



## თაობათაშორისი განსხვავებები

სპეციალური სახელმძღვანელო სხვადასხვა  
ჯგუფებთან საგანმანათლებლო აქტივობების  
განსახორციელებლად

ბროშურა მოიცავს სხვადასხვა საგანმანათლებლო  
აქტივობების მაგალითებს, რომლებიც შეიქმნა და  
განხორციელდა სლოვაკეთში, დიდ ბრიტანეთში,  
პოლონეთში და საქართველოში.  
ბროშურა შეიქმნა KA2 აქტივობის პროექტის "ახალგაზრდები  
სცენაზე" ფარგლებში, რომელიც დაფინანსებულია Erasmus+  
ახალგაზრდული პროგრამის მიერ.





## ვორქშოფის იდეა პოლონეთიდან

ვორქშოფის მთავარი მიზანია, ახალგაზრდების ინფორმირება იმ შესაძლო სირთულეების შესახებ, რომელიც შეიძლება განიცადონ შრომის ბაზარზე და მიაწოდოს მათ მითითებები თუ როგორ უნდა გაუმკლავდნენ რთულ კომუნიკაციას.

ვორქშოფს ექნება რამოდენიმე საფეხური:

- ინტეგრაცია- ვორქშოფი დაიწყება მისასალმებელი სიტყვით, პატარა თამაშით და შემდეგ მოხდება მონაწილეების დაყოფა სადისკუსიო ჯგუფებად.

საგანმანათლებლო- ეს ნაწილი მოიცავს პრეზენტაციას თაობათაშორისი განსხვავებების შესახებ (მაგალითად: რა განსხვავებაა BB, X, Y, Z, თაობებს შორის, როგორია მათი მიზნები და ღირებულებები) და პრეზენტაცია საკომუნიკაციო ტექნიკების, თუ როგორ უნდა მიიღო არასასიამოვნო შეტყობინებები/შენიშვნები

- ექსპერიმენტული- მონაწილეები დაიყოფიან პრაქტიკულ და სადისკუსიო ჯგუფებად, რათა უკეთ მოხდეს თეორიის პრაქტიკაში გამოყენება.

ვორქშოფი განკუთვნილია სოციალურად დაუცველი ახალგაზრდებისთვის, ახალგაზრდული მუშაკებისთვის და სოციალური ინტეგრაციის ცენტრების დამსაქმებლებისათვის.

ნაწილი 1 – ჩემი, წინა გამოცდილება თაობათა შორისი განსხვავებებთან დაკავშირებით  
1.თამაში– წარადგინეთ საკუთარი თავი დრამატული გზით-გამოიყენეთ ყელსახვევები ვორქშოფის წარსადგენად.

ყელსახვევი, წარმოადგენს ვორქშოფის სპეციფიკურ ნაწილს. მათი განთავსება იატაკზე ერთმანეთის მიყოლებით, სათითაოდ განასახიერებს ვორქშოფის შინაარსს.

თემები და მიზანი

სამუშაო ჯგუფი

ინსტრუქცია

## ინსტრუქცია

პირველი ყელსახვევი წარმოადგენს შესავალს, მეორე-თეორიულ ნაწილს, მესამე- პრაქტიკული სავარჯიშოებს და ბოლო, მეოთხე ყელსახვევი -გამოიყენება მოკლე შინაარსისათვის და შეჯამებისათვის.

2. შესავალი –თაობების გამოცდილებების გაცვლა- ჰქონიათ თუ არა მსგავსი თაობათაშორისი განსხვავებების ფენომენი სამსახურში.

"განრიგი" სავარჯიშო: მონაწილეები განთავსდებიან დროში გაწერილ გეგმაზე ასაკის მიხედვით. შემდგომ, ამაზე დაყრდნობით ფასილიტატორი ქმნის სამ ჯგუფს.

ასაკობრივი სხვაობა ჯგუფებს შორის აუცილებელია.

თითოეულმა ჯგუფმა უნდა შექმნას არსებული სტერეოტიპების სია ახალგაზრდების, საშუალო ასაკის და უფროსი თაობის წარმომადგენლების მიმართ. (ამ ეტაპზე ბეიბი ბუმერების შესახებ დეტალური ინფორმაციის/ განმარტებების მიცემა არ არის აუცილებელი).

3. "სტერეოტიპების მსხვრევა" სავარჯიშო:- თითოეული მონაწილე იღებს 3 პატარა ფურცელს, რომელზეც უნდა ჩამოწეროს ნებისმიერი თაობის წარმომადგენლის ქცევი მაგალითი, რომლის მოწმეც თვითონ გამხდარა.

აუცილებელია აღინიშნოს, რომ უნდა მოხდეს მხოლოდ ქცევების (რაც შეიძლება მოისმინო ან საკუთარი თვალით დიანახო) გაუღერება და არა მათი ინტერპრეტაციის.

## ინსტრუქცია

შემდგომ, წყვილებში მონაწილეებმა უნდა აიღონ ერთი ჩანაწერი ქცევასთან დაკავშირებით და ჩამოწერონ 4 შესაძლო მიზეზი, მოტივაცია ან რით შეიძლება იყოს ქცევა განპირობებული (2 პოზიტიური და 2 ნეგატიური). მათი გაზიარება უნდა მოხდეს ჯგუფებში ან ყველასთან ერთად.

სავარჯიშოს მთავარი მიზანია, აჩვენოს, რომ მარტივი არ არის იმის მიხედვრა თუ რატომ იქცევა ესა თუ ის ადამიანი გარკვეული გზით და რომ, ადამიანები სხვების მარტივად განსჯისკენ არიან მიდრეკილები, იმის ნაცვლად, რომ სცადონ მათი გაგება.

შესაბამისად, ადამიანებს იგივე მიდგომა აქვთ როდესაც აკვირდებიან და განიხილავენ სხვების ქცევებს და თაობებს შორის განსხვავებებს.

4 ცოტათი თეორიის შესახებ- რას ნიშნავს BB, X, Y, Z თაობები, რითი განსხვავდებიან ისინი ერთმანეთისგან- თაობების შესატყვისი ფრაზების თამაში.

5. პრეზენტაცია-პრეზენტაციის შემდეგ, სთხოვეთ მთელს ჯგუფს, რომ ჩამოთვალონ მოცემული თაობების მთავარი მახასიათებლები, რათა დარწმუნდეთ, რომ სწორად გაიგო პრეზენტაცია და მონაწილეები განასხვავებენ მიღებულ ინფორმაციას სტერეოტიპებისგან.

6. ენერგიის აღსადგენი თამაში: 4 მონაწილისგან შემდგარმა ჯგუფმა, უნდა განასახიეროს ის ასაკი, რომელსაც ფასილიტატორი გააუღერებს.

