



YOU PART

Engage. Connect. Empower

USTVARJANJE SVETA

DEJSTVA

DODATNO INFORMATIVNO GRADIVO

MATERIALI

PRIPRAVA

NAVODILA

USTVARJANJE SVETA

DEJSTVA

Starost of udeležencev: 13 +

Število udeležencev: 9 – 30

Trajanje: 60 minut+ / različni dnevi

CILJI

1. Abstraktno mišljenje in simbolizem lahko mladim pomagata pri vzpostavljanju povezav, spoznanj in razumevanju sveta medijev in politike, do katerih se je bilo težje dokopati z branjem in teorijo.
2. Z aktivnostjo jim lahko pomagamo razpravljati o različnih perspektivah, vlogah in kritičnih vidikih teh dveh družbenih akterjev, hkrati pa tudi poiskati možnosti, ki bi ta dva akterja lahko zbližal.
3. Aktivnost podpira razvoj ustvarjalnosti in komunikacijskih spretnosti v zvezi z mnenji udeležencev in zapletenimi vprašanji.

DODATNE INFORMACIJE ZA MODERATORJE

- Odločite se, koliko skupin boste oblikovali. Odločitev je odvisna od števila udeležencev, njihovega razpoloženja in časa, ki ga imate na voljo za to aktivnost.
- Izvedbo aktivnosti lahko razdelite na več dni in izberete temo razprave. Udeleženci lahko na primer ustvarijo "svet politikov" in "svet migrantov", nato pa razpravljajo o priseljevanju in politiki na splošno ter poskušajo najti skupni okvir za »gradnjo mostu« med tema dvema svetovoma.

Idejo za to aktivnost je navdihnilo delo "Igriv pristop pri poučevanju političnih komunikacij" avtorice Amber Macintyre (Politics and International Relations, College Postgraduate Teaching Prize, 2018).

MATERIALI

- Izvedba v živo: Gobice, sladke penice, alu folija, testenine, karton, čistilcev za cevi, žeblički itd. Ta seznam lahko razširite na vse, kar lahko najdete.
- Izvedba preko spleta: Uporabite lahko digitalna orodja, kot so [Miro](#), [Mural](#) ali [Canva](#) ter porabite različne vzorce, slike, puščice in druge uporabne elemente.

PRIPRAVA

Delavnica v živo

1. Pripravite prostor za udeležence, da se bodo med ustvarjanjem počutili udobno. Miza z vsemi materiali, med katerimi lahko izbirajo.
2. Pripravite in razložite gradivo.

Delavnica preko spleta

1. Pripravite prostor za udeležence: v programih Miro, Mural ali Canva lahko ustvarite virtualno mizo s primeri gradiva (slike, puščice, post it ...), ki ga lahko uporabijo udeleženci, in osebno okno za vsakega udeleženca, kjer bo delal.
2. Če bo dejavnost potekala prek spleta, je pomembno, da udeležencem razložite, kako uporabljati programe Miro, Mural ali Canva.

NAVODILA

IZVEDBA DELAVNICE V

ŽIVO

Korak 1

Udeleženci naj se razdelijo v skupine po 3 - 4 osebe.

Korak 2

Vsaka skupina izbere, ali želijo biti politiki ali novinarji/medijski delavci.

Korak 3

Udeležencem razdelite materiale.

Korak 4

Cilj aktivnosti je, da vsaka skupina ustvari namišljen svet izbranega akterja (npr. "Ustvarite svet politikov" in "Ustvarite svet medijev").

Korak 5

Udeleženci s pomočjo prejetih materialov ustvarijo svet politikov in medijev. Politiki so na primer pogosto povezani z močjo in denarjem, pa tudi s pravili in redom, zato lahko udeleženci iz materiala ustvarijo kovance ali seznam zakonov. Pri ustvarjalnosti in osebni izražanju nimajo omejitev: raziskujejo lahko uporabo prostora, obilje in praznino, ravni prostora kot metaforo za družbene razrede, se igrajo z različnimi materiali ipd.

Korak 6

Za ustvarjanje svetov imajo skupine na voljo 30 minut ali več. Pri delu si lahko pomagajo z naslednjimi vprašanji:

1. Kdo so glavni družbeni akterji današnjega sveta?
2. Kako so videti in katere so njihove ključne lastnosti?
3. Kaj počnejo ti?
4. Kje živijo?
5. Kako komunicirajo med seboj?
6. Ali imajo nasprotnike/sovražnike?
7. Ali imajo zaveznike?
8. Kako izgledajo?
9. Kako so povezani z družbenimi akterji, ki jih ustvarjajo druge skupine?
10. Kakšen je njihov vsakdanji delovnik?
11. Ali imajo kakšne obrede ali svete kraje?
12. Ali delujejo v smeri enega namena ali cilja [PK1]?
13. Kateri sta dve dobri lastnosti akterjev v vašem svetu?
14. Kateri sta dve slabi lastnosti akterjev v vašem svetu?
15. Kako lahko vaša kategorija družbenih akterjev vpliva na drugo? Npr. mediji lahko podpirajo politične stranke in kampanje; mediji lahko kritično preiskujejo politične stranke; politiki lahko vplivajo na medije ali jih kupujejo.

Korak 7

Udeleženci opišejo svet svojih akterjev drugim skupinam, te pa komentirajo, kaj vidijo ter kakšne so podobnosti in razlike s svetovi njihovih akterjev.

Korak 8

Aktivnost lahko razširimo in udeležence prosimo, da povežejo dva svetova. Npr. skupini preučita, kako bi lahko zgradili most med svojima svetovoma.

IZVEDBA DELAVNICE PREKO SPLETA:

Korak 1

Udeležence razdelite v skupine po 3 - 4 osebe v »spletnih sobah« (ang. breakout rooms).

Korak 2

Vsaka skupina izbere, ali želijo biti politiki ali novinarji/medijski delavci.

Korak 3

Moderator pokaže, kako uporabljati digitalno orodje ([Miro](#), [Mural](#) ali [Canva](#)) in kje najti različne materiale (uporabne elemente).

Korak 4

Cilj aktivnosti je, da vsaka skupina ustvari namišljeni svet izbranega akterja (npr. "Ustvarite svet politikov" in "Ustvarite svet medijev").

Ponovite korake od 5 do 7 iz navodil za izvedbo aktivnosti v živo.



YOU PART

Engage. Connect. Empower

PROJECT PARTNERS



Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union.

This publication was developed with the financial support of the European Union under the Erasmus+ Programme. Its contents are the sole responsibility of the project partners of YOU PART and do not necessarily reflect the views of the European Union. The European Commission is not responsible for any use that may be made of the information it contains.