Co-funded by
the European Union

Resilient Transitions Toolkit

Alati za koučing i improvizaciju za mlade koji se suočavaju s promenom karijere

EntreAct

2026



Ilustracija nastala pomoću veštačke inteligencije (Canva)

Erasmus+

Odricanje od odgovornosti i licenca

Sufinansira Evropska unija. Izneti stavovi i mišljenja pripadaju isključivo autoru ili autorima i ne odražavaju nužno stavove i mišljenja Evropske unije ni Nacionalne agencije MOVIT. Ni Evropska unija ni davalac sredstava ne mogu se smatrati odgovornima za njih.

EntreAct – Erasmus+ projekat 2025-3-SI02-KA153-YOU-000384753

Ovo delo je licencirano pod licencom Creative Commons Imenovanje-Deliti pod istim uslovima 4.0 međunarodna (CC BY-SA 4.0). https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/

Šta licenca dozvoljava. Smete da kopirate, delite i prilagođavate ovaj priručnik, i za svoje radionice. Morate da navedete izvor i da svoju prilagođenu verziju delite pod istom licencom.

Kako navesti izvor. „Resilient Transitions Toolkit. EntreAct – Erasmus+ projekat 2025-3-SI02-KA153-YOU-000384753, 2026. CC BY-SA 4.0.“

Koordinator. KLUB PODJETNIŠKEGA GIBANJA EMC, Ptuj, Slovenija.

Sadržaj

Odricanje od odgovornosti i licenca 2
O ovom priručniku 4
Pristup 5
Kako koristiti ovaj priručnik 6
Modul A. Improvizacija 8
A01 „Da, i“ 9
A02 CROW: Character (lik), Role (uloga), Objective (cilj), Where (mesto) 11
A03 Scene od reči-inspiracije 13
A04 Freeze (Zamrzni) 15
A05 Holandski kvadrat 17
A06 Igre statusa: visok i nizak status 19
A07 Oskarovska uloga 21
Modul B. Koučing usmeren na rešenja 23
B01 Prikupljanje resursa usmereno na otpornost 24
B02 Uloge u koučing trojci 26
B03 Pet koučing koraka 29
B04 Cilj razgovora 32
B05 Koučing jezikom 34
Modul C. Koučing susreće improvizaciju 36
C01 Impro koučing s pitanjem čuda 37
C02 Impro šetnja do rešenja 39
C03 Dilema karijere: A, B, oba ili nijedno 41
C04 Improvizacione igre za preduzetništvo 43
C05 Kreativnost i inovacije kroz improvizaciju 45
Modul D. Refleksija 47
D01 Svakodnevne grupe za refleksiju („molekuli“) 48
D02 Lična mandala učenja 50
D03 Završna samoprocena pomoću ključnih kompetencija 52
Gotovi planovi radionica 54
Plan 1: Prvi susret s mladima koji nisu u obrazovanju, zaposlenju ili obuci (NEET) 54
Plan 2: Učenici koji biraju školu ili karijeru 55
Plan 3: Mladi koji testiraju poslovnu ideju 56
Alati korišćeni u planovima 57
Rečnik 58

O ovom priručniku

Mnogi mladi se suočavaju s velikim promenama. Napuštaju školu, traže prvi posao, ostaju bez posla ili žele da promene karijeru. Te promene mogu da budu teške i mnogi mladi gube samopouzdanje. Pomaže otpornost: to je sposobnost da se izborite s promenom, prilagodite se i nastavite ka cilju. Može da se uči i vežba.

Ovaj priručnik koristi dve metode za vežbanje otpornosti: **improvizaciju** i **koučing usmeren na rešenja**. Pokazuje i kako da ih spojite. U njemu nema energizera ni opštih igara za grupu. Svaki alat je ili alat za improvizaciju, ili alat za koučing, ili mešavina oba, ili osvrt na ono što je naučeno.

Alati pomažu mladima da izgrade otpornost, prilagodljivost i veštinu rešavanja problema, da povećaju svoju zapošljivost i da ih podrže na preduzetničkom putu.

Za koga je. Za omladinske radnike i nastavnike koji rade s mladima od 15 do 30 godina: mlade koji nisu u obrazovanju, zaposlenju ili obuci (NEET), nezaposlene, mlade iz ruralnih sredina, migrante i pripadnike manjina, kao i učenike i studente koji biraju školu ili karijeru. Mladi mogu i sami da vode osnovne alate za improvizaciju sa vršnjacima. Svaki alat ima odeljak „Prilagodite“ za nizak nivo jezika, nisko samopouzdanje, fizički invaliditet, velike grupe i rad na mreži.

Šta je unutra. Priručnik ima 20 alata u četiri modula i tri gotova plana radionice. Preuzima okvir otpornosti iz projekta GenNZ i proširuje pristup koučingu iz projekta Entreception 2.0 na prelaze u karijeri. Priručnik je dostupan na engleskom, slovenačkom, turskom, litvanskom, makedonskom i srpskom jeziku.

Kako je nastao. Alati potiču s EntreAct obuke „Obuka i umrežavanje omladinskih radnika“ u Mariboru, u Sloveniji, od 2. do 9. jula 2026. Učestvovalo je 18 omladinskih radnika i nastavnika iz Litvanije, Severne Makedonije, Srbije, Slovenije i Turske. Tokom osam dana učili su improvizaciju i koučing usmeren na rešenja, spajali oba za odluke o karijeri, upoznali lokalne mlade i svakodnevno razmišljali o naučenom uz Youthpass.

Alate je sastavio EMC na osnovu programa obuke iz Maribora. Isprobani su i prilagođeni u lokalnim aktivnostima s mladima u zemljama partnerima.

Ovaj priručnik je zajednički evropski rezultat šest partnerskih organizacija iz Slovenije, Turske, Srbije, Severne Makedonije i Litvanije.

Pristup

Otpornost je sposobnost da se nosimo s promenom i teškoćama i da nastavimo dalje. To nije nepromenljiva osobina. Ljudi je grade kroz iskustvo, podršku i vežbu. Svaki alat navodi jedno do tri područja otpornosti, na primer samopouzdanje, prilagodljivost, postavljanje ciljeva ili nadu.

Improvizacija deluje „spolja ka unutra“ (Modul A). Igrači glume bez scenarija. Počinju od tela, glasa i radnje, a novi osećaji i misli dolaze posle. Prihvataju ideje jedni drugih i nadograđuju ih („da, i“). Reaguju kada se scena iznenada promeni i isprobavaju visok i nizak status. Improvizacija ovde nije u tome da budete duhoviti ili talentovani. To je bezbedan način da vežbate prilagođavanje, saradnju i govor pred drugima.

Koučing usmeren na rešenja deluje „iznutra ka spolja“ (Modul B). Počinje od želja, misli i unutrašnjih resursa mlade osobe, a zatim prelazi na akciju. Ne analizira problem dugo. Pita šta mlada osoba želi i šta već funkcioniše. Mlada osoba je stručnjak za svoj život. Kouč postavlja pitanja i sluša, a ne daje savete. Korisni alati su cilj razgovora, pitanje čuda, skala od 1 do 10 i pitanja o izuzecima.

Koučing susreće improvizaciju (Modul C). Ovde se dva pravca spajaju. Kouč postavlja pitanja, a mlada osoba odgovara delovanjem, ne samo rečima:

- U alatu **C01** mlada osoba posle pitanja čuda igra svoju željenu budućnost kao kratku scenu.
- U alatu **C02** lik korak po korak hoda duž skale od 1 do 10 na podu.
- U alatu **C03** mlada osoba staje na četiri opcije karijerne dileme i svaku od njih proživljava nekoliko minuta.
- U alatu **C04** mladi testiraju i predstavljaju poslovnu ideju. Predstavljaju izmišljen proizvod, a zatim svoju ideju, a partner je nadograđuje sa „da, i“. Zatim u trojkama kouč pita koliko je ideja spremna na skali od 1 do 10, šta već funkcioniše i koji je jedan mali sledeći korak.
- U alatu **C05** mladi stvaraju mnogo ideja kroz improvizaciju, bez procenjivanja. Zatim u trojkama kouč pomaže svakome da izabere jednu od svojih opcija i pronađe mali sledeći korak.

U alatima C04 i C05 osvrt povezuje igre s ličnim planovima mladih.

Igranje uloge daje distancu od sopstvenih strahova. To može da olakša uočavanje novih mogućnosti i pravljenje prvog koraka.

Refleksija (Modul D). Na kraju mladi imenuju šta su naučili. Koriste osam ključnih kompetencija EU, koje kasnije mogu da upotrebe u biografiji ili na razgovoru za posao.



