WWW.DOBRZEWKULTURZE.COM

METODY I TEMATY W PRACY Z MŁODZIEŻĄ

SZKOLENIA

Wprowadzenie

Kompleksowa oferta szkoleń dla bibliotek i instytucji kultury, które pomogą zrozumieć potrzeby młodych ludzi, wykorzystać ich potencjał i nauczyć się projektować inicjatywy, które wzmacniają sprawczość, relacje i poczucie przynależności młodzieży do świata kultury.

Informacje praktyczne

Jak zamówić szkolenie dla Twojej instytucji?

Określ swoje potrzeby – zastanów się, jakiego szkolenia potrzebujesz (temat, grupa docelowa, termin).

Skontaktuj się z organizatorkami:

- 📧 e-mail: dobrzewkulturze@gmail.com
- ☎️ Agata Warywoda: **669 892 223**
- ☎️ Monika Schmeichel-Zarzeczna: **504 991 154**

Omów szczegóły – w wiadomości podaj temat, liczbę uczestników i preferowany termin.

Potwierdź ustalenia – po konsultacji otrzymasz ofertę i dalsze instrukcje.

www.dobrzewkulturze.com

Temat 1: Z młodzieżą – czy dla młodzieży? Czym jest autentyczne uczestnictwo młodych w kulturze i jak je wypracować

Młodzież jest jedną z najbardziej wymagających grup odbiorców, rzadko korzystającą z oferty biblioteki. Jak wypracować model współpracy oparty na autentycznym uczestnictwie i zaangażowaniu, aby młodzi ludzie stali

się stałymi bywalcami biblioteki?

Program szkolenia:

- Różne modele i poziomy uczestnictwa młodych ludzi w kulturze.
- Metody badania potrzeb młodzieży.
- Ćwiczenia, gry i zabawy wspierające pracę z grupą młodzieży.
- Jak poprowadzić ciekawe i angażujące spotkania dla młodzieży.
- Projektowanie działań młodzieżowych w instytucji.

Temat 2: Wolontariat młodzieżowy w bibliotece

Szkolenie poświęcone tworzeniu programu wolontariatu w bibliotece, przygotowaniu instytucji na przyjęcie wolontariuszy oraz skutecznej współpracy z młodzieżowymi wolontariuszami. Uczestnicy przygotują ofertę dla wolontariuszy i zaprojektują działania promujące wolontariat.

Program szkolenia:

- Czym jest wolontariat młodzieżowy w instytucji kultury.
- 6 faz współpracy z wolontariuszami.
- Formy wolontariatu.
- Wolontariat młodzieżowy a rozwój kompetencji.
- Narzędzia do oceny i opisu kompetencji wolontariuszy.
- Wolontariat a Rady Młodzieży.

Temat 3: Warsztat pracy z pokoleniami Z i Alfa – narzędzia i metody

Szkolenie prezentuje różnorodne narzędzia i metody do pracy z pokoleniami Z i Alfa, które wykorzystuje technologię do komunikacji, zdobywania wiedzy i rozrywki. Uczestnicy poznają wybrane techniki i opracują koncepcję ich wykorzystania w codziennej pracy.

Program szkolenia:

- Pokolenia – co się zmienia?
- Jak pracować z pokoleniami Z i Alfa (angażowanie, kreatywne działania).
- Narzędzia i formy pracy.
- Technologie przyszłości w bibliotece.

Temat 4: Ucz się efektywnie!

W dobie zalewu informacji umiejętność efektywnego i szybkiego uczenia się jest niezwykle ważna. Szkolenie pokaże metody ułatwiające uczenie się oraz jak zaprojektować i przeprowadzić warsztaty w bibliotece z wykorzystaniem sprawdzonych metod.

Program szkolenia:

- Efektywne metody uczenia się.
- Projektowanie warsztatów edukacyjnych.
- Praktyczne zastosowanie poznanych metod.
- Praca z młodzieżą i dorosłymi.

Temat 5: Jak zaprojektować i poprowadzić warsztaty rozwoju osobistego dla młodzieży

Szkolenie pokazuje, jak wspierać młodzież w odkrywaniu mocnych stron, wyznaczaniu i realizacji celów oraz rozwijaniu odporności psychicznej. Uczestnicy dowiedzą się, jak wykorzystać te metody w przygotowaniu i prowadzeniu warsztatów w bibliotece.

Program szkolenia:

- Projektowanie cyklu zajęć z zakresu rozwoju osobistego.
- Wspieranie młodzieży w realizacji celów i odkrywaniu mocnych stron.
- Wzmacnianie motywacji i rozwijanie odporności psychicznej.
- Scenariusze warsztatów dla młodzieży.
- Budowanie relacji bibliotekarz-młodzież.

Temat 6: Lekcje biblioteczne inaczej! Jak prowadzić ciekawe i angażujące zajęcia dla młodzieży w bibliotece

Szkolenie pokaże, jak przygotować interesujące lekcje biblioteczne z minimalną ilością teorii, zamiast tego angażując uczniów w aktywne uczestnictwo, pracę w grupach i dyskusje. Poznasz przydatne gadżety, które urozmaicą lekcje.