## ინსტრუქცია

მაგალითად: თუ ფასილიტატორი გადასცემს ჯგუფს ასაკ 66, ჯგუფმა სხეულის გამოყენებით უნდა გამოსახოს რიცხვი 66.

მე, როგორც წარმომადგენელი  
“განსხვავებული” თაობის

7. სამი მონაწილისგან შემდგარ ჯგუფში, უნდა შეეცადონ საუბარი წარმართონ სხვადასხვა თაობის წარმომადგენლებთან (როლური თამაში)

სავარჯიშო შედგება სამი რაუნდისგან და თითოეულ მონაწილეს სხვადასხვა რაუნდში განსხვავებული როლი უნდა ჰქონდეს. ესენია:

ა) პერსონაჟი

ბ) საკუთარი თავი

გ) დამკვირვებელი.

სავარჯიშოს შემდეგ მონაწილეები შეძლებენ:

ა) თანაგრძნობა გაუჩნდეთ სხვადასხვა

თაობის წარმომადგენელების მიმართ,

ბ) შეეცადონ დიალოგის წარმართვას და ამით შექმნან საფუძველი შემდგომი

თანამშრომლობისთვის.

ც) დააკვირდნენ საუბარს და მისცენ

უკუკავშირი იმ მონაწილეებს, რომლებიც ცდილობდნენ საუბრის წარმართვას.

თითოეული მონაწილე მიიღებს პერსონაჟთა აღწერის ფორმას, რაც მათ მისცემთ

(ა) როლის ინტერპრეტაციის საშუალებას.

პერსონაჟის ფორმა მოიცავს:- სიტუაციის აღწერას (მაგალითად: მაღაზიაში, ბაბუა და შვილისშვილი უყურებენ ტელევიზორს და ა.შ.) აუცილებელია, მთელი ჯგუფის წინაშე გათამაშებამდე მოხდეს რამოდენიმეჯერ სცენარის გავარჯიშება.

ეს ნაწილი, შეიქმნება იმ ადამიანთან ერთად ვინც თამაშობს საკუთარ თავს.

## ინსტრუქცია

მონაწილეებს თავად შეუძლიათ გამოიგონონ სიტუაციები, მაგრამ ამავე დროს შეუძლიათ გამოიყენონ მაგალითები რომლებიც გაუღერდა "სტერეოტიპების დამსხვრევა" სავარჯიშოს დროს

- სახელი, ასაკი, პროფესია, ძირითადი ინფორმაცია

- მცირე ბიოგრაფია
- მთავარი მოტივაციები, იმედები, ცხოვრებისეული პრიორიტეტები
- მოტივაციები (პერსონაჟის საჭიროებები იმ კონკრეტულ, მოცემულ მომენტში)
- მთავარი საზრუნავი ცხოვრებაში-ურთიერთობა B პერსონაჟთან
- ვის წააგავს ეს ადამიანი თქვენი ყოველდღიური ცხოვრებიდან. (საჭირო ინფორმაციაა პერფორმანსის მოსამზადებლად).

ძირითადი ვარაუდი პერსონაჟის გაანალიზებისას, არის ის, რომ პერსონაჟის ქცევა განპირობებულია "კარგი ზრახვებით" (თუნდაც ვინმე მავნებლურად იქცეოდეს, ისინი ამ ყველაფერს არ აკეთებენ იმის გამო რომ სურვილი აქვთ ცუდად მოქცევის) ყველას უნდა ჰქონდეს შესაძლებლობა დაიცვან საკუთარი პერსონაჟი.

როდესაც მოსამზადებელი სამუშაოები დასრულდება, მონაწილეები დაიწყებენ საკუთარი როლების გათამაშებას პატარა ჯგუფებში.

ფასილიტატორმა, კიდევ ერთხელ უნდა შეახსენოს მონაწილეებს ყველა როლის მთავარი მიზანი

დასაწყისისთვის, შეგიძლიათ შესთავაზოთ 2 ან 3 პატარა როლური თამაში მთელი ჯგუფის წინაშე გასათამაშებლად.

ყოველი რაუნდის შემდეგ, დამკვირვებლებმა უნდა მისცენ უკუკავშირი B პერსონაჟებს.

## ინსტრუქცია

8. ჩვენ როდესაც ვცდილობთ გავუგოთ ან ანგარიში გავუწიოთ სხვა თაობების წარმომადგენლებს, შესაძლებლობა გვეძლევა სასურველი გარემო შევქმნათ თანამშრომლობისთვის.

პარალელურად, ეს არ ნიშნავს, რომ კონფლიქტური სიტუაციები ამით გაქრება ან აღმოიფხვრება.

ამის შემდეგ, ფოკუსირებას გავაკეთებთ იმაზე თუ როგორ უნდა მივიღოთ რთული შენიშვნები.

-NVC [არაძალადობრივი კომუნიკაცია] მეთოდის პრეზენტაცია. ეს არის მეთოდი, რომელიც დაგეხმარებათ არასასიამოვნო შეტყობინების/შენიშვნის მიღების დროს მეთი გაიგოთ საკუთარი გრძნობების შესახებ და ამავე დროს, უკეთ გაიცნოთ თანამოსაუბრე.

კრიტიკული/არასასიამოვნო/ მტკივნეული შენიშვნის თუ შეტყობინების ინტერპრეტაციას ვახდენთ 4 ნაწილად: (მაგალითად, ფრაზა "თქვენ ყოველთვის იგვიანებთ"):

- დაკვირვება - ახსენეთ ფაქტი (თქვენ გულისხმობთ, რომ მე 10 წუთის დაგვიანებით მოვედი? )

- გრძნობები - შეეცადეთ გამოიცნოთ, რას შეეძლო გამოეწვია ეს გაბრაზება/რისხვა (თქვენ განერვიულებთ ჩემი ჩართულობა სამუშაოში?

- შესაძლებელია, ადამიანმა გააჟღეროს არასასურველი შენიშვნა, რადგან მას ეშინია, რომ თქვენ არ ზრუნავთ სამუშაოზე)

- საჭიროებები - იკითხეთ საჭიროებების შესახებ, რომელიც შეიძლება იმალებოდეს გამოხატული სიბრაზის მიღმა (გნებავთ ვიყო უფრო პუნქტუალური?)

- თხოვნა - გააჟღერეთ ცვლილება, რომელიც თქვენს თანამოსაუბრეს სურს რომ განახორციელოს (გსურთ, რომ წინასწარ შეგატყობინოთ, თუ რამე მოხდა და როდის შეიძლება დამაგვიანდეს?)

