



Co-funded by  
the European Union



## Przybornik szkoleniowy PR3

### Misja – współpraca!

#### 1) NAZWA I OPIS NARZĘDZIA

SESKAT. Rozwój umiejętności społecznych i emocjonalnych w szkoleniu dorosłych

2021-1-DE02-KA220-ADU-000035095



Co-funded by  
the European Union



Classroom Collaboration Quest to angażujące warsztaty odbywające się w klasie, mające na celu zwiększenie umiejętności pracy zespołowej wśród dorosłych uczniów. Wykorzystuje proste powszechnie dostępne materiały, aby stworzyć dynamiczne i oparte na współpracy doświadczenie uczenia się.

## 2) CELE NARZĘDZIA

1. Wspiera skuteczną komunikację i współpracę w zespole.
2. Rozwija zaufanie i pracę zespołową, korzystając z łatwo dostępnych zasobów w klasie.
3. Poprawia umiejętności rozwiązywania problemów i podejmowania decyzji w kontrolowanym środowisku.

## 3) POWIĄZANIE NARZĘDZIA Z INTELIGENCJĄ EMOCJONALNĄ/UMIEJĘTNOŚCIAMI MIĘKKIMI

Narzędzie to jest ściśle powiązane z inteligencją emocjonalną, ponieważ uczestnicy radzą sobie z wyzwaniami, które wymagają zrozumienia i radzenia sobie z emocjami. Umiejętności miękkie, takie jak praca zespołowa, komunikacja i zdolność adaptacji, są integralną częścią sukcesu w różnych wyzwaniach wewnętrznych.

## 4) POTRZEBNE ZASOBY I MATERIAŁY

- Krzesła lub biurka.
- Tablica i markery.
- Karteczki samoprzylepne.
- Papier i długopisy.
- Zegarek lub stoper.

## 5) WDROŻENIE NARZĘDZIA

SESKAT. Rozwój umiejętności społecznych i emocjonalnych w szkoleniu dorosłych

2021-1-DE02-KA220-ADU-000035095



Co-funded by  
the European Union



**Czas trwania: 1 godzina**

**Krok 1: Wprowadzenie i podział na grupy (10 minut)**

Przedstaw krótki zarys zadania oraz jego cele.

Podziel grupę na zespoły, odpowiednio mieszając uczestników w każdym z nich.

**Krok 2: Stacje wyzwań (40 minut)**

Ustaw stanowiska z różnymi wyzwaniami wykorzystując krzesła, biurka, tablicę i karteczki samoprzylepne.

Wyzwania obejmują rozwiązywanie problemów, ćwiczenia budujące zaufanie i inne kreatywne zadania.

Zespoły przemieszczają się pomiędzy stacjami, spędzając przy każdej z nich określoną ilość czasu.

**Przykładowe wyzwania:**

Biurkowy Tetris: Zespoły zmieniają układ biurek, aby dopasować je do określonego wzoru w określonym czasie.

Ludzka Rzeźba: Za pomocą karteczek samoprzylepnych zespoły tworzą rzeźbę reprezentującą wybrany temat.

Szybkie rozwiązywanie zagadek: zespoły wspólnie rozwiązują zagadkę na tablicy.

Word Association Board: Zespoły wypisują słowa powiązane z danym tematem na wspólnej tablicy. Zadaniem jest zbudowanie spójnej i rozbudowanej tablicy skojarzeń słownych w określonym czasie.

Przetrwanie na wyspie biurkowej: zespoły wyobrażają sobie swoje biurka jako wyspy i muszą stworzyć plan przetrwania przy użyciu dostępnych przedmiotów w klasie. Przedstawiają swoje plany grupie.

Mozaika z karteczkami samoprzylepnymi: zespoły tworzą wspólną mozaikę w wyznaczonym miejscu za pomocą różnych kolorowych karteczek samoprzylepnych. Każdy członek zespołu ma swój udział w tworzeniu grafiki.

**Krok 3: Podsumowanie i refleksja (10 minut)**

Zbierz wszystkie zespoły na krótką sesję podsumowującą.

Omów nasuwające się wnioski, wyzwania, które napotkali i zastosowane strategie.

Wspólnie zastanówcie się nad znaczeniem inteligencji emocjonalnej w pracy zespołowej.

**Krok 4: Wpływ zadania na dalszą edukację (10 minut)**

Omów, w jaki sposób wnioski wyciągnięte po wykonaniu zadań można zastosować w codziennej pracy lub nauce.

Zachęć uczestników do podzielenia się spostrzeżeniami na temat lepszej komunikacji, współpracy i podejmowania decyzji.

**6) OCZEKIWANE EFEKTY UCZENIA SIĘ**

Uczestnicy wykazują się lepszymi umiejętnościami komunikacyjnymi i lepszą współpracą poprzez pomyślne ukończenie wyzwań. Doświadczenie to sprzyja zdolnościom adaptacyjnym, zachęcając członków zespołu do kreatywnego wykorzystania zasobów dostępnych w klasie. Krótka refleksja pozwala uczestnikom na połączenie wyzwania wewnętrznego z natychmiastowymi zastosowaniami w ich środowisku pracy lub nauki.