



# YOU PART

Engage. Connect. Empower

## IGRA VLOG

**DEJSTVA**

**CILJI**

**TEME**

**MATERIALI**

**PRIPRAVA**

**NAVODILA**

**PRIMERI**

# IGRA VLOG DEJSTVA

**Starost** udeležencev: 15+

**Število** udeležencev: 6 - 15

**Trajanje:** 120 minut

## CILJI

Igranje vlog je participativna metoda, ki spodbuja sodelovanje in aktivno udeležbo udeležencev. Pri tej metodi udeleženci prevzamejo različne vloge v določenih scenarijih, kot so dialog med mladimi in predstavniki lokalnih oblasti, predstavitev ideje sponzorjem, tiskovna konferenca itd. To spodbuja globlje razumevanje različnih perspektiv, empatijo in kritično razmišljanje.

- Spodbujati udeležence, da razumejo različne perspektive, tako da se vživijo v dodeljene vloge.
- Spodbujati aktivno razmišljanje in reševanje problemov, ko udeleženci v svojih vlogah izvajajo scenarij.
- Spodbujati zanimivo in dinamično okolje, ki dopolnjuje druge uporabljene participativne metode.
- Pomagati udeležencem, da se pripravijo na resnične razmere z različnimi akterji, katerih vloge prevzamejo; npr. predstavitve in razprave s politiki.

## TEME

Igranje vlog je mogoče prilagoditi različnim temam, kot so vprašanja skupnosti, družbeni ali okoljski izzivi ali scenariji odločanja.

## MATERIALI

- Kratki opisi likov: podrobne informacije o vlogah, ki jih bodo prevzeli udeleženci.
- Osnutek scenarija: izčrpen pregled situacije ali vprašanja, ki je predstavljeno.
- Rekviziti in vizualni pripomočki: zagotovite ustrezno gradivo, ki je lahko v pomoč pri igranju vlog.
- Projektor in prenosni računalnik: samo v primeru, da bo v procesu igranja vlog potekala predstavitev.

## PRIPRAVA

- Pripravite **kratke opise likov**, ki bodo služili kot vodilo za udeležence, ki bodo prevzeli različne vloge. V kratek opis lika vključite (poklicni) položaj oseb, ki jih bodo udeleženci igrali, npr. politiki (poslanci, župan itd.), učitelji, novinarji, lobisti, aktivisti, drugi deležniki. Na kratko jih opišite: njihova starost, kako dolgo so na tem položaju, kakšni so njihovi interesi in hobiji, kakšni so njihovi cilji in motivacija, koliko vedo o temi, ki jo boste obravnavali, itd. Uporabite lahko svojo domišljijo in si like izmislite - ni vam treba uporabiti podatkov o resničnih osebah iz vaše skupnosti.
- Ustvarite realističen in zahteven **scenarij**, ki je v skladu s cilji projekta. Če na primer z udeleženci predstavljate zamisli in zahteve mladih lokalnim oblastem, pripravite scenarij, v katerem skupina obišče županovo pisarno. V tem primeru bo ena oseba igrala "župana", ostali pa "mlade aktiviste" in po potrebi druge osebe, ki bodo vključene v proces. Glede na scenarij lahko eno ali dve vlogi igrajo tudi odrasli (projektne in/ali mladinski delavci).
- Priprava materialov: Pripravite potrebne rekvizite in vizualne pripomočke za poglobljeno izkušnjo.
- Usposabljanje moderatorjev: Poskrbite, da boste kot moderator(i) dobro usposobljeni za proces igranja vlog in da boste lahko učinkovito vodili udeležence.

# NAVODILA

## **Korak 1**

Na kratko pojasnite namen scenarija igre vlog in njegov pomen za vaš projekt ali dejavnost.

## **Korak 2**

Udeležencem razdelite kratke opise likov in jim dajte čas, da se seznanijo s svojimi vlogami. Udeleženci lahko sami izberejo vloge ali pa opravijo "žrebanje", kdo bo prevzel katero vlogo. Vloge se lahko po prvem krogu igranja vlog tudi zamenjajo.

## **Korak 3**

Udeležencem predstavite scenarij, ki ste ga pripravili. Poudarite ključne izzive in točke odločanja. Udeležence spodbudite, da se aktivno vključijo v svoje vloge, sodelujejo z drugimi in sprejemajo odločitve, ki so v skladu z njihovimi dodeljenimi liki.

## **Korak 4**

Opazujte udeležence med igranjem vlog. Po potrebi si naredite zapiske za kasnejšo refleksijo.

## **Korak 5**

Razmislek: Igranje vlog zaključite z razpravo. Spodbudite razpravo o izkušnjah, občutkih, sprejetih odločitvah in pridobljenih izkušnjah. Če so se med igranjem vlog pojavili kakšni izzivi, jih obravnavajte in prilagodite scenarij/vloge za naslednji krog. Izkušnje z igranjem vlog povežite s širšimi cilji vašega projekta oziroma projektov. Poudarite pomen aktivnega sodelovanja in razumevanja različnih perspektiv.

## **Korak 6**

Z udeleženci izvedite evalvacijo in pridobite njihove povratne informacije o tem, kako izboljšati dejavnost/proces.

**NASVET:** *Po dejavnosti je mogoče tudi pozneje.*

# PRIMER

## Kratek opis lika: Župan Cvetlične doline

- **Ime:** Župan Rose Bloom
- **Starost:** 52 let
- **Položaj:** Župan Cvetlične doline
- **Izkušnje:** Pred tem je bil 12 let član mestnega sveta.
- **Interesi in hobiji:** vrtnarjenje, pohodništvo, obiskovanje lokalnih gledaliških predstav.
- **Cilji in motivacija:** Župan Bloom si močno prizadeva za dobro počutje in blaginjo Cvetlične doline. Njen cilj je ustvariti živahno in vključujočo skupnost, v kateri se vsi prebivalci počutijo slišane in podprte. Njena prednostna naloga so trajnostni razvoj, krepitev vloge mladih in gospodarski razvoj.
- **Znanje o temi:** Župan Bloom je dobro obveščen o izzivih, s katerimi se soočajo mladi v Cvetlični dolini, vključno z dostopom do rekreacijskih dejavnosti, izobraževalnih možnosti in zaposlitvenih možnosti. Aktivno je sodeloval pri pobudah za reševanje teh vprašanj, vključno z ustanovitvijo mladinskega centra.
- **Dodatne opombe:** Bloom je znan po svoji dostopnosti in pripravljenosti prisluhniti težavam skupnosti. Ceni sodelovanje in si prizadeva tesno sodelovati s člani skupnosti pri iskanju rešitev za pereča vprašanja.

## Osnutek scenarija

Scenarij se odvija na srečanju skupnosti v mladinskem centru v dolini cvetja. Župan Bloom je bil povabljen, da bi od mladih aktivistov neposredno slišal njihove zamisli in pomisleke v zvezi z mladinskimi storitvami v mestu. Srečanje bo priložnost, da župan sodeluje z mladimi, prisluhne njihovim stališčem in razpravlja o morebitnih pobudah v njihovo podporo. Župan Bloom je na voljo 45 minut, nato pa ima nujen sestanek na občini, ki se ga mora udeležiti.





# YOU PART

Engage. Connect. Empower.

## PROJECT PARTNERS



Co-funded by  
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.