## ინსტრუქცია

9. შეტყობინების/შენიშვნის მიღება-სავარჯიშო - წყვილებში, მონაწილეები გაივარჯიშებენ თუ როგორ მიიღონ არასასურველი შეტყობინებები/შენიშვნები.

ასევე, მონაწილეები შეეცდებიან უპასუხონ არასასურველ შეტყობინებებს/ შენიშვნებს ზემოთ აღნიშნული 4 ნაწილის გათვალისწინებით. (1. დაკვირვება, 2. გრძნობები, 3. საჭიროებები, 4. მოთხოვნები).

ერთი მონაწილე გააუღერებს არასასურველ შენიშვნას და მეორე შეეცდება პასუხი გასცეს. შემდგომ რაუნდში მოხდება როლების გაცვლა.

10. დასასრული - უკუკავშირის მიცემა წითელი და მწვანე ბარათების გამოყენებით და წრეზე მოხდება შეხედულებების გაზიარება შემდგომ საკითხებზე: რა იყო მათთვის სასარგებლო და რა იყო რთული ვორქშოფის მიმდინარეობისას

- 1. შინასწარ გაეცანით თაობებთან დაკავშირებულ ინფორმაციას და პრეზენტაციას;
- 2. ჯგუფს მიეცით თავისუფლად მოქცევის საშუალება, მაგრამ ყურადღება მიაქციეთ დროს;
- 3. ეცადეთ აკონტროლოთ ჯგუფის ენერგიის დონე და მართეთ ის შესვენებების, აქტიური თამაშების და დავალებების ცვლილებით.
- 4. შექმენით მეგობრული და უსაფრთხო გარემო .

## რჩევები ფასილიტატორისთვის

## ვორქშოფის შეფასება

უკუკავშირი სამუშაო ჯგუფისგან - სთხოვეთ მათ დაწერონ რა იყო მათთვის რთული აქტივობის მიმდინარეობისას და რომელი ნაწილი მოეწონათ ყველაზე მეტად.

გაუზიარეთ, რამდენიმე შემაჯამებელი სიტყვა, თუ როგორ შეიძლება თაობათა შორის განსხვავებებმა გააუმჯობესონ თანამშრომლობა

დასასრულს, მონაწილეებმა უნდა გააზიარონ საკუთარი მოსაზრებები, რომლებიც დაწერეს წითელ და მწვანე ბარათებზე  
- რა იყო მათთვის სასარგებლო და რომელი ნაწილი იყო მათთვის რთული.

ბოლო სავარჯიშო "გორდიას კვანძი", შექმნის კარგ გარემოს სასიამოვნო მოგონებებით. ჯგუფმა უნდა შექმნას წრე, ყველა მონაწილემ უნდა დახუჭოს თვალები და დაჭიმოს საკუთარი ხელები.

ლიდერის ნიშანზე, ყველანი დახუჭული თვალებით უნდა მიუახლოვდნენ ცენტრს და მოიძიონ სხვა მონაწილის თავისუფალი ხელი. ამგვარად შეიქმნება კვანძი, რომელიც დაიშლება ხელების გაშვების შემდეგ.

ვიდეო: <https://www.youtube.com/watch?v=TtlojDWOsgg>

The Gordian Knot:

<http://www.wilderdom.com/games/descriptions/Human Knot.html>

Information about generations:

<http://fourhooks.com/marketing/the-generation-guide-millennials-gen-x-y-z-and-baby-boomers-art5910718593/>

- ყელსახვევები
- ეკრანი, პროექტორი და დინამიკები
- წითელი და მწვანე ბარათები

## მასალები

# თაობათაშორისი განსხვავებების ვორქშოფი მენეჯერებისთვის

## თემები და მიზანი

ვორქშოფის მთავარი მიზანია არსებულ განსხვავებებზე, რომელიც არსებობს სხვადასხვა თაობის დამსაქმებლებსა და დაქირავებულებს შორის ცნობიერების ამაღლება

-რათა ეს განსხვავებულობა აღქმული იყოს როგორც უპირატესობა ორგანიზაციისთვის და როგორც შესაძლებლობა გაძლიერდეს დამქირავებლის და მენეჯმენტის უნარები დამსაქმებლები და მენეჯერები, რომლებიც ჩართულები არიან დასაქმების საკითხში. მონაწილეების ასაკი შესაძლებელია იყოს სხვადასხვა.

## სამუშაო ჯგუფი

ნაწილი 1 – წინა გამოცდილებები თაობებთან დაკავშირებით.

შესავალი, მისალმება, ინდივიდუალური მოლოდინების გაზიარება, პროგრამის პრეზენტაცია და მიზანი.

სავარჯიშო "განრიგი": მონაწილეები განთავსდებიან დროში გაწერილ განრიგზე ასაკის მიხედვით. შემდგომ, ამაზე დაყრდნობით ფასილიტატორი შექმნის სამ ჯგუფს.

ასაკობრივი სხვაობა ჯგუფებს შორის აუცილებელია.

თითოეულმა ჯგუფმა უნდა შექმნას

ახალგაზრდების, საშუალო ასაკის და უფროსი თაობის წარმომადგენლების მიმართ არსებული სტერეოტიპების სია. (ამ ეტაპზე ბები ბუმერების შესახებ დეტალური ინფორმაციის/განმარტებების მიცემა არ არის აუცილებელი).

სტერეოტიპების დამსხვრევა" სავარჯიშო: თითოეული მონაწილე იღებს 3 ფურცელს, რომელზეც უნდა ჩამოწეროს ნებისმიერი თაობის წარმომადგენლის ქცევის მაგალითი, რომლის მოწმეც თვითონ გამხდარა.

## ინსტრუქცია

## ინსტრუქცია

“აუცილებელია აღინიშნოს, რომ უნდა მოხდეს მხოლოდ ქცევების (რაც შეიძლება მოისმინო ან საკუთარი თვალით დაინახო) გაუღერება და არა მათი საკუთარი ინტერპრეტაციის.

შემდგომ, მონაწილეებმა უნდა აიღონ ქცევასთან დაკავშირებული ერთ-ერთი ჩანაწერი და წყვილებში მასთან დაკავშირებით ჩამოწერონ 4 შესაძლო მიზეზი, მოტივაცია ან რით შეიძლება იყოს ეს კონკრეტული ქცევა განპირობებული (2 პოზიტიური და 2 ნეგატიური).

მათი გაზიარება უნდა მოხდეს ჯგუფებში ან ყველასთან ერთად.

ამ სავარჯიშოს მთავარი მიზანია, ხაზი გაუსვას, რომ რთულია მიხვდე რატომ იქცევა ესა თუ ის ადამიანი გარკვეული გზით და რომ, ადამიანები სხვების მარტივად განსჯისკენ არიან მიდრეკილები, ნაცვლად იმისა, რომ შეეცადონ მათ გაგებას.