Program szkolenia:

- Gotowe scenariusze lekcji.
- Jak dobrze rozpocząć i zakończyć lekcję.
- Sposoby na aktywności integracyjne.
- Praca w grupach i moderowanie dyskusji.
- Tematy do przetestowania na lekcjach z młodzieżą.
- Projektowanie lekcji do przeprowadzenia w bibliotece.

Temat 7: Kierunek: współdziałanie! Jak pracować z młodzieżą metodą projektu i realizować inicjatywy młodzieżowe

Szkolenie pokaże, jak angażować młodzież w aktywne działania metodą projektu, budując zaangażowaną społeczność wokół biblioteki i wzmacniając poczucie sprawczości młodych ludzi.

Program szkolenia:

- Narzędzia wspierające pracę z grupami młodzieżowymi.

- Proces grupowy i jego wpływ na pracę z młodzieżą.
- Projektowanie i realizacja inicjatyw młodzieżowych.
- Powołanie Młodzieżowej Rady.
- Źródła finansowania projektów młodzieżowych.
- materiałów.

Temat 8: Przede wszystkim — relacje. Praca z grupami młodzieżowymi i proces grupowy

Szkolenie omawia proces grupowy i jego znaczenie w pracy z grupami młodzieżowymi. Uczestnicy poznają narzędzia do współpracy z grupą, dostosowane do poszczególnych etapów procesu grupowego.

Program szkolenia:

- Przebieg procesu grupowego w grupie młodzieżowej.
- Narzędzia (ćwiczenia, gry, zabawy) wspierające współpracę z grupą.
- Dopasowanie narzędzi do etapów procesu grupowego.
- Zasady współpracy z młodzieżą.

Temat 9: Kierunek: kariera! Jak prowadzić zajęcia z zakresu wyboru ścieżki edukacyjnej i zawodowej dla młodzieży

Szkolenie wyposaża uczestników w narzędzia i wiedzę potrzebną do wspierania młodzieży w wyborze ścieżki edukacyjnej i zawodowej, dostosowując narzędzia do indywidualnych potrzeb młodych osób.

Program szkolenia:

- Odkrywanie kompetencji i możliwości u młodych osób.
- Narzędzia do wskazywania ścieżek rozwoju.
- Tworzenie indywidualnej ścieżki kariery.
- Trendy współczesnego rynku pracy.
- Wspieranie pozaformalnego rozwoju młodych.

Temat 10: Fabuła, misja, wyzwanie. Prosta grywalizacja w pracy z młodzieżą.

Warsztat koncentruje się na „małej skali” grywalizacji, możliwej do wdrożenia od zaraz. Uczestnicy dowiedzą się, jak projektować i stosować proste mechanizmy gier (fabuła, system punktów, wyzwania, odznaki) w codziennej pracy z młodzieżą. Celem jest natychmiastowe zwiększenie zaangażowania w lekcjach bibliotecznych, spotkaniach klubu książki czy działaniach promujących czytelnictwo. Warsztat pokaże, jak przy użyciu prostych narzędzi (mobilnych i analogowych) zamienić standardowe działania w angażującą przygodę.

Program szkolenia:

- Grywalizacja vs. gra. Kluczowe pojęcia, mechanizmy motywacyjne i dlaczego to działa na młodzież.
- Fabuła jest królem. Jak stworzyć prostą narrację i „opakować” nią lekcję biblioteczną lub wyzwanie czytelnicze, by wciągnąć uczestników.
- Mechanika w praktyce. Projektowanie prostych systemów (punkty, odznaki, wyzwania) przy użyciu narzędzi analogowych (karty, pieczątki) i cyfrowych (QR kody).
- Przegląd darmowych narzędzi. Szybkie aplikacje wspierające grywalizację (np. Kahoot, Learningapps, generatory kodów QR).
- Projektowanie scenariusza „zgrywalizowanego” spotkania lub prostej akcji czytelniczej.

Temat 11: Biblioteka jako trzecie miejsce: Tworzenie przestrzeni młodzieżowych w bibliotece.

Czy Twoja biblioteka jest autentycznym „trzecim miejscem” dla młodzieży? Szkolenie to jest praktycznym przewodnikiem po metodologii placemakingu, która pozwala zaprojektować przestrzeń nie tylko estetyczną, ale przede wszystkim funkcjonalną i współtworzoną przez młodych. Naucz się, jak przekształcić bibliotekę w tętniącą życiem, bezpieczną dla młodych i przyjazną przystań, która sprzyja spontaniczności i inicjatywom oddolnym.

Program szkolenia:

- Zasady projektowania „trzeciego miejsca” i zrozumienie kluczowych potrzeb pokolenia Z i Alfa.
- Techniki diagnozowania i badania oczekiwań młodych ludzi.
- Tworzenie przestrzeni dla młodzieży przy minimalnym budżecie – inspiracje i najlepsze praktyki.
- Jak delegować odpowiedzialność młodzieży i utrzymać miejsce.
- Modele i poziomy uczestnictwa młodzieży.