Slika: Improvizacija i koučing spojeni za otpornost

Kako koristiti ovaj priručnik

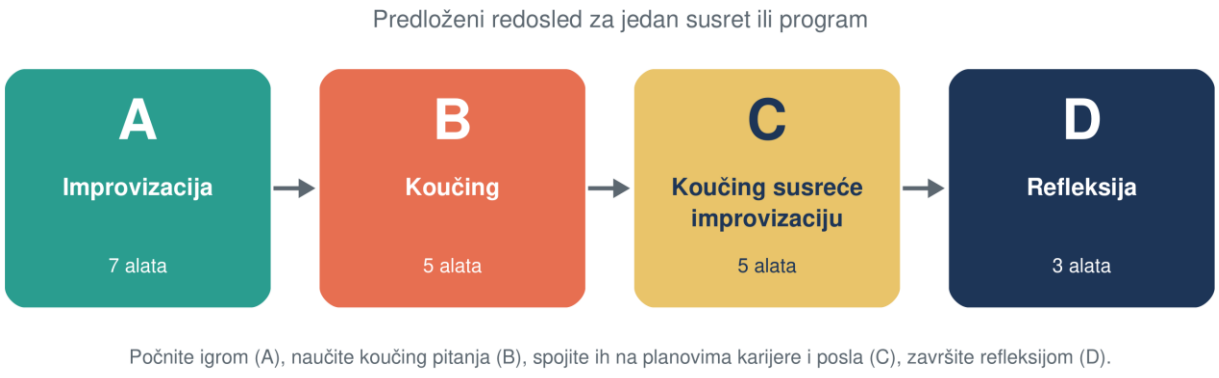
Moduli i alati

Modul	Čemu služi	Alati
A. Improvizacija	Prihvatanje ideja, reagovanje na promenu, igranje uloga i statusa	7
B. Koučing usmeren na rešenja	Resursi, uloge, ciljevi i struktura koučing razgovora	5
C. Koučing susreće improvizaciju	Koučing pitanja na koja se odgovara scenama i pokretom; stvaranje, testiranje i biranje ideja za planove karijere i posla	5
D. Refleksija	Imenovanje naučenog pomoću ključnih kompetencija i Youthpassa	3

ID	Naslov	Min.
A01	„Da, i“	20
A02	CROW: Character (lik), Role (uloga), Objective (cilj), Where (mesto)	45
A03	Scene od reči-inspiracije	40
A04	Freeze (Zamrzni)	30
A05	Holandski kvadrat	30
A06	Igre statusa: visok i nizak status	55
A07	Oskarovska uloga	40
B01	Prikupljanje resursa usmereno na otpornost	30
B02	Uloge u koučing trojci	105
B03	Pet koučing koraka	80
B04	Cilj razgovora	45
B05	Koučing jezikom	45
C01	Impro koučing s pitanjem čuda	90
C02	Impro šetnja do rešenja	90
C03	Dilema karijere: A, B, oba ili nijedno	75
C04	Improvizacione igre za preduzetništvo	90
C05	Kreativnost i inovacije kroz improvizaciju	90
D01	Svakodnevne grupe za refleksiju („molekuli“)	30
D02	Lična mandala učenja	90
D03	Završna samoprocena pomoću ključnih kompetencija	60

Svaki alat ima kratak profil i osam delova: Zašto ga koristiti, Potrebno vam je, Priprema, Korak po korak, Pitanja za osvrt, Prilagodite, Saveti za facilitatora i Varijacije. Možete ih voditi bez dodatne obuke. Alate za koučing prvo jednom isprobajte s kolegama.

Jednostavan redosled



Slika: Mapa priručnika – predloženi redosled modula

Za jedan susret prođite kroz module ovim redom:

1. **Počnite alatom za improvizaciju (A).** On otvara grupu kroz igru i delovanje. A01 „Da, i“ ili A04 Freeze dobri su prvi izbori.

2. **Pređite na alat za koučing (B).** Mladi uče uloge i pitanja, na primer uz B01 Prikupljanje resursa ili B02 Uloge u koučing trojci.
3. **Spojite oba (C).** Koristite koučing pitanja u sceni ili na skali na podu, na primer u C01, C02 ili C03.
4. **Završite refleksijom (D).** Kratak krug iz D01 ili deo alata D03.

Tri gotova plana radionice prate ovaj redosled.

Izbor alata

- Idite od „osnovnog“ ka „srednjem“. A01 do A04 su osnovni. A05 do A07 traže grupu koja već zajedno igra.
- Alati C najbolje rade kada grupa poznaje koučing uloge iz alata B02.
- Minuti su orijentir. Planirajte dodatno vreme za osvrt i za prevođenje.
- Mladi mogu da vode osnovne alate za improvizaciju za svoje vršnjake. Alate za koučing (moduli B i C) prepustite omladinskim radnicima ili nastavnicima.

Bezbedan prostor

- Na početku se dogovorite oko nekoliko pravila. Učešće je dobrovoljno: svako može da kaže „pas“ i da posmatra.
- U koučingu osoba bira stvarnu, ali samo umereno važnu temu (3 do 7 na skali od 1 do 10).
- Uloge daju distancu. Posle scene igrači izlaze iz uloge, na primer tako što kažu svoje ime.
- Ako se neko uznemiri, mirno prekinite, ponudite pauzu i razgovarajte s tom osobom nasamo. Ovo nije terapija. Recite joj gde može da nađe dodatnu podršku, na primer kod školskog savetnika ili u lokalnoj službi.

Osvrt

Posle svakog alata pitajte ovim redom: Šta se desilo? Kako je bilo? Šta ste naučili? Kako to možete da iskoristite u školi, na poslu ili u poslovnoj ideji? Postavljajte otvorena pitanja, ostavite vreme za razmišljanje i ne procenjujte. Pomaže ako prvo razgovaraju u paru. Pitanja za osvrt u svakom alatu su predlozi. Izaberite ona koja odgovaraju vašoj grupi.

Manje mogućnosti i rad na mreži

Svaki alat ima odeljak „Prilagodite“. Uopšteno: pokažite umesto da samo objašnjavate i dozvolite sopstvene jezike; počnite u parovima, a ne pred grupom; ponudite verzije u sedećem položaju i skalu na papiru umesto na podu; velike grupe podelite i dajte svakoj po jednog pomoćnika. Na mreži koristite sobe za grupni rad, zajedničku tablu i ćaskanje, skraćujte susrete i dozvolite ljudima da sami biraju hoće li uključiti kameru.

MODUL A

Improvizacija

Glumite bez scenarija. Vežbajte prilagođavanje, saradnju i javni govor.

Improvizacija deluje „spolja ka unutra“. Igrači glume bez scenarija. Počinju od tela, glasa i radnje, a novi osećaji i misli dolaze posle.



Slika: Modul A – Improvizacija (ilustracija nastala pomoću veštačke inteligencije)

U ovom modulu

ID	Alat	Minuti
A01	„Da, i“	20
A02	CROW: Character (lik), Role (uloga), Objective (cilj), Where (mesto)	45
A03	Scene od reči-inspiracije	40
A04	Freeze (Zamrzni)	30
A05	Holandski kvadrat	30
A06	Igre statusa: visok i nizak status	55
A07	Oskarovska uloga	40

U ovom modulu vežbate:

- da prihvatite partnerovu ideju i nadogradite je („Da, i“);
- da reagujete kada se scena iznenada promeni i ostavite stari plan;
- da govorite pred drugima uz manje stresa i da isprobate visok i nizak status.

A01

MODUL A · IMPROVIZACIJA

„Da, i“

20 min | 6-30 osoba

Trajanje	20 minuta	**Veličina grupe**	6-30, u parovima	**Uzrast**	15+
Nivo	osnovni	**Fokus na otpornosti**	saradnja, kreativnost, nada		
Youthpass kompetencija	Lična, društvena i kompetencija učenja kako se uči				

Zašto ga koristiti

„Da, i“ je osnovno pravilo improvizacije: prihvatate partnerovu ideju („da“) i dodajete joj nešto („i“). Igrači osete razliku između blokiranja ideja i nadogradnje na njih, što pomaže mladima da zajedno planiraju i ostanu otvoreni za nove mogućnosti. Na poslu ista veština pomaže da nadograde ideju kolege na timskom sastanku ili želju kupca kada prodaju proizvod ili uslugu.

Potrebno vam je

Prostorija u kojoj parovi mogu da stoje ili sede i štoperica.

Priprema

- Izaberite jednostavnu temu iz planiranja posla ili biznisa, na primer „Otvaramo mali štand s hranom na pijaci“, „Naš tim planira servis za bicikle“ ili „Pripremamo štand za sajam zapošljavanja“.

Korak po korak

1. Podelite grupu u parove. Zadajte temu planiranja. (1 min)
2. Runda 1: Partner A predlaže ideju. Partner B odgovara sa „Da, ali...“ i navodi problem. Smenjuju se i svaki odgovor počinje sa „Da, ali“. (2 min)
3. Zaustavite rundu. Pitajte dva ili tri para: „Dokle je stigao vaš plan?“ (2 min)
4. Runda 2: Ista tema. Sada svaki odgovor počinje sa „Da, i...“ i dodaje novu ideju na prethodnu. (3 min)
5. Zaustavite rundu. Neki parovi grupi ispričaju svoj plan u tri rečenice. (4 min)
6. Završite pitanjima za osvrt. (8 min)

Pitanja za osvrt

1. Po čemu su se te dve runde razlikovale? Koja vam je dala više energije?
2. Kada vam ljudi u životu kažu „da, ali“ na vaše ideje? Kada kažu „da, i“?
3. Kada je „da, ali“ korisno, na primer kada proveravate poslovni plan?
4. Gde bi vam „da, i“ moglo da pomogne na timskom sastanku, s kupcem ili kada planirate sopstveni mali posao?

Prilagodite

- **Nizak nivo jezika:** Parovi koriste svoj jezik ili crtaju plan; samo „da, i“ traži zajednički jezik.
- **Nisko samopouzdanje:** Radite samo u parovima; deljenje s grupom je dobrovoljno.
- **Fizički invaliditet:** Kretanje nije potrebno; parovi sede u mirnom uglu gde mogu da se čuju.
- **Velike grupe:** Svi parovi rade istovremeno, a samo nekoliko parova deli u koracima 3 i 5.
- **Na mreži:** Koristite sobe za grupni rad za parove, objavite temu u ćaskanju i vratite sve u zajedničku sobu da podele.

Saveti za facilitatora

- „Da, i“ ne znači da se u stvarnom životu slažete sa svim. To je način da prvo gradite ideje, a procenjujete ih tek kasnije.
- Neka tema bude lagana i pozitivna.
- Ako se neko uznemiri, na primer zato što ga je „da, ali“ podsetilo na ljude koji su mu blokirali planove, shvatite to ozbiljno i zahvalite mu. Ponudite pauzu i razgovor nasamo i ne teraite ga da deli više.

Varijacije

- **Grupna poslovna ideja:** Cela grupa stoji u krugu i gradi jednu poslovnu ideju, na primer novu uslugu za mlade koji traže posao. Svako dodaje jednu rečenicu koja počinje sa „Da, i“.
- Alat C04 „Improvizacione igre za preduzetništvo“ koristi ovaj alat s poslovnom temom.