შესაბამისად, ადამიანებს იგივე მიდგომა აქვთ, როდესაც აკვირდებიან და განიხილავენ სხვების ქცევებს და თაობებს შორის განსხვავებებს.

შეინახეთ ფურცლები ქცევის აღწერით შემდგომი განხილვისთვის.

მონაწილეები გადადიან იდივიდუალურ სამუშაოზე. ამისათვის, მათ უნდა შეავსონ განსხვავებულობის ფორმის ნებისმიერ 3 კატეგორია.

ნაწილი 2 – კვლევის შედეგად მიღებული ინფორმაცია დაყავით მონაწილეები 4 ჯგუფად.

თითოეულმა ჯგუფმა უნდა აირჩიოს დამკვირვებელი.

ყველა ჯგუფს გადაეცემა განსხვავებული ანგარიშები/მიმოხილვები თაობებთან დაკავშირებულ საკითხებზე.

თითოეულ მონაწილეს გადაეცემა ამ ანგარიშის ასლი ან ელექტრონული ფორმით ან ნაბეჭდი. (შესაძლებელია ბმულის გაზიარებაც).

პირველ რიგში ყველა მონაწილე ინდივიდუალურად გადახედავს ანგარიშს და მთავარ დასკვნებს ანგარიშიდან შეადარებს ინფორმაციას მოთავსებულს განსხვავებულობის ფორმაში, შემდგომ (მთელ ჯგუფთან განხილვის შემდეგ) შეადარებს სტერეოტიპების ჩამონათვალთან.

დამკვირვებელს, სავარჯიშოს განმავლობაში აქვს განსაკუთრებული ამოცანა, დააკვირდეს მონაწილეებს და ჩაიწეროს შენიშვნები თუ როგორ ახდენენ ისინი ანგარიშის ასლის მოპოვებას (ელექტრონული თუ ბეჭდვითი სახით) და როგორ იღებენ ინფორმაციას (მთლიანად კითხულობენ ანგარიშს თუ მხოლოდ სათაურებს, იწერენ თუ არა შენიშვნებს, აკეთებენ ჩანახატებს და ა.შ.)

მონაწილეებს შეუძლიათ აირჩიონ შემდგომი ანგარიშები:

ნიუსპოსტი "თაობები პოლონეთში და მათი მზარდი აქტივობების მონიტორინგის საჭიროებები"

უნივერსუმ გლობალი "თაობები X, Y და Z შრომის ბაზარზე"

## ინსტრუქცია

Wszechnica UJ "თაობა Y – საჭიროებები და ჩვევები, რომლებიც გავლენას ახდენენ ცოდნის გაზიარებაზე"

ინდივიდუალური სამუშაო: მონაწილეებმა უნდა გადაამოწმონ განსხვავებულობების ფორმა ანგარიშში არსებული ინფორმაციის საფუძველზე.

დისკუსია ჯგუფში: რამდენად დასტურდება მანამდე ჩამოთვლილი სტერეოტიპები წარმოდგენილ ანგარიშებში.

ამ ნაწილში, დამკვირვებელი უზიარებს ჯგუფს საკუთარ აღმოჩენებს შემდეგ საკითხზე: როგორ მუშაობდნენ მონაწილეები ტექსტთან ფასილიტატორი ჯგუფს წარუდგენს სოციოლოგიური კვლევის მეთოდს თაობებთან დაკავშირებულ თემებზე და აღნიშნავს, რომ:

- თაობებთან დაკავშირებულ კვლევებს არ აქვს დიდი ხნის ისტორია, ამიტომ სიფრთხილეს მოითხოვს;
- ასევე პიროვნება უფრო მნიშვნელოვანია ვიდრე თაობა;
- უფრო მეტად გავრცელებულია ადამიანებს შორის გამოცდილების გაზიარება ვიდრე თვისებების.

ამ გამოცდილებებმა შესაძლებელია სხვადასხვა ადამიანებში განავითარონ სხვადასხვა დამოკიდებულებები.

მაგალითად. მოგზაურობის შესაძლებლობები, რომელიც უფრო დამახასიათებელია ახალგაზრდა Y თაობისთვის, და შეუძლია გაამძაფროს ერთ შემთხვევაში ცნობისმოყვარეობის და მეორე შემთხვევაში შიშის გრძნობა.

## ინსტრუქცია

მე როგორც "განსხვავებული" თაობის  
წარმომადგენელი

სამი მონაწილისგან შემდგარ ჯგუფში,  
მონაწილეები იწყებენ საუბარს სხვადასხვა  
თაობის წარმომადგენლებთან (როლური  
თამაში).

სავარჯიშო შედგება სამი რაუნდისგან და  
თითოეულ მონაწილეს თითოეულ რაუნდში  
უნდა ჰქონდეს განსხვავებული როლი. ესენია:

- ა) პერსონაჟი
- ბ) საკუთარი თავი
- გ) დამკვირვებელი.

სავარჯიშოს შემდეგ მონაწილეები შეძლებენ,  
ა) თანაგრძნობა გაუჩნდეთ სხვადასხვა  
თაობის წარმომადგენლების მიმართ,  
ბ) შეეცადონ დიალოგის წარმართვას და ამით  
შექმნან საფუძველი შემდგომი  
თანამშრომლობისთვის.

ც) დააკვირდნენ საუბარს და უკუკავშირი  
მისცენ იმ მონაწილეებს, რომლებიც  
ცდილობდნენ საუბრის წარმართვას.

თითოეული მონაწილე მიიღებს პერსონაჟთა  
ფორმას, რაც მათ მისცემთ  
(ა) როლის ინტერპრეტაციის საშუალებას.

პერსონაჟის ფორმა მოიცავს:- სიტუაციის  
აღწერას (მაგალითად: მაღაზიაში, ბაბუა და  
შვილისშვილი უყურებენ ტელევიზორს და  
ა.შ.) ეს ნაწილი, შეიქმნება იმ ადამიანთან  
ერთად ვინც თამაშობს საკუთარ თავს.

## ინსტრუქცია

მონაწილეებს თავად შეუძლიათ გამოიგონონ სიტუაციები, მაგრამ ამავე დროს შეუძლიათ გამოიყენონ მაგალითები რომლებიც გაჟღერდა "სტერეოტიპების დამსხვრევა" სავარჯიშოს დროს.

- სახელი, ასაკი. პროფესია, ძირითადი ინფორმაცია
- მცირე ბიოგრაფია
- მთავარი მოტივაციები, იმედები, ცხოვრებისეული პრიორიტეტები
- მოტივაციები (პერსონაჟის საჭიროებები იმ კონკრეტულ, მოცემულ მომენტში)
- მთავარი საზრუნავი ცხოვრებაში
- ურთიერთობა B პერსონაჟთან -ვის წააგავს ეს ადამიანი თქვენი ყოველდღიური ცხოვრებიდან. (მსგავსი ინფორმაცია საჭიროა პერფორმანსის მოსამზადებლად).

პერსონაჟის გაანალიზებისას, ძირითადი ვარაუდი არის ის, რომ პერსონაჟის ქცევა განპირობებულია "კარგი ზრახვებით" (თუნდაც ვინმე მავნებლურად იქცეოდეს, ისინი ამ ყველაფერს არ აკეთებენ იმის გამო რომ სურვილი აქვთ ცუდად მოქცევის) ყველას უნდა ჰქონდეს შესაძლებლობა დაიცვან საკუთარი პერსონაჟი.

როდესაც მოსამზადებელი სამუშაოები დასრულდება, მონაწილეები დაიწყებენ საკუთარი როლების გათამაშებას პატარა ჯგუფებში.

ფასილიტატორმა, კიდევ ერთხელ უნდა შეახსენოს მონაწილეებს ყველა როლის მთავარი მიზანი.



დასაწყისისთვის, შეგიძლიათ ურჩიოთ 2 ან 3 როლური თამაში მთლიანი ჯგუფის წინ.

ყოველი რაუნდის შემდეგ დამკვირვებლებმა უნდა გაუზიარონ უკუკავშირი პერსონაჟ B.

## ინსტრუქცია

სავარჯიშოს დასრულების შემდეგ, ჯგუფმა უნდა შეადგინოს სია მანეჯერების და HR მენეჯერების კარგი პრაქტიკების, თუ როგორ უნდა ესაუბრო სხვადასხვა თაობის წარმომადგენლებს.

დასასრულისკენ, მონაწილეებმა უნდა გააზიარონ საკუთარი მოსაზრებები თუ რა იყო ყველაზე საინტერესო ვორქშოფის განმავლობაში და რას შეცვლიან საკუთარ ქცევებში სხვადასხვა თაობის წარმომადგენლებთან მიმართებაში.

ვორქშოფის ეს მონახაზი წარმოადგენს ერთ მთლიანობას, მაგრამ გარკვეული სავარჯიშოები არის არჩევითი, რაც დამოკიდებულია არჩეულ სამუშაო სტილზე და საჭიროებებზე.

## რჩევები ფასილიტატორისთვის

სავარჯიშოებისათვის არ არის მოცემული კონკრეტული დროები, რადგანაც ისინი შეიძლება განხორციელდეს განსხვავებული დინამიკით და დეტალებით.

## მასალები

ფლიპჩარტი, მარკერები, ბარათები და კალმები, ქაღალდის ლენტი (იატაკზე განრიგის გასაკეთებლად), 4 ანგარიშის/მოხსენების ვარიანტი, განსხვავებულობის ფორმები





# ხიდების აგება

ვორქშოფის იდეა საქართველოდან.

თემები და მიზანი

ვორქშოფის მთავარი იდეაა, საუბრის დაწყება თაობათაშორისი განსხვავებების შესახებ და ფიქრი თუ როგორ უნდა მოხდეს მათი გადანაცვება ყოველდღიურ ცხოვრებაში.

სამუშაო ჯგუფი

30 მონაწილე

ასაკი: ერთი ჯგუფი 17-დან 30 წლამდე

მეორე ჯგუფი 30-დან 55 წლამდე.

აქტივობა იწყება თამაშით, რომელსაც ქვია "HI-HA-WHO".

აქტივობის დასაწყისი

- ჯგუფმა უნდა გააკეთოს წრე

- ერთი ადამიანი აწევს ხელებს მაღლა და ამბობს HI. ორმა ადამიანმა, რომელიც დგას HI ადამიანის მარცხენა და მარჯვენა მხარეს, უნდა მიმართოს ხელები HI ადამიანის წელის მიმართულებით და უნდა დაიძახოს HA. შუაში მდგომი, ამბობს WHO და ხელებით მიანიშნებს სხვა ჯგუფის მონაწილეზე. ვისაც დაავიწყდება HI-ს თქმა ან სხვა მონაწილის არჩევა, ტოვებს თამაშს.

ეს ეხმარება ჯგუფს კონცენტრირდეს ერთსა და იმავე თემაზე და შექმნის უფრო არაფორმალურ გარემოს.

ვორქშოფის მთავარი  
ნაწილის ინსტრუქცია

თამაშის შემდეგ, ფასილიტატორმა ასაკის მიხედვით უნდა დაყოს მონაწილეები 2 ჯგუფად ასაკობრივი ზღვარი ჯგუფების უნდა იყოს: 17-დან 30 წლამდე და 30-დან 55 წლამდე.

ხუთი მონაწილე, საკუთარი სურვილიდან გამომდინარე თამაშის დროს უნდა იყოს დამკვირვებელი, დამკვირვებლები შექმნიან მესამე ჯგუფს.

შედეგად მივიღებთ სამ ჯგუფს:

დამკვირვებლები, თაობა 1 და თაობა 2.

თაობა 1 და თაობა 2 ჯგუფები დისკუსიისთვის მიიღებენ ერთსა და იმავე თემებს.

## ვორქშოფის მთავარი ნაწილის ინსტრუქცია

როგორ გამოიყენებთ თანამედროვე  
ტექნოლოგიებს (გაჭეტებს, სოციალურ მედიას  
და ინტერნეტს...)?

- შესაძლებელია თუ არა რაიმე შეისწავლო  
ახალგაზრდებისგან/საშუალო ასაკის  
ადამიანებისგან?
- კონკრეტულად რა?
- როგორი სამუშაო ან კარიერა გსურს რომ  
გქონდეს?
- რა არის ცვლილება შენთვის?
- რა გრძნობებს იწვევს ის თქვენში?
- რას ნიშნავს თქვენთვის წარმატება?
- როგორ შეიძლება პროფესიონალიზმის და  
გამოცდილების გამოყენება?

მონაწილეებს ექნებათ 30 წუთი  
დისკუსიისთვის და შემდეგ თითოეულმა  
ჯგუფმა უნდა აირჩიოს ერთი ადამიანი,  
რომელიც წარადგენს ჯგუფის მოსაზრებებს  
"ხიდზე", როდესაც შეხვდება მეორე ჯგუფის  
წარმომადგენელს.

როდესაც ჯგუფში დისკუსია მორჩება  
წარადგინეთ "ხიდი" (იატაკზე უნდა იყოს ან  
ორი სკამი ან ორი ნაჭრის მატერია).

“ეს არის ხიდი, მომენტი ჩვენს ცხოვრებაში,  
როდესაც ჩვენ ვხვდებით განსხვავებული  
ასაკის, მენტალობის ან იდეოლოგიის  
ადამიანს და არ გვაქვს სხვა არჩევანი.

თუ არ მოხდება შეთანხმება, შეუძლებელი  
იქნება ხიდზე გადასვლა და დანიშულების  
ადგილზე მისვლა”

ასე, რომ კეთილი იყოს თქვენი მობრძანება  
ხიდზე, რათა განხილული იყოს სხვადასხვა  
საკითხები, შეთანხმების ან არ შეთანხმების  
საფუძველზე გააკეთოთ ერთობლივი  
დასკვნები.

## ვორქშოფის მთავარი ნაწილის ინსტრუქცია

## რჩევები ფასილიტატორისთვის

თითოეული ჯგუფის პირველმა წარმომადგენელმა უნდა დაიკავოს სკამი და პირისპირ უნდა იჯდეს მეორე ჯგუფის წარმომადგენელთან.

ამ მომენტიდან, მათ განკარგულებაშია 3 წუთი რათა მოახდინონ საკუთარი პოზიციის პრეზენტაცია და დაცვა. ასევე, ეს დრო უნდა იქნას გამოყენებული დისკუსიისთვის და საბოლოო გადაწყვეტილების მიღწევისათვის.

ეს მეთოდი იქნება გამოყენებული ყველა დასმულ საკითხზე, მთელი პროცესის განმავლობაში, დამკვირვებლების ჯგუფმა უნდა გააკეთოს ჩანაწერები შემდეგ მიმართულებებზე:

- როგორ მიდის დისკუსია;
- თემასთან დაკავშირებით ვინ არის უფრო აქტიური და დამთმობი?
- როგორი არის გუნდის განწყობა?
- თუ არის ისეთი არგუმენტები, რომლებიც არ უხსენებიათ პირისპირი დისკუსიის დროს?

ყველას ეძლევა შანსი გამოვიდეს პირისპირ შეხვედრაზე. შემდეგ კი, მოხდება დამკვირვებლების მიერ სიტუაციის ანალიზის წარდგენა.

- გასაგებად და მარტივად ახსენით დისკუსიის და BRIDGE დიალოგის წესები; თუ საჭირო იქნა რამოდენიმეჯერ გაიმეორეთ.
- ფრთხილად იყავით, რომ უხეშად არ მოხდეს განსხვავებულობებზე ხაზგასმა, რათა არ მოხდეს რომელიმე მონაწილის გაბრაზება.
- ყურადღება მიაქციეთ დროს;
- დროდადრო, ყურადღება მიაქციეთ ჯგუფებს იმ შემთხვევაში თუ დამატებითი კითხვები აქვთ.

## ვორქშოფის შეფასება

შეფასებების დროს ჯგუფს დაუსვით შემდეგი კითხვები:

- რა იყო თქვენი მოლოდინი აქტივობის დაწყებამდე?
- როგორ წარიმართა დისკუსია?
- გქონდა შესაძლებლობა, რომ ბოლომდე გამოგეხატათ საკუთარი აზრები?
- აქტივობის განმავლობაში თუ შეგეცვალათ რომელიმე მანამდე არსებული მოსაზრება?
- გაიგეთ თუ არა რაიმე ახალი?
- როგორ გრძნობთ ახლა თავს?
- მოახდინა თუ არა აქტივობამ გავლენა თქვენს დამოკიდებულებებზე სხვა თაობის წარმომადგენლების მიმართ?



# ნაბიჯი წინ ან გაჩერება

ვორქშოფის იდეა დიდი ბრიტანეთიდან

## თემები და მიზანი

- სხვადასხვა თაობის წარმომადგენლების პერსპექტივები
  - მისწრაფებები (მშობლების/ოჯახის სხვა წევრების მისწრაფებები
  - ახალგაზრდებისთვის და საკუთარი თავისთვის)
  - ფინანსები (მშობლების/ოჯახის სხვა წევრების ეკონომიკური სიტუაცია და რას ფიქრობენ ისინი, რისთვის ღირს ფულის გადახდა)
  - განათლების დონე (მშობლების/ოჯახის სხვა წევრების განათლება და მათი გამოცდილებები).
  - მშობლების/ოჯახის დამატებითი საჭიროებები (წიგნიერების დაბალი დონე, ჯანმრთელობა და ა.შ.)
- ვორქშოფის მთავარი მიზანია, ახალგაზრდებში წაახალისოს ფიქრი მსგავს საკითხებზე უსაფრთხო გარემოში.

## ვორქშოფის შესავალი

ვორქშოფის შესავალი და მიმოხილვა დაგეგმილი აქტივობების და თამაშების მაგალითად, ნემოს პოვნა-მარტივი ენერგიული თამაში, რათა ჯგუფმა კომფორტულად იგრძნოს თავი.

## სამუშაო ჯგუფი

სასურველია ვორქშოფი ჩატარდეს NEET (ახალგაზრდები, რომლებიც საჭიროებენ დასაქმებას, განათლებას და შესაბამის ტრენინგებს) ახალგაზრდებთან და ასევე ცალკე, დასაქმებაში დამხმარე ოფიცრებთან.

ჯგუფი შეიძლება შედგებოდეს 20 მონაწილისგან და მოიცავდეს NEET ახალგაზრდებს 18-დან 25-წლამდე

## სავარჯიშო 1

უწყვეტი ხაზი:

იატაკზე განათავსეთ უწყვეტი ხაზი (რომელიც შეგიძლიათ გააკეთოთ ნებოვანი ლენტით ან სხვა მასალით).

ფასილიტატორი მოუწოდებს მონაწილეებს, რომ დადგნენ ხაზზე: 1 არც ისე მნიშვნელოვანი, 10 - ძალიან მნიშვნელოვანი.

როგორ აღიქვამენ ახალგაზრდები საკუთარ პოზიციას ოჯახში ან საკუთარ ადგილობრივ თემში და რამდენად ახდენს ეს გავლენას ახალგაზრდების შესვლაზე შრომის ბაზარზე?

უწყვეტი ხაზზე განლაგება საშუალებას მოგცემთ გადახედოთ ცხოვრებაზე განსხვავებულ შეხედულებებს, როგორიცაა "მშობლების სიამოვნება მნიშვნელოვანია", 1 - არ არის მნიშვნელოვანი, 10 - მნიშვნელოვანია"

ეს ყოველივე საშუალებას მისცემს ახალგაზრდებს იფიქრონ, თუ როგორ პოზიციონერებას გაუკეთებდნენ საკუთარ თავს თავიანთ სამყაროში და რა ახდენს მათზე გავლენას ამ გადაწყვეტილების მიღებისას

. სხვა შეკითხვები შეიძლება იყოს: - სურთ თუ არა მასწავლებლებს/ტუტორებს საუკეთესო თქვენთვის?

- როგორ ფიქრობთ კვალიფიკაცია მნიშვნელოვანია?

- თქვენი აზრით, მომავლის დაგეგმვა მნიშვნელოვანია?

კითხვები:

-ვინ არიან თქვენს ცხოვრებაში ადამიანები, რომლებიც გავლენას ახდენენ თქვენზე?

-როგორ ახდენენ ისინი გავლენას თქვენს გადაწყვეტილებებზე?

-როგორ გეხმარებიან ისინი ან ხელს

გიშლიან თქვენს მისწრაფებებში

სამუშაოსთან დაკავშირებით?

პორტრეტების თამაში: ჯგუფური თამაში,

რომლის განმავლობაში ვორქშოფის

მონაწილეებმა უნდა დახატონ

ავტოპორტრეტი.

შემდეგ ეტაპზე, მონაწილეებს შეუძლიათ

ავტოპორტრეტზე დამატებითი

მახასიათებლები დაამატონ მაგალითად, "რა

არის თქვენი ჰობი?" "" "როგორ ფიქრობთ, რა

არის თქვენი საუკეთესო თვისება?" "როგორ

ფიქრობთ, რა არის თქვენი საკუთესო უნარი?

" რა არის თქვენი ოცნება?"

პორტრეტების გაზილება მოხდება ჯგუფის

სხვა წევრებთან და პარალელურად ყველა

მონაწილემ საკუთარ პორტრეტს უნდა

შეუქმნას ერთი მიზანი

ამის შემდეგ, მონაწილეებმა

ავტოპორტრეტის უკანა მხარეს უნდა

ჩამოწერონ ხუთი ადამიანი, რომლებიც

გავლენას ახდენენ მათ ცხოვრებაზე. სიაში 5

ადამიანის მიმდევრობა უნდა

განსაზღვრავდეს მათი გავლენის ხარისხს

მონაწილეების ცხოვრებაში.

შემდეგ დაიწყება თამაში 'ნაბიჯი წინ ან

გაჩერება' ყველა მონაწილემ, ფურცელის

ერთ მხარეს უნდა დახატოს საკუთარი ხელი

და მეორე მხარეს საკუთარი ფეხის მონახაზი.

შექმენით ორი სივრცე, ერთი დასაწყისი

სივრცე და მეორე, დასასრულის სივრცე.

## სავარჯიშო 2

გამოიყენეთ ერთ-ერთი ვორქშოფის ლიდერის მიზანი და ჰკითხეთ ჯგუფს, თუ შეუძლიათ დაეხმარონ პიროვნებას დასაწყისი სივრციდან მივიდეს საკუთარ მიზნამდე "დასასრულის სივრცემდე" გავლენების გამოყენებით. მაგალითად, "როგორ ფიქრობთ, ბატონი ჰუსენი არის "გაჩერება" თუ "ნაბიჯი წინ" რომ დაეხმაროს ემის საკუთარი მიზნის მიღწევაში? როგორ ფიქრობთ, დედა არის "გაჩერება" თუ "ნაბიჯი წინ"? შესაძლებელია თუ არა "გაჩერება" შეიცვალოს "ნაბიჯით წინ"? შესაძლებელია თუ არა სხვადასხვა შემთხვევაში "ნაბიჯი წინ" გარდაიქმნას "გაჩერებად"? ჯგუფთან ერთად შეისწავლეთ პასუხები. წაახალისეთ ისინი გადადგან საკუთარი ნაბიჯები ერთ ადგილას გაჩერების დროს.

## რჩევები ფასილიტატორისთვის

- როგორ შეიძლება დავეხმაროთ საკუთარ თავს, როდესაც ადამიანები რომლებსაც გავლენა აქვთ ჩვენს ცხოვრებაზე ვერ გვეხმარებიან?
- იყავით მოქნილები პასუხების და დროის მიმართ
  - თამაშის დაწყებამდე კარგად გაეცანით თამაშის სპეციფიკას
  - შექმენით მეგობრული და კომფორტული გარემო
  - ისიამოვნეთ და გაერთეთ

## შეჯამება

გააზიარეთ ჯგუფის პასუხები და წარმართეთ დისკუსია უკუკავშირის გარშემო. სთხოვეთ მათ, რომ გადახედონ თავიანთ პორტრეტებს და მათ მიზნებს. ჰკითხეთ, მაზი აზრით მათ ცხოვრებაზე გავლენის მქონე ადამიანები არიან "ნაბიჯი წინ" თუ "გაჩერება" მათი მიზნების მიღწევის გზაზე?

როგორ შეიძლება დაეხმარონ საკუთარ თავს, რომ გადალახონ/ გაუმკლავდნენ გავლენის მქონე ადამიანს, რომელიც არის "გაჩერება" მათთვის? და როგორ შეიძლება ისინი გახდნენ ნაბიჯის გადამდგმელები საკუთარი თავისთვის?

## ვორქშოფის იდეა სლოვაკეთიდან

შრომის ბაზარზე მთავარი აქტორების  
მრავალფეროვნება და სპეციფიკა

## თემები და მიზანი

ვორქშოფის მთავარი მიზანია,  
-სტუდენტების/მომავალ HR მენეჯერების/  
მასწავლებლების/ გამოცდილი მენტორების  
ინფორმირება შრომით ბაზარზე  
დამსაქმებლების ძირითადი  
მახასიათებლების შესახებ.

- თვალსაჩინო გახადოს განსხვავებები  
სხვადასხვა დაინტერესებულ მხარეებსა და  
თაობებს შორის და ამ განსხვავებულობებზე  
დაყრდნობით შექნას უფრო ინკლუზიური და  
ეფექტური სამუშაო გარემო.

- ჯგუფი დაკომპლექტებულია 30  
სტუდენტისგან/ კურსდამთავრებულისგან  
და მასწავლებლებისგან,
- ჯგუფი დაკომპლექტებული 40  
სტუდენტისგან/კურსდამთავრებულისგან  
და მასწავლებლებისგან, რომლებიც  
ჩართული არიან მოზრდილთა  
განათლებაში , და HR მენეჯერებისგან

## სამუშაო ჯგუფი

პირველ რიგში, მონაწილეებმა უნდა  
იფიქრონ დამსაქმებლების გადმოსახედიდან  
შრომითი ბაზრის სტრუქტურაზე.

ეს არის ინდივიდუალური სამუშაო და  
მონაწილემ ეს დავალება უნდა შეასრულოს  
პატარა წებოვან ბარათებზე.

## ინსტრუქცია

შემდგომ მონაწილეები დაიყოფიან 3 ჯგუფად  
და ჯგუფებში მოხდება იდენტიფიცირება  
დასაქმებულთა ტიპების.

დასრულების შემდეგ, შექმნილი სია უნდა  
გაუზიარონ დანარჩენ ორ ჯგუფს.  
ფასილიტატორმა სამივე ჯგუფის  
პრეზენტაციის შემდეგ უნდა მოახდინოს  
საერთო მახასიათებლების დაჯგუფება და  
ტიპების/ სახეობების გამოყოფა.

## ინსტრუქცია

მას შემდეგ, რაც ჯგუფები შეთანხმდებიან ყველაზე გავრცელებულ დამსაქმებულთა სპეციფიკურ ტიპებზე, მოხდება SWOT ანალიზი.

ეს არის თითოეული ჯგუფის ინდივიდუალური სამუშაო, რომლის შედეგების პრეზენტაციაც მოხდება.

რათქმაუნდა პრეზენტაციის შემდეგ გათვალისწინებული უნდა იყოს დრო და სივრცე კითხვებისათვის.

ვორქშოფის მეორე ნაწილი დაეთმობა კონკრეტული ქეისების შესწავლას

- HR მენეჯერის ყოველდღიური რუტინა (მაგიური მედიცინის თამაშის ვარიაცია);

ფილმის ბოლო ნაწილი დისკუსიის ფარგლებში:

- <https://www.onlinezivakniznica.sk> (ანექდას, მაფოს და სარას ისტორია);
- ახსენით შრომითი ბაზრის სტრუქტურა და SWOT ანალიზი

## რჩევები

### ფასილიტატორისთვის

- დააკვირდით ჯგუფებს და ფასილიტაცია გაუწიეთ ჯგუფურ მუშაობას თუ შეამჩნევთ, რომ ჯგუფი წინ ვერ მიდის;

- თამაშის წესები ახსენით მარტივად და გასაგებად;

გააზიარეთ ჯგუფების მიერ მოწოდებული პასუხები და მათგან მიღებული უკუკავშირის საფუძველზე წარმართეთ დისკუსია.

## შეჯამება

ასევე დააკვირდით არის თუ არა განმეორებადი თემები ან ახალი მოსაზრებები, რომლის გაზიარებაც სურთ ჯგუფის წევრებს

## მასალები

## სახელმძღვანელოები თამაშისთვის

- შრომის ბაზარი - <https://goo.gl/s4We7I>
- <https://goo.gl/CmUwRm>
- ახალგაზრდების შრომის ბაზარზე სლოვაკეთში - <https://goo.gl/UHvgRS>
- დასაქმების თემასთან დაკავშირებული ანალიზი - <https://goo.gl/3d8YH6>
- ფილმი- <https://goo.gl/1jyKJN>

|                    | მარტინი                                | სტეპანკა                  | პიოტრი                        | კატკა                                | კარელი                               |
|--------------------|----------------------------------------|---------------------------|-------------------------------|--------------------------------------|--------------------------------------|
| ასაკი              | 7                                      | 16                        | 30                            | 45                                   | 65                                   |
| დაავადება/ინფექცია | დაბადებიდან                            | კონტაქტით                 | კონტაქტი (ღალატით)            | სისხლის გადასხმა                     | სამსახური                            |
| სამუშაო ადგილი     | არა                                    | სექს მუშაკი               | ფრილანსერი                    | მასწავლებელი                         | ექიმი                                |
| ოჯახი              | მოსიყვარულე მშობლები და 3 დედმამიშვილი | გამოექცა ოჯახურ ძალადობას | დაოჯახებული, 2 აყვანილი შვილი | განქორწინებული, არ ჰყავს შვილები     | 2 შვილი 15 და 18 წლის, დაქორწინებული |
| გადარჩენის შანსი   | 95%                                    | 70%                       | 50%                           | 40%                                  | 15%                                  |
| სხვა               | ბოშა                                   | დანიშნული                 | ნანობს ღალატს                 | სხვადასხვა ღამეს-სხვადასხვა მამაკაცი | აივ ინფექციის მკვლევარი              |

მონაწილეები უნდა დაიყოს 3 ადამიანისგან შემდგარ ჯგუფებად. ჯგუფების რაოდენობას გადამწყვეტი მნიშვნელობა არ აქვს. თითოეულ ჯგუფს გადაეცემა ცარიელი ცხრილი, რომელიც წარმოდგენილია დანართის სახით.

ცხრილში მოცემულია რამდენიმე განსხვავებული ადამიანი, სხვადასხვა კატეგორიაში ან განსხვავებული მახასიათებლებით.

მხოლოდ ფასილიტატორს აქვს ცხრილების ფურცელი, რომელშიც მოცემულია სრული ინფორმაცია ჩამოთვლილ პერსონაჟებზე.

თითოეულ ჯგუფის განკარგულებაშია ერთი მაგიური წამალი, რომელსაც მხოლოდ ერთი ადამიანის განკურნება შეუძლია. ჯგუფის ამოცანაა, ჩამონათვლილთაგან აირჩიოს ერთი ადამიანი, რომელიც მიიღებს წამალს. სირთულეს წარმოადგენს ის, რომ თავდაპირველად მონაწილეებს არ აქვთ არანაირი ინფორმაცია ცხრილში ჩამოთვლილ ადამიანებზე, მაგრამ მათ შეუძლიათ ფასილიტატორისგან მიიღონ მხოლოდ გარკვეული რაოდენობის ინფორმაცია. შესაძლებელია 23 ინფორმაციის მიღება 30-დან. ინფორმაციის ერთმანეთში გაცვლა არ შეიძლება. .

ამ ინფორმაციაზე დაყრდნობით, ჯგუფმა უნდა აარჩიოს ყველაზე შესაფერისი კანდიდატი ვაქცინაციისთვის- "მაგიური განკურნება". მიღებული გადაწყვეტილება უნდა იყოს ახსნილი და საჭიროების შემთხვევაში უნდა მოხდეს მისი დაცვა. სწორი პასუხი არ არსებობს.

# YOUTH ON STAGE



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



პროექტი დაფინანსებულია  
ევროკომისიის მიერ ERASMUS+  
პროგრამის ფარგლებში.  
აღნიშნული ბროშურა გამოხატავს  
ავტორების შეხედულებებს და  
ევროკომისია ვერ იქნება  
პასუხისმგებელი ბროშურაში  
შემაჯალი ინფორმაციის ნებისმიერ  
გამოყენებაზე