів, а також поставлення питань. Дізнайся більше про можливості Padlet [тут](#).

Ідея почати воркшоп за допомогою веб-мосту: Попроси кожного завантажити фотографію, яку всі можуть бачити — це створює відчуття, що ми все ж перебуваємо в одній кімнаті разом.

10. [Powtoon](#)

Подібно до Canva, ця програма проста у використанні, але спеціалізується тільки на створенні відео. У її безкоштовній версії можна створювати відеоролики тривалістю до 3 хвилин, які ідеально підходять для підведення підсумків групової роботи, реклами або виконання інших творчих завдань.

[Другие решения и курсы](#)

На цій сторінці ти можеш знайти записи різних вебінарів та онлайн-воркшопів, орієнтованих на вчителів та освітніх технологів, але також придатних і для молодіжних працівників, які підтримують розвиток цифрових компетенцій учнів та викладачів шляхом упровадження різних цифрових рішень для використання у навчанні.