A02

MODUL A · IMPROVIZACIJA

CROW: Character (lik), Role (uloga), Objective (cilj), Where (mesto)

45 min | 8-14 osoba

Trajanje	45 minuta	**Veličina grupe**	8-14, u parovima	**Uzrast**	15+
Nivo	osnovni	**Fokus na otpornosti**	prilagodljivost, saradnja, samopouzdanje		
Youthpass kompetencija	Kulturna svest i izražavanje				

Zašto ga koristiti

CROW početnicima daje jednostavan okvir za scenu: Character, Role, Objective i Where govore igračima ko su, šta žele i gde se nalaze. Mladi vežbaju da nadograđuju partnerove ideje i da govore pred drugima uz manje stresa. Ista četiri pitanja pomažu im da se predstave na razgovoru za posao: ko sam, koja je moja uloga, šta želim i gde sam.

Potrebno vam je

Otvorena „pozornica“ sa stolicama u polukrugu za publiku, flipčart s četiri slova CROW i štoperica.

Priprema

- Napišite C, R, O i W na flipčart, svako u svoj red, s mestom za primere.
- Planirajte jednu kratku primernu scenu koju ćete prikazati s kotrenerom ili dobrovoljcem.
- Rasporedite stolice u polukrug okrenut ka pozornici.

Korak po korak

1. Objasnite da improvizacija znači stvaranje scene bez scenarija, a CROW pomaže igračima da je zajedno izgrade. (3 min)
2. Predstavite slova: Character (ko sam?), Role (koja je moja uloga prema partneru?), Objective (šta želim u ovoj sceni?), Where (gde smo?). Pored svakog napišite po jedan primer iz sveta rada, na primer „mladi pekar“, „novi zaposleni prema šefu“, „želi slobodan dan“, „pekara u šest ujutru“. (5 min)
3. Pokažite kratku primernu scenu s kotrenerom, na primer razgovor za posao. Grupa imenuje C, R, O i W koje je videla. (5 min)
4. Podelite grupu u parove. Pitajte publiku za radno mesto, na primer „biro za zapošljavanje“, „tezga na pijaci“, „bankarska kancelarija“ ili „auto-servis“. (3 min)
5. Jedan par igra scenu od oko 2 minuta i u prvih nekoliko replika jasno pokazuje četiri CROW tačke. (2 min)
6. Pitajte publiku: „Ko je bio lik, koja je bila uloga, koji cilj i koje mesto?“ Povratne informacije neka budu kratke i pozitivne. (1 min)
7. Ponovite korake 5 i 6 s novim parovima i mestima dok svi ne odigraju, oko 3 minuta po paru. (18 min)
8. Završite pitanjima za osvrt. (8 min)

Pitanja za osvrt

1. Kako je bilo početi scenu bez scenarija?
2. Koje vam je od ta četiri slova bilo najlakše? Koje najteže?
3. Šta ste uradili kada se partnerova ideja razlikovala od vašeg plana?
4. Kako bi vam CROW mogao da pomogne na razgovoru za posao ili prvog dana na novom radnom mestu? Šta bi bili vaši C, R, O i W?

Prilagodite

- **Nizak nivo jezika:** Dozvolite bilo koji jezik ili vrlo malo reči, koristite Mime-CROW i nacrtajte sliku pored svakog slova.
- **Nisko samopouzdanje:** Svi parovi prvo igraju istovremeno, bez publike; svako može da kaže „pas“ i da posmatra.
- **Fizički invaliditet:** Igrajte u sedećem položaju, birajte mesta koja traže malo kretanja i neka pozornica bude bez stepenika.
- **Velike grupe:** Podelite se u grupe od 8 do 10, svaka sa svojom pozornicom i pomoćnikom.
- **Na mreži:** Parovi vežbaju u sobama za grupni rad, a zatim prikazuju scene dok ostali isključe kamere.

Saveti za facilitatora

- U improvizaciji nema grešaka. „Pogrešna“ ideja je ponuda koju partner može da iskoristi. Pohvalite trud, a ne kvalitet.
- Neka prve scene budu kratke, završite ih sa „Hvala“ i aplauzom i izbegavajte bolna okruženja kao što su bolnica ili porodični sukob.
- Ako se neko uznemiri, mirno prekinite scenu i zamolite igrače da izađu iz uloge, na primer tako što će protresti ruke i reći svoja imena. Razgovarajte s tom osobom nasamo i ponudite pauzu.

Varijacije

- **Mime-CROW:** Parovi igraju istu vrstu scene bez reči, a publika pogađa četiri tačke.
- **Interview CROW:** Svaka scena je razgovor za posao ili telefonski poziv poslodavcu. Kandidat jasno pokazuje svoje C, R, O i W u prve tri replike.

A03

MODUL A · IMPROVIZACIJA

Scene od reči-inspiracije

40 min | 8-20 osoba

Trajanje	40 minuta	**Veličina grupe**	8-20, u grupama od 2-3	**Uzrast**	15+
Nivo	osnovni	**Fokus na otpornosti**	prilagodljivost, saradnja, rešavanje problema		
Youthpass kompetencija	Kulturna svest i izražavanje				

Zašto ga koristiti

Igrači grade kratku scenu od jedne jedine reči, veruju jedni drugima, prilagođavaju se tuđim idejama i traže rešenja unutar scene. To su iste veštine koje su mladima potrebne kada se situacija promeni, a plana nema. Na poslu se to često dešava, na primer kada kupac postavi neočekivano pitanje, isporuka kasni ili anketar pita nešto na šta niste bili spremni.

Potrebno vam je

Otvoren prostor s područjem za „pozornicu“, male kartice, olovke i kutija ili kesa za kartice.

Priprema

- Na kartice napišite jednostavne reči iz sveta rada, traženja posla i malog biznisa, na primer „kupac“, „cena“, „biografija“, „telefon“, „isporuka“, „tezga na pijaci“, „prvi dan“, „šef“, „banka“. Dodajte dve ili tri lake reči, kao što su „kiša“ ili „ključ“, za prvu rundu. Izbegavajte reči koje upućuju na tužne ili bolne teme. Stavite kartice u kutiju.

Korak po korak

1. Objasnite cilj: zajedno izgraditi kratku scenu od jedne reči, verujući tuđim idejama i nadograđujući ih. (3 min)
2. Napravite grupe od po dva ili tri igrača. (3 min)
3. Jedna osoba iz publike uzima karticu s rečju i čita je naglas. (1 min)
4. Prva grupa igra kratku scenu inspirisanu tom rečju. Reč može da bude mesto, predmet, problem ili ime lika. Uz „isporuka“, na primer, scena može da bude mala prodavnica u koju roba nije stigla. (2 min)
5. Unutar scene igrači prihvataju svaku novu ideju i nadograđuju je. Ako se pojavi problem, traže u njemu rešenje ili priliku. (tokom scene)
6. Zaustavite scenu sa „Hvala“ i aplauzom. (1 min)
7. Sledeća grupa uzima novu reč i igra. Ponavljajte dok sve grupe ne odigraju jednom ili dvaput. (20 min)
8. Završite pitanjima za osvrt. (10 min)

Pitanja za osvrt

1. Kako je jedna reč postala cela scena?
2. Kada ste prihvatili partnerovu ideju koju niste očekivali? Šta se onda desilo?
3. Koji su se problemi pojavili u scenama i kako su ih igrači rešili?
4. Setite se razgovora za posao, kupca ili prvog dana na poslu. Gde bi vam tamo mogla pomoći spremnost da „pratite tok“, kao u ovim scenama?

Prilagodite

- **Nizak nivo jezika:** Koristite slike ili reči na više jezika i dozvolite pantomimu i zvukove.
- **Nisko samopouzdanje:** Sve grupe prvo igraju istovremeno, bez publike; zatim pitajte ko želi da se javi i dozvolite ljudima da samo posmatraju.

- **Fizički invaliditet:** Igrajte u sedećem položaju, birajte reči koje ne traže fizičku radnju i čitajte kartice naglas.
- **Velike grupe:** Vodite više pozornica istovremeno, svaku s po jednim pomoćnikom, ili dajte svim grupama istu reč i pokažite dve ili tri scene.
- **Na mreži:** Pošaljite reč ćaskanjem u sobe za grupni rad; grupe se vrate i prikažu scene uz uključene kamere.

Saveti za facilitatora

- Neka scene budu kratke da energija ostane visoka.
- Pohvalite trenutke u kojima je igrač prihvatio i iskoristio partnerovu ideju. Ne ocenjujte koja je scena bila „najbolja“.
- Ako se neko uznemiri, na primer zato što ga je neka reč vratila u teško sećanje, mirno prekinite scenu i neka igrači sednu. Razgovarajte s tom osobom nasamo, ponudite pauzu i izvadite tu reč iz kutije.

Varijacije

- **Dve reči, jedan posao:** Svaka grupa uzima dve kartice, na primer „banka“ i „ideja“, i igra scenu u kojoj mlada osoba pokreće mali posao.
- **Jedna reč, mnogo scena:** Dajte istu reč svakoj grupi i uporedite scene.

A04

MODUL A · IMPROVIZACIJA

Freeze (Zamrzni)

30 min | 8-20 osoba

Trajanje	30 minuta	**Veličina grupe**	8-20	**Uzrast**	15+
Nivo	osnovni	**Fokus na otpornosti**	prilagodljivost, kreativnost, samopouzdanje		
Youthpass kompetencija	Kulturna svest i izražavanje				

Zašto ga koristiti

Scena se zaustavi, a novi igrač počinje novu priču iz istog telesnog položaja. Igrači vežbaju da ostave stari plan i reaguju na novu situaciju. Mladima je to potrebno kada se situacija na poslu brzo promeni, na primer kada se pomeri smena, kupac promeni porudžbinu ili se posao završi, i kada se promeni karijerni put. U koučingu igra pokazuje da jedna polazna tačka može da vodi ka mnogo novih priča.

Potrebno vam je

Otvoren prostor s označenom „pozornicom“ i stolicama za publiku u polukrugu.

Priprema

- Označite prostor pozornice.
- Pripremite nekoliko jednostavnih polaznih ideja iz sveta rada i posla, na primer „prvi dan na poslu“, „žalba kupca u radnji“, „nošenje kutija u magacinu“ ili „prodaja voća na tezgi na pijaci“.

Korak po korak

1. Objasnite pravila. Pozovite dvoje dobrovoljaca na pozornicu. Pitajte publiku za radno mesto ili radnu aktivnost ili upotrebite jednu od svojih polaznih ideja. (3 min)
2. Dvoje igrača započinje scenu jasnim, velikim pokretima. (1 min)
3. Neko iz publike viče „Freeze!“. Igrači staju i zadržavaju tačan položaj. Osoba koja je viknula lako dodirne jednog igrača po ramenu i taj igrač odlazi. (1 min)
4. Novi igrač zauzima isti telesni položaj i počinje potpuno novu scenu koja mu odgovara, na primer radnik u magacinu koji podiže kutiju postaje pekar koji vadi hleb iz peći. Drugi igrač odmah sledi novu ideju. (1 min)
5. Nastavite mnogo rundi tako da većina ljudi dođe na red. Ako dugo niko ne viče, sami viknite „Freeze!“ i pozovite nekoga ko još nije igrao. (16 min)
6. Završite pitanjima za osvrt. (8 min)

Pitanja za osvrt

1. Šta vam je prolazilo kroz glavu neposredno pre nego što ste viknuli „Freeze!“?
2. Kako je bilo kada je neko drugi zaustavio i promenio vašu scenu?
3. Kako ste tako brzo smislili novu ideju?
4. Šta vam pomaže da reagujete kada se plan na poslu ili u traženju posla iznenada promeni, na primer kada se razgovor pomeri ili se ponuda za posao otkaže?

Prilagodite

- **Nizak nivo jezika:** Dozvolite scene samo sa zvukovima i gestovima.
- **Nisko samopouzdanje:** Niko ne mora na pozornicu; vi prvi viknete „Freeze!“ i birate samo dobrovoljce.
- **Fizički invaliditet:** Koristite položaje u sedećem ili stojećem stavu koje svi mogu da zadrže i izbegavajte pod.

- **Velike grupe:** Vodite dve ili tri pozornice istovremeno, svaku sa sopstvenom publikom.
- **Na mreži:** Neko kaže „Freeze“; novi igrač uključi kameru, kopira položaj i počinje novu scenu.

Saveti za facilitatora

- Tražite velike, jasne položaje. Mali pokreti daju malo novih ideja.
- Dogovorite se pre početka da je dodir samo lagano tapšanje ili da ljudi mogu umesto toga da kažu „izlazim“.
- Ako se neko uznemiri, na primer zato što se scena dotakla lične teme, prekinite igru. Ponudite pauzu i razgovarajte s tom osobom nasamo. Nastavite s lakšom temom.

Varijacije

- **Freeze o karijeri:** Svaka nova scena mora da se odigrava na drugom radnom mestu i niko ne sme da ponovi posao. Posle toga pitajte kao kouč: „Koju novu scenu biste voleli da isprobate u sopstvenom radnom životu?“

A05

MODUL A · IMPROVIZACIJA

Holandski kvadrat

30 min | 8-20 osoba

Trajanje	30 minuta	**Veličina grupe**	8-20, u grupama od 4	**Uzrast**	16+
Nivo	srednji	**Fokus na otpornosti**	prilagodljivost, saradnja, svest o emocijama		
Youthpass kompetencija	Kulturna svest i izražavanje				

Zašto ga koristiti

Četiri igrača stoje u kvadratu. Svaki put kad se kvadrat okrene, novi par je napred i igra svoju scenu. Igrači treniraju pažnju i prelaženje iz uloge u ulogu, kao što mladi rade između škole, posla i porodice. Na poslu im to pomaže da se brzo prilagode kada se situacija promeni, na primer kada pređu od kupca na šalteru na telefonski poziv, a zatim na timski sastanak. Kouč ga može koristiti da otvori razgovor o različitim „scenama“ u životu mlade osobe.

Potrebno vam je

Otvoren prostor s „pozornicom“, stolice za publiku i traka kojom se obeležavaju i numerišu četiri mesta na podu.

Priprema

- Obeležite četiri mesta u kvadratu, na razmaku od oko jednog velikog koraka. Na traku napišite brojeve od 1 do 4.
- Mesta 1 i 2 su napred. Mesta 3 i 4 su pozadi.

```
          PUBLIKA
+------------+------------+
|   mesto 1  |   mesto 2  |   NAPRED: ovaj par igra
+------------+------------+
|   mesto 4  |   mesto 3  |   POZADI: ovaj par čeka u tišini
+------------+------------+
```

- Okret: kad pozovete „Okret“, svaki igrač prelazi na mesto sa sledećim brojem: s 1 na 2, s 2 na 3, s 3 na 4, s 4 na 1.
- Za četiri igrača A, B, C i D, parovi napred su:

Trenutak	Mesto 1	Mesto 2	Par napred
Početak	A	B	A i B (scena 1)
Okret 1	D	A	D i A (scena 2)
Okret 2	C	D	C i D (scena 3)
Okret 3	B	C	B i C (scena 4)
Okret 4	A	B	A i B ponovo (scena 1 se nastavlja)

- Svaki novi par napred deli jednog igrača s prethodnim parom. Posle četiri okreta svaki par je odigrao jednom.
- Prvo igrajte Freeze (A04) ili Scene od reči-inspiracije (A03), da igrači znaju kako da počnu scenu.

Korak po korak

1. Pozovite četiri igrača na mesta od 1 do 4, licem okrenuti publici. (1 min)
2. Pokažite okret. Vi pozovete „Okret“ i svi pređu na sledeći broj. Prođite polako kroz sva četiri okreta, kao u tabeli. (2 min)

3. Ponovo pozovite četiri okreta. Za svaki par napred pitajte publiku za radnu situaciju, na primer razgovor za posao, žalbu kupca, timski sastanak ili traženje povišice od šefa. To je scena tog para. (3 min)
4. Recite „Počnite“. Par napred igra. Posle 30 do 60 sekundi vi pozovete „Okret“. Novi par napred odmah počinje svoju scenu. Par pozadi ostaje nem i miran. Kada se par ponovo nađe napred, nastavlja svoju scenu od mesta gde je stao. (6 min)
5. Sve češće pozivajte „Okret“. Zatim pri svakom okretu recite „Poslednja replika“. Par napred završava scenu jednom rečenicom. (1 min)
6. Pozovite novu grupu od četvoro. Ponovite korake od 3 do 5 s novim radnim situacijama, na primer tezga na pijaci, telefonski poziv poslodavcu, prvi dan na poslu ili predstavljanje ideje banci. Svaki par je dvaput napred, svaki put oko 1 minut. Možete zamoliti jednog igrača iz publike da poziva „Okret“. (9 min)
7. Završite pitanjima za osvrt. (8 min)

Pitanja za osvrt

1. Kako ste zapamtili gde se koja scena zaustavila?
2. Šta vam je pomoglo da pređete iz jednog lika u drugi?
3. Između kojih različitih „scena“ prelazite u jednom danu u svom životu?
4. Šta vam pomaže da zadržite pažnju na poslu ili u traženju posla kada imate mnogo zadataka ili ljudi odjednom?

Prilagodite

- **Nizak nivo jezika:** Dozvolite scene pantomimom ili na sopstvenim jezicima i dajte svakom paru karticu sa slikom.
- **Nisko samopouzdanje:** Prvo igrajte u grupama od četvoro bez publike. Kasnije pokazuju samo dobrovoljci.
- **Fizički invaliditet:** Igrači sede na četiri stolice i ne kreću se. Umesto okretanja vi pokazujete koji par igra.
- **Velike grupe:** Grupe od četvoro igraju istovremeno. Po jedna osoba izvan svake grupe poziva „Okret“.
- **Na mreži:** Sve četiri kamere uključene. Vi imenujete par koji igra. Ostali isključe mikrofon i ostanu mirni.

Saveti za facilitatora

- Počnite polako. Smejanje greškama je deo igre.
- Neka ideje za scene budu jednostavne i vrlo različite jedna od druge, na primer pekara, automehaničarska radionica, kol-centar i farma.
- Ako se neko uznemiri, na primer zato što se osetio izgubljeno, prekinite jasnim „Hvala“. Recite da je zaboravljanje ovde normalno. Razgovarajte s tom osobom nasamo i ponudite pauzu ili ulogu onoga ko poziva „Okret“.

Varijacije

- **Kvadrat mog radnog dana:** Svaki igrač zadržava isti lik u obe svoje scene, na primer mladi vlasnik radnje koji u jednoj sceni razgovara s dobavljačem, a u drugoj s kupcem. Posle toga pitajte: „Koju od svojih scena biste voleli da nastavite?“

MODUL A · IMPROVIZACIJA

A06 Igre statusa: visok i nizak status

55 min | 8-20 osoba

Trajanje	55 minuta	**Veličina grupe**	8-20, u grupama od 3	**Uzrast**	16+
Nivo	srednji	**Fokus na otpornosti**	svest o emocijama, samopouzdanje, suočavanje s neuspehom		
Youthpass kompetencija	Građanstvo				

Zašto ga koristiti

Status znači koliko moći osoba pokazuje ili ima prema drugima, a može da potiče od novca, položaja ili ponašanja. Igrači osete kako izgleda visok i nizak status i kako status utiče na ljude, pa postaju svesniji moći u školi, na poslu i u traženju posla i nalaze načine da sačuvaju dostojanstvo. To im pomaže da se nose s moći na razgovoru za posao, s poslodavcem ili s teškim kupcem i da ostanu mirni i jasni kada druga strana ima više moći.

Potrebno vam je

Otvoren prostor za hodanje, „pozornica“ sa stolicama za publiku i flipčart s markerima.

Priprema

- Na flipčartu nacrtajte dve kolone: „visok status“ i „nizak status“.
- Planirajte nekoliko radnih okruženja u kojima je status važan, na primer razgovor za posao, traženje povišice od šefa, žalba kupca u radnji, prvi dan na poslu ili predstavljanje poslovne ideje banci.

Korak po korak

1. Otvorite razgovor u grupi o statusu u društvu: „Šta ljudima daje moć? Kakvu ulogu imaju novac, titula na poslu ili veze?“ (10 min)
2. Na flipčartu prikupite ponašanja visokog i niskog statusa, na primer stalni kontakt očima ili skretanje pogleda, miran ili nemiran pokret tela, zauzimanje prostora ili pravljenje sebe malim. (5 min)
3. Svi hodaju po prostoriji. Pozovite „visok status“: ljudi hodaju i pozdravljaju druge s visokim statusom. Posle minut pozovite „nizak status“. (4 min)
4. Napravite grupe od troje: dvoje igra visok status, jedna osoba igra nizak status. Svakoj grupi dajte radno okruženje, na primer dvoje anketara i jedan kandidat. (2 min)
5. Grupe igraju kratku scenu. Igrači visokog statusa koriste svoj status da utiču na igrača niskog statusa, koji pokušava da „preživi“ situaciju. (3 min)
6. Zamenite uloge tako da svako jednom igra nizak status i ponovite scenu. (6 min)
7. Jedna ili dve grupe pokažu svoju scenu svima. (9 min)
8. Svi izlaze iz svojih uloga, na primer tako što otresu telo i kažu svoje ime. Zatim vodite osvrt o tome kako status utiče na lični i profesionalni život i kako može da se koristi ili zloupotrebi. (16 min)

Pitanja za osvrt

1. Kako je bilo igrati visok status? A nizak?
2. Šta je igrač niskog statusa radio da „preživi“? Šta možete da uradite da se osećate jačim kada vas drugi tretiraju kao nekoga niskog statusa?
3. Gde u svom životu srećete visok i nizak status, na primer u školi, na poslu ili na razgovoru za posao?

4. Šta biste mogli da uradite telom i glasom na sledećem razgovoru za posao ili razgovoru s poslodavcem?
5. Kako status može da se koristi na pošten način? Kada postaje zloupotreba?

Prilagodite

- **Nizak nivo jezika:** Status se uglavnom pokazuje telom; objasnite „visok“ i „nizak“ slikama ili pantomimom.
- **Nisko samopouzdanje:** Svako bira da li će igrati nizak status, a pokazivanje scena grupi je dobrovoljno.
- **Fizički invaliditet:** Hodanje i scene radite u sedećem položaju, pokazujući status držanjem, licem i glasom.
- **Velike grupe:** Razgovor vodite u celoj grupi, neka grupe od troje igraju istovremeno i pokažite samo jednu ili dve scene.
- **Na mreži:** Svi pokazuju visok, pa nizak status pred kamerom; za grupe od troje koristite sobe za grupni rad.

Saveti za facilitatora

- Status može da dotakne stvarna iskustva isključenosti, siromaštva ili diskriminacije. Recite to na početku i podsetite ljude da mogu da prestanu u svakom trenutku. Bez fizičkog kontakta, bez uvreda i bez šala o stvarnim identitetima.
- Ne dajte ulogu niskog statusa nekome ko se u grupi već možda oseća kao neko niskog statusa, osim ako je sam ne izabere.
- Ako se neko uznemiri, odmah prekinite scenu, pomozite igračima da izađu iz uloga, razgovarajte s tom osobom nasamo i ponudite pauzu. U osvrtu se usredsredite na ono što ljudi mogu da urade, a ne na ono što ih je povredilo.

Varijacije

- **Zamena statusa:** U sredini scene pozovite „Zamena“. Visok i nizak status se menjaju, a likovi ostaju isti. Na primer, kandidat postaje miran i siguran, a anketar postaje nervozan.

A07

MODUL A · IMPROVIZACIJA

Oskarovska uloga

40 min | 8-20 osoba

Trajanje	40 minuta	**Veličina grupe**	8-20, u parovima	**Uzrast**	16+
Nivo	srednji	**Fokus na otpornosti**	samopouzdanje, kreativnost, svest o emocijama		
Youthpass kompetencija	Kulturna svest i izražavanje				

Zašto ga koristiti

Svaki igrač stvara lik i igra ga kao ulogu života, dajući korak po korak sve više emocije, energije i detalja. Mladi vežbaju da zauzmu prostor i da isprobaju jaču verziju sebe u bezbednom okruženju. To im pomaže da pokažu samopouzdanje i energiju kada predstavljaju poslovnu ideju, razgovaraju s kupcem ili se predstavljaju poslodavcu. U koučingu ta „Oskarova verzija“ može da postane slika kako mlada osoba želi da se ponaša na razgovoru za posao ili u novoj ulozi.

Potrebno vam je

Otvoren prostor s „pozornicom“, stolice za publiku i mali predmet kao nagrada „Oskar“ (nije obavezno).

Priprema

- Planirajte dva ili tri početka scene iz sveta rada i posla, na primer „mlada osoba predstavlja banci ideju za kamion s hranom“, „prodavac na pijaci dočekuje prvog kupca u danu“ ili „novi zaposleni traži povišicu od šefa“.
- Prvo igrajte lakšu igru, na primer CROW (A02) ili Scene od reči-inspiracije (A03).

Korak po korak

1. Objasnite ideju: svaki igrač igra lik kao svoju „Oskarovsku ulogu“. Osećanja i svet tog lika postaju sve snažniji. (3 min)
2. Svi rade sami na stvaranju lika: ime, godine, posao ili biznis, jedna jaka želja, na primer „da otvorim sopstveni frizerski salon“. (2 min)
3. Pozovite dvoje igrača na pozornicu. Zadajte jednostavan početak scene. (1 min)
4. Par igra scenu normalnim tempom i intenzitetom. (1 min)
5. Pozovite „Oskar!“ i imenujte jednog igrača. Taj igrač sledeću repliku pretvara u kratak, veliki, filmski trenutak. Ponovite za bilo kog igrača; svaki trenutak je jači od prethodnog. (2 min)
6. Završite scenu aplauzom. Predajte predmet „Oskar“ kao šaljivu nagradu. (1 min)
7. Ponovite korake od 3 do 6 s novim parovima dok većina ljudi ne odigra. (22 min)
8. Završite pitanjima za osvrt. (8 min)

Pitanja za osvrt

1. Kako je bilo davati „sve više i više“ u svojoj sceni?
2. Gde ste osetili granicu onoga što vam je prijatno?
3. Kada u stvarnom životu zadržavate sebe umesto da pokažete šta umete?
4. U kojoj situaciji, na primer na razgovoru za posao ili kada predstavljate svoju poslovnu ideju, bi vam malo više energije moglo pomoći?

Prilagodite

- **Nizak nivo jezika:** Pokažite Oskar trenutke telom, licem i zvukovima; svaki jezik je u redu.
- **Nisko samopouzdanje:** Neka cela grupa istovremeno isproba Oskar trenutak, okrenuta prema zidu; niko ne mora na pozornicu.

- **Fizički invaliditet:** Igrajte u sedećem položaju; jak trenutak može doći iz glasa ili lica.
- **Velike grupe:** Radite u grupama od 6 do 8, a jedna osoba u grupi poziva „Oskar!“.
- **Na mreži:** Dvoje igrača drže kamere uključene; krupni planovi lica dobro rade na ekranu.

Saveti za facilitatora

- Podsetite igrače da oni kontrolišu dokle idu. „Više“ može da znači više detalja, a ne samo veću glasnoću.
- Posle svake scene neka igrači izađu iz lika, na primer tako što otresu ruke i kažu svoje ime.
- Jake emocije u sceni mogu da izazovu prave. Ako se neko uznemiri, mirno prekinite i zahvalite igračima. Dajte toj osobi vreme i miran prostor i razgovarajte s njom nasamo.

Varijacije

- **Oskarovski govor:** Svaki igrač drži govor zahvalnosti od 20 sekundi glasom svog lika, na primer posle osvajanja nagrade za najbolji mladi biznis godine.

MODUL B

Koučing usmeren na rešenja

Počnite od onoga što mlada osoba želi
i od onoga što već funkcioniše.

Koučing usmeren na rešenja deluje „iznutra ka spolja“. Počinje od želja, misli i unutrašnjih resursa mlade osobe, a zatim prelazi na akciju.



Slika: Modul B – Koučing usmeren na rešenja (ilustracija nastala pomoću veštačke inteligencije)

U ovom modulu

ID	Alat	Minuti
B01	Prikupljanje resursa usmereno na otpornost	30
B02	Uloge u koučing trojci	105
B03	Pet koučing koraka	80
B04	Cilj razgovora	45
B05	Koučing jezikom	45

U ovom modulu vežbate:

- da imenujete snage, veštine i iskustva koje već imate;
- tri uloge u koučing trojci i pet koraka koučing razgovora;
- da postavljate pitanja i slušate, s jasnim ciljem razgovora i bez saveta.

B01

MODUL B · KOUČING USMEREN NA REŠENJA

Prikupljanje resursa usmereno na otpornost

30 min | 6-30 osoba

Trajanje	30 minuta	**Veličina grupe**	6-30, u parovima, zatim u grupama od troje	**Uzrast**	15+
Nivo	osnovni	**Fokus na otpornosti**	samopouzdanje, prilagodljivost, svest o emocijama		
Youthpass kompetencija	Lična, društvena i kompetencija učenja kako se uči				

Zašto ga koristiti

Mladi u promeni karijere često vide samo ono što im nedostaje. Ovaj alat im pomaže da imenuju svoje resurse: unutrašnje sposobnosti, veštine, snage i talente koji im pomažu da postignu lične ciljeve. Pokazuje i da drugi ljudi vide snage u njima. To je osnovna ideja koučinga: poći od unutrašnjih resursa osobe. Imenovani resursi korisni su u biografiji, na razgovoru za posao ili kada mladi predstavljaju poslovnu ideju.

Potrebno vam je

Prostorija u kojoj parovi i grupe od troje mogu da razgovaraju, stolice koje mogu da se okreću, štoperica i, po želji, papir i olovke.

Priprema

- Smislite jedan primer iz sopstvenog života koji pokazuje neki resurs. Na primer: „Izgubio sam honorarni posao i za dve nedelje našao novi. To pokazuje da ne odustajem."
- Odlučite kako ćete formirati parove, na primer od ljudi koji se ne poznaju dobro.

Korak po korak

Deo 1: Prikupljanje (parovi)

1. Objasnite cilj i šta je resurs. To može biti veština („Znam da popravim bicikl") ili iskustvo koje pokazuje prilagodljivost ili otpornost („Preselio sam se u novi grad i počeo ispočetka"). Dajte svoj primer. (4 min)
2. Podelite grupu u parove. Parovi razgovaraju o tome koje snage i osobine otpornosti trebaju timu na poslu, ili grupi kao što je ova, i koje od njih sami donose. Govore o sebi, a ne o drugim ljudima u prostoriji. (5 min)
3. Svako prikuplja svoje resurse: veštine iz škole, posla, volontiranja ili svakodnevnog života i bar jedno iskustvo koje pokazuje prilagodljivost ili otpornost. (2 min)
4. Osoba A ima 60 sekundi da osobi B predstavi svoje resurse. Zatim se zamene. (2 min)

Deo 2: Ogovaranje resursa (grupe od troje)

5. Napravite grupe od troje. (1 min)
6. Jedna osoba okrene leđa drugoj dvojici. Ta osoba ćuti i sluša. Ne komentariše, ni tokom ni posle. Druga dvojica dele šta su primetili o snagama, talentima i sposobnostima te osobe. Dozvoljena su nagađanja, na primer: „Primetila sam da rado preuzima inicijativu. Mislim da bi mogla biti dobra preduzetnica ili vođa." Posle 1 minuta sledeća osoba okreće leđa. (3 min)
7. U grupi od troje svako deli: „Šta sam novo saznao o sebi?" (4 min)
8. Okupite celu grupu za osvrt. (9 min)

Pitanja za osvrt

1. Šta ste novo saznali o sebi?
2. Kako je bilo govoriti 60 sekundi o sopstvenim snagama i čuti druge kako govore o vama?
3. Koje vam je iskustvo promene ili teškoće pokazalo neku snagu?

4. Kako vam neki od vaših resursa može pomoći u sledećem koraku u školi, obuci ili na poslu?
5. Koji biste resurs naveli kada bi vas poslodavac na razgovoru za posao pitao „Koje su vaše snage?“

Prilagodite

- **Nizak nivo jezika:** Dozvolite sopstveni jezik, gestove ili crtež; dajte 90 sekundi; na flipčart napišite „Ja mogu…“, „Jednom sam…“ i „Primetio sam…“.
- **Nisko samopouzdanje:** Neka ljudi prvo napišu svoje resurse i pročitaju ih; dovoljne su i samo veštine; bez predstavljanja pred celom grupom.
- **Fizički invaliditet:** Sve se odvija u sedećem položaju. Umesto da okrene leđa, slušalac može da okrene stolicu, pogleda na drugu stranu ili zatvori oči.
- **Velike grupe:** Svi parovi i grupe rade istovremeno uz jedan signal za početak i kraj; osvrt prvo vodite u grupama od četvoro do šestoro.
- **Na mreži:** Sobe za grupni rad od dvoje, a zatim od troje. Slušalac isključi kameru i ostane bez zvuka tokom ogovaranja.

Saveti za facilitatora

- Svako bira šta će podeliti. Niko ne mora da priča tešku priču; može da navede samo snagu koju je ona pokazala.
- U ogovaranju ljudi dele samo snage i mogućnosti. Slušalac ćuti, što je istovremeno jednostavno i teško.
- Prihvatite i male odgovore. „Dolazim na vreme“ je resurs.
- **Ako se neko uznemiri:** ostanite mirni, ponudite pauzu ili čašu vode i razgovarajte s tom osobom nasamo. Ne teraite je da nastavi. Ako joj treba više podrške, recite joj gde može da je nađe (školski savetnik, omladinski centar ili lokalna linija za pomoć).

Varijacije

- **Jedan na jedan:** U individualnom razgovoru omladinski radnik daje mladoj osobi ličnu povratnu informaciju o njenim resursima.
- Vodite ga pre alata B02 Uloge u koučing trojci. U Mariboru su oba dela vođena u istom terminu.
- Kompliment „Impresionira me…“ u koraku zaokruživanja u alatu B03 Pet koučing koraka koristi istu ideju. Pogledajte okvir s pitanjima u alatu B03.

B02

MODUL B · KOUČING USMEREN NA REŠENJA

Uloge u koučing trojci

105 min | 6-30 osoba

Trajanje	105 minuta	**Veličina grupe**	6-30, u grupama od troje	**Uzrast**	16+
Nivo	osnovni	**Fokus na otpornosti**	rešavanje problema, saradnja, svest o emocijama		
Youthpass kompetencija	Lična, društvena i kompetencija učenja kako se uči				

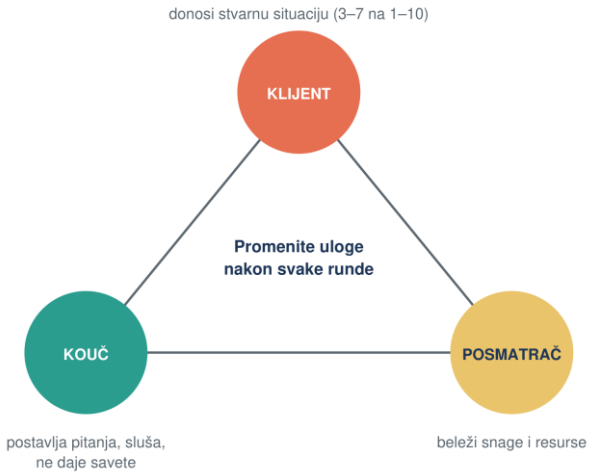
Zašto ga koristiti

Koučing razgovor bolje funkcioniše kada svako zna svoju ulogu. Mladi uče tri uloge (klijent, kouč, posmatrač) i svaku isprobaju jednom. Prelaze od davanja saveta ka pomaganju osobi da pronađe sopstvene unutrašnje resurse i snagu. Teme za vežbu potiču iz traženja posla, obuke i malog biznisa, pa svaki klijent napravi i korak u vezi sa stvarnim pitanjem karijere.

Potrebno vam je

Stolice za grupe od troje, flipčart, papir i olovke za posmatrače i štoperica.

Priprema



Slika: Tri uloge u koučing trojci

- Napišite tri uloge na flipčart (pogledajte korak 1).
- Nacrtajte skalu od 1 do 10 i označite deo od 3 do 7.
- Umnožite ključna koučing pitanja (okvir ispod) za svakog kouča.
- Pripremite nekoliko primera tema: izbor između dve ponude za posao, priprema za prvi razgovor za posao, povratak u obrazovanje, nošenje s teškim šefom, traženje kupaca za mali biznis.

Korak po korak

1. Objasnite razliku između trenera, kouča i mentora. Trener uči nove veštine. Kouč pomaže osobi da razvije veštine koje već ima, postavljajući pitanja. Mentor deli sopstveno iskustvo i daje savete. Zatim predstavite tri uloge. (8 min)
   - **Kouč:** prvo pažljivo sluša i daje klijentu prostor. Zatim postavlja pitanja koja pomažu klijentu da krene napred. Kouč dopušta klijentu da sam otkrije svoje ciljeve i snage.
   - **Klijent:** deli stvarnu situaciju i traži sopstveni pravac i unutrašnju snagu da do njega stigne.

   - **Posmatrač:** pažljivo sluša obe osobe i beleži resurse, snage i osobine otpornosti klijenta i kouča.
2. Objasnite kako se bira situacija: umereno važna, između 3 i 7 na skali od 1 do 10. Primeri: „Ne znam da li treba da se prijavim za ovaj kurs obuke.“ „Sledeće nedelje imam prvi razgovor za posao.“ (3 min)
3. Napravite grupe od troje. Grupe još jednom razgovaraju o ulogama i odlučuju ko počinje u kojoj ulozi. Dobrovoljci prvi isprobavaju ulogu kouča. (5 min)
4. Svaki klijent bira situaciju iz posla, obuke ili biznisa između 3 i 7. Ne mora da kaže broj. (2 min)
5. Runda 1: kouč vodi razgovor. Posmatrač beleži. (20 min)
6. Ogovaranje resursa o klijentu: klijent okreće leđa i tiho sluša. Kouč i posmatrač dele snage koje su primetili kod klijenta. (3 min)
7. Ogovaranje resursa o kouču: kouč okreće leđa i sluša. Klijent i posmatrač dele snage koje su primetili kod kouča. (3 min)
8. Zamenite uloge. Runda 2, koraci od 5 do 7. (26 min)
9. Zamenite uloge. Runda 3, koraci od 5 do 7. (26 min)
10. Okupite celu grupu za osvrt. (9 min)

Ključna koučing pitanja

- Šta biste voleli da dobijete od našeg razgovora?
- Čemu se najviše nadate? Šta još?
- Pretpostavite da se vaše najveće nade ostvare. Šta ćete raditi drugačije?
- Ko će prvi primetiti? Šta će videti?
- Koji nedavni primeri pokazuju da se već krećete u pravom smeru? Kako ste to uradili?
- Na skali od 1 do 10, gde ste sada? Kako bi izgledao jedan korak više?
- Šta nosite iz ovog razgovora?
- *Primer iz karijere:* Šta bi bilo drugačije ujutru na dan vašeg razgovora za posao ako prođe dobro?

Ceo skup, korak po korak, nalazi se u alatu B03 Pet koučing koraka.

Pitanja za osvrt

1. Koja vam je uloga bila najlakša, a koja najteža?
2. Šta ste kao klijent otkrili o sopstvenim načinima suočavanja?
3. Koje ste snage kao posmatrač primetili, a da ih klijent nije rekao direktno?
4. Šta vam je kao kouču pomoglo da slušate umesto da dajete savete?
5. Koju snagu iz ogovaranja biste mogli da navedete na razgovoru za posao ili u razgovoru s kupcem?

Prilagodite

- **Nizak nivo jezika:** Kartice uloga s jednostavnom slikom na svakoj; grupe istog jezika gde je moguće; više vremena po rundi.
- **Nisko samopouzdanje:** Počnite u ulozi posmatrača; izaberite malu, praktičnu situaciju, na primer pisanje jedne prijave za posao; svako može da odustane od uloge klijenta.
- **Fizički invaliditet:** Potpuno u sedećem položaju; miran ugao za svaku grupu; posmatrači mogu da koriste telefon ili glasovne beleške. U ogovaranju slušalac može da okrene stolicu ili zatvori oči.
- **Velike grupe:** Mnogo trojki istovremeno s jednim signalom za svaku promenu uloga; grupe od četvoro s dva posmatrača ako broj ne odgovara.
- **Na mreži:** Sobe za grupni rad od troje; uloge i skala od 3 do 7 u ćaskanju; poruka svima pri svakoj promeni uloga. Slušalac isključi kameru tokom ogovaranja.

Saveti za facilitatora

- Pravilo od 3 do 7 štiti ljude. Situacija na 8, 9 ili 10 može da bude preteška za vežbu.
- Novi kouči često daju savete. Podsetite ih da klijent ima odgovore. Šetajte i slušajte, ali se ne uključujte.
- **Ako se neko uznemiri:** zaustavite rundu u toj grupi. Neka klijent izabere da li će nastaviti, promeniti temu ili uzeti pauzu. Po potrebi razgovarajte s njim nasamo i ne dozvolite da grupa raspravlja o njegovoj situaciji. Recite mu gde može da nađe više podrške.

Varijacije

- **Jedan na jedan:** Omladinski radnik koji radi s jednom mladom osobom preuzima ulogu kouča. Mlada osoba je klijent.
- Vodite B01 Prikupljanje resursa pre ovog alata, kao u Mariboru.
- Zadržite iste trojke za B04 Cilj razgovora ili B03 Pet koučing koraka.

B03

MODUL B · KOUČING USMEREN NA REŠENJA

Pet koučing koraka

80 min | 6-30 osoba

Trajanje	80 minuta	**Veličina grupe**	6-30, u grupama od troje	**Uzrast**	16+
Nivo	srednji	**Fokus na otpornosti**	postavljanje ciljeva, nada, rešavanje problema		
Youthpass kompetencija	Lična, društvena i kompetencija učenja kako se uči				

Zašto ga koristiti

Pet koraka daje jednostavnu strukturu za ceo koučing razgovor. Razgovor ostaje na onome što mlada osoba želi i već ume, a ne na problemu. Mladi ga mogu koristiti za stvarno pitanje karijere ili posla, kao što je izbor između dve ponude za posao ili traženje prvih kupaca za malu internet prodavnicu.

Potrebno vam je

Stolice za grupe od troje, okvir s pitanjima ispod za svakog kouča, skala od 1 do 10 na papiru ili na podu, olovke i štoperica.

Priprema

- Učesnici treba da poznaju uloge kouča, klijenta i posmatrača. Ako ne, prvo vodite B02 Uloge u koučing trojci.
- Pripremite teme za vežbu iz sveta rada i posla: prvi razgovor za posao, povratak u obrazovanje, gubitak posla, težak šef, pokretanje male internet prodavnice, traženje kupaca.

Korak po korak



Slika: Pet koučing koraka

1. Predstavite pet koraka i okvir s pitanjima. Pokažite kratku demonstraciju s kotrenerom na temi iz sveta rada. (15 min)
2. Napravite grupe od troje i izaberite uloge. Klijent bira stvarnu situaciju iz posla, obuke ili biznisa između 3 i 7 na skali od 1 do 10. (3 min)
3. **Koučing dogovor.** Kouč pita šta klijent želi od razgovora. Dogovaraju vreme i da razgovor ostaje u grupi. (3 min)
4. **Željena budućnost.** Kouč postavlja pitanje čuda ili drugo pitanje o željenoj budućnosti, a zatim „Šta još?“. (4 min)
5. **Šta već funkcioniše.** Kouč traži nedavne primere napretka. (3 min)
6. **Skala napretka.** Kouč pita gde je klijent sada i kako bi izgledao jedan korak više. (4 min)
7. **Zaokruživanje.** Kouč rezimira rečima klijenta, daje jedan kompliment i može da predloži jednu stvar koju treba primetiti. Klijent kaže šta nosi sa sobom. (2 min)
8. Zamenite uloge i ponovite korake od 3 do 7. (16 min)
9. Ponovo zamenite uloge, tako da svako bude kouč jednom. (16 min)

10. Okupite celu grupu za osvrt. (14 min)

Koučing pitanja za svaki korak

1. Koučing dogovor

- Šta biste voleli da dobijete od našeg razgovora?
- Šta treba da se desi da biste osetili da vam je ovaj razgovor bio koristan?
- Čemu se najviše nadate? Šta još?
- *Karijera:* Čemu se nadate da će vam ovaj razgovor pomoći u odluci o dve ponude za posao?

2. Željena budućnost

- Pitanje čuda: Zamislite da se večeras, dok spavate, desi čudo i vaše najveće nade se ostvare. Kada se probudite, šta ćete primetiti što vam govori da se čudo desilo?
- Šta ćete raditi drugačije? Ko će prvi primetiti? Šta će videti?
- *Karijera:* Šta bi bilo drugačije u vašoj prvoj nedelji na novom poslu?

3. Šta već funkcioniše

- Koji nedavni primeri pokazuju da se već krećete u pravom smeru?
- Kako ste to uradili? Šta još dobro funkcioniše?
- *Karijera:* Setite se dana na poslu kada je stres malo manji. Šta je drugačije tih dana?

4. Skala napretka

- Na skali od 1 do 10, gde 10 znači da su se vaše najveće nade ostvarile, gde ste sada?
- Po čemu se ovo razlikuje od 1? Šta ste uradili da stignete dovde?
- Šta bi bilo potrebno da pređete jedan korak više? Kako ćete znati?
- *Karijera:* Vaš plan za malu internet prodavnicu je na 4. Kako bi izgledalo 5?

5. Zaokruživanje

- Šta nosite iz ovog razgovora?
- Kompliment: „Impresionira me…“ Navedite snagu koju ste primetili. Neka bude iskren i zasnovan na onome što je klijent rekao, da bi se mogao složiti s njim.
- Predložite da primeti: ono što već radi, a funkcioniše, ili bilo koji znak da vaša željena budućnost počinje.
- *Karijera:* „Impresionira me kako ste nastavili da se prijavljujete posle svakog ‚ne‘ poslodavca.“

Pitanja za osvrt

1. Koji vam je korak bio najprirodniji, a koji čudan?
2. Šta se promenilo za vas kao klijenta između prvog i poslednjeg koraka?
3. Šta vam je skala pomogla da vidite?
4. Gde biste mogli da iskoristite ove korake u sopstvenom traženju posla, studijama ili poslovnoj ideji?

Prilagodite

- **Nizak nivo jezika:** Po jedna kartica za svaki korak s jednim pitanjem i slikom. Ljudi mogu da pokažu na skali.
- **Nisko samopouzdanje:** Prvo posmatrajte jednu rundu. Izaberite malu temu, na primer pisanje jedne prijave za posao.
- **Fizički invaliditet:** Sve funkcioniše u sedećem položaju, sa skalom na papiru. Posmatrači mogu da prave glasovne beleške.
- **Velike grupe:** Sve trojke istovremeno, jedan signal za svaki korak. Kotrener obilazi grupe.
- **Na mreži:** Sobe za grupni rad od troje. Pitanja na slajdu, skala na zajedničkoj tabli.

Saveti za facilitatora

- Koraci su vodič, a ne scenario. Klijenti mogu da se vrate na raniji korak.
- Većina klijenata je već usred promene. Pretpostavite da je bilo dobrih trenutaka i pitajte o njima.
- Skala nije test. Čak i 2 znači da nešto već funkcioniše.

- **Ako se neko uznemiri:** željena budućnost može da pokaže koliko se neko oseća daleko od cilja, na primer posle gubitka posla. Zaustavite rundu. Klijent bira da li će nastaviti, promeniti temu ili uzeti pauzu. Po potrebi razgovarajte s njim nasamo i recite mu gde može da nađe više podrške.

Varijacije

- Zamenite korak 4 improvizovanom scenom, kao u alatu C01 Impro koučing s pitanjem čuda.
- Zamenite korake 5 i 6 hodanjem po skali na podu, kao u alatu C02 Impro šetnja do rešenja.

B04

MODUL B · KOUČING USMEREN NA REŠENJA

Cilj razgovora

45 min | 6-30 osoba

Trajanje	45 minuta	**Veličina grupe**	6-30, u grupama od troje	**Uzrast**	16+
Nivo	srednji	**Fokus na otpornosti**	postavljanje ciljeva, nada		
Youthpass kompetencija	Lična, društvena i kompetencija učenja kako se uči				

Zašto ga koristiti

Koučing razgovoru je potreban jasan cilj, inače se razgovor vrti u krug. Mladi uče da postave cilj razgovora i da ga detaljno opišu, što daje nadu i pravac. Jasan, detaljan cilj pomaže i u koracima u karijeri i poslu, na primer slanju prve prijave za posao, povratku u obrazovanje ili pronalaženju prvog kupca za mali biznis.

Potrebno vam je

Stolice za grupe od troje, flipčart s pitanjima o cilju, papir, olovke i štoperica.

Priprema

- Učesnici treba da poznaju uloge u trojci. Ako ne, prvo vodite B02 Uloge u koučing trojci.
- Napišite pitanja o cilju (okvir ispod) na flipčart.
- Pripremite nekoliko primera tema iz sveta rada i posla: izbor između dve ponude za posao, prvi razgovor za posao, gubitak posla, težak šef, pokretanje male internet prodavnice.

Korak po korak

1. Napravite grupe od troje. Svako preuzima ulogu: klijent, kouč ili posmatrač. (3 min)
2. Pokažite pitanja o cilju. (3 min)
3. Klijent bira stvarnu situaciju iz posla, obuke ili biznisa koja je umereno važna, između 3 i 7 na skali od 1 do 10. (2 min)
4. Kouč postavlja pitanja o cilju da bi postavio cilj razgovora. (5 min)
5. Kouč pomaže klijentu da cilj opiše detaljno: Šta tačno? Ko je tu? Kada? Šta će drugi primetiti? Primer: „Želim da se bolje osećam na poslu“ postaje „Do petka želim da pošaljem jednu prijavu za posao u magacinu i da zamolim prijatelja da je prvo pročita.“ (5 min)
6. Posmatrač ponovo pročita cilj. Klijent ga potvrdi ili promeni. (2 min)
7. Zamenite uloge i ponovite korake od 3 do 6 s novim klijentom. (10 min)
8. Ponovo zamenite uloge, tako da svako bude klijent jednom. (10 min)
9. Okupite celu grupu za osvrt. (5 min)

Pitanja o cilju

- Šta biste voleli da dobijete od našeg razgovora?
- Šta treba da se desi u našem razgovoru da biste osetili da je bio koristan?
- Čemu se najviše nadate od ovog razgovora?
- Čemu se nadate da će to dovesti? Šta još?
- *Primer iz karijere:* Šta biste želeli da vam na kraju ovog razgovora bude jasnije u vezi s planom za malu internet prodavnicu?

Ovo su pitanja za korak 1 alata B03 Pet koučing koraka. Okvir tamo ima pitanja za svih pet koraka.

Pitanja za osvrt

1. Kako se vaš cilj promenio od prvog odgovora do kraja?

2. Koje vam je pitanje najviše pomoglo da cilj postane jasan?
3. Kako je bilo čuti svoj cilj ponovljen naglas?
4. Šta je teško kod postavljanja ciljeva s mladima koji se osećaju zaglavljeno?
5. Kako bi vam jasan cilj mogao pomoći pre razgovora za posao ili sastanka s kupcem?

Prilagodite

- **Nizak nivo jezika:** Jedno pitanje po kartici s primerom odgovora; kratki ciljevi jednostavnim rečima ili crtež su u redu.
- **Nisko samopouzdanje:** Počnite s malim, praktičnim ciljevima („pozovi jednu firmu ove nedelje“); samo lake teme; svako može da ostane posmatrač.
- **Fizički invaliditet:** Potpuno u sedećem položaju; svakoj grupi dajte pitanja na papiru; posmatrači mogu da beleže na telefonu.
- **Velike grupe:** Sve trojke istovremeno s jednim signalom za svaku promenu uloga; u osvrtu prikupite tri ili četiri detaljna cilja.
- **Na mreži:** Sobe za grupni rad od troje; pitanja u ćaskanju; posmatrač ukuca cilj u ćaskanje i pročita ga.

Saveti za facilitatora

- Veliki ili nejasni ciljevi („želim dobar posao“) su normalni. Pitajte: „Šta bi bio mali deo toga?“
- Ciljevi treba da su pod kontrolom klijenta i izrečeni kao ono što želi. „Moj šef se menja“ postaje „Razgovaram sa šefom o svom radnom vremenu“. Za „Ne želim…“ pitajte „Šta želite umesto toga?“
- **Ako se neko uznemiri:** cilj može da dotakne nade koje se čine daleke. Usporite i recite da nema tačnog odgovora. Ponudite da stanete ili da izaberete manju temu. Po potrebi razgovarajte s tom osobom nasamo i recite joj gde može da nađe više podrške.

Varijacije

- Nastavite odmah s alatom C01 Impro koučing s pitanjem čuda, kao u Mariboru. Detaljan cilj postaje polazna tačka.
- Koristite cilj kao korak 3, koučing dogovor, alata B03 Pet koučing koraka.
- **Aktivnost s dlanom za učvršćivanje cilja:** U parovima klijent podigne desni dlan, pogleda ga i naglas kaže cilj, a zatim ga spusti. Podigne levi dlan i kaže kako izgleda život ako ne krene ka cilju, a zatim ga spusti. Ponovo podigne desni dlan i detaljnije opiše cilj. Kouč mu pomaže da primeti detalje.

B05

MODUL B · KOUČING USMEREN NA REŠENJA

Koučing jezikom

45 min | 6-30 osoba

Trajanje	45 minuta	**Veličina grupe**	6-30, u parovima	**Uzrast**	16+
Nivo	srednji	**Fokus na otpornosti**	samopouzdanje, saradnja, svest o emocijama		
Youthpass kompetencija	Lična, društvena i kompetencija učenja kako se uči				

Zašto ga koristiti

U razgovoru mladi se često jako trude da razumeju svaku reč, posebno u međunarodnoj grupi. Ali značaj jezika se često preceni kada dve osobe žele da se povežu. To pokazuju deca kada se igraju bez zajedničkog jezika. Ovde kouč ne razume jezik klijenta. Učesnici otkrivaju da kouču nije potrebno da zna temu da bi pomogao. Često su iznenađeni koliko dobro se razumeju. Alat gradi pažnju, toleranciju i poštovanje i koristi druga čula, a ne samo sluh. To pomaže mladima koji traže posao u inostranstvu, rade u međunarodnim timovima ili služe kupce koji govore drugim jezikom.

Potrebno vam je

Prostorija u kojoj parovi mogu tiho da razgovaraju, jedan spisak jednostavnih koučing pitanja po paru, papir i olovke.

Priprema

- **Međunarodna grupa:** planirajte parove s različitim maternjim jezicima. Klijent govori svojim maternjim jezikom.
- **Grupa koja deli jedan jezik:** klijent govori drugim jezikom koji kouč ne razume, na primer jezikom naučenim u školi. Ako ga nijedno u paru ne zna, koristite varijaciju „Bez reči“.
- Napišite spisak pitanja iz EMC koučing koraka: „Šta biste voleli da dobijete od našeg razgovora?“, „Pretpostavite da se vaše najveće nade ostvare. Šta ćete raditi drugačije?“, „Šta već dobro funkcioniše?“, „Na skali od 1 do 10, gde ste sada? Kako bi izgledao jedan korak više?“, „Šta nosite iz ovog razgovora?“. Ceo skup je u okviru s pitanjima u alatu B03 Pet koučing koraka.
- Pripremite primere tema iz sveta rada i posla: prvi razgovor za posao, izbor kursa obuke, težak šef, traženje kupaca za mali biznis.

Korak po korak

1. Predstavite ideju. Pitajte: „Kako se mala deca igraju zajedno kada ne govore isti jezik?“ (5 min)
2. Napravite parove kako je planirano: jedan klijent, jedan kouč. Kouč ne sme da razume jezik klijenta. (3 min)
3. Klijent bira stvarnu temu iz posla, obuke ili biznisa srednje važnosti, od 3 do 7 na skali od 1 do 10. Par dogovara signal za zaustavljanje, na primer podignutu ruku. (2 min)
4. Klijent govori o temi na jeziku koji kouč ne razume. Kouč postavlja pitanja na jeziku koji oboje razumeju. Kouč ne traži prevod, već prati glas, lice, gestove i energiju. (10 min)
5. Zamenite uloge. Novi klijent bira temu i par ponavlja korak 4. (10 min)
6. U parovima podelite kako vam je bilo u svakoj ulozi. (7 min)
7. Okupite celu grupu za osvrt. (8 min)

Pitanja za osvrt

1. Kako vam je kao klijentu bilo da govorite osobi koja nije razumela vaše reči?
2. Šta ste primetili kao kouč kada niste mogli da razumete reči?
3. Da li je razgovor bio koristan iako kouč nije poznavao temu? Zašto ili zašto ne?

4. Šta ovo znači za koučing mladih s niskim nivoom lokalnog jezika?
5. Kako biste mogli da iskoristite ono što ste primetili na poslu, s kolegom ili kupcem koji govori drugim jezikom?

Prilagodite

- **Nizak nivo jezika:** Alat odgovara ovoj grupi. Dajte pitanja kouča na karticama sa slikama.
- **Nisko samopouzdanje:** Tema ostaje privatna. Dozvolite kratke odgovore i tišinu.
- **Fizički invaliditet:** Radi se u sedećem položaju. Kod oštećenja sluha ili govora dogovorite znakovni jezik, pisanje ili crtanje.
- **Velike grupe:** Vodite sve parove istovremeno i koristite vremenski signal za promenu uloga.
- **Na mreži:** Koristite sobe za grupni rad s uključenim kamerama i podelite spisak pitanja u ćaskanju. Signal za zaustavljanje je podignuta ruka pred kamerom.

Saveti za facilitatora

- **Signal za zaustavljanje.** Pre koraka 4 proverite da je svaki par dogovorio signal za zaustavljanje. Kouč ne može da razume reči, pa klijent mora moći da zaustavi razgovor bez objašnjavanja. Kada kouč vidi signal, razgovor se odmah zaustavlja.
- Nekim koučima je neprijatno kada ne razumeju. Recite im da je to normalno i deo učenja.
- Podsetite kouče da ne pogađaju temu naglas i da ne daju savete. Ono što se kaže u paru ostaje u paru.
- Govorenje na maternjem jeziku može da izazove jaka osećanja, kao što je čežnja za domom. Šetajte i pratite lica, jer kouč možda neće primetiti uznemirenost. Ako se neko uznemiri, zaustavite taj par. Klijent odlučuje hoće li nastaviti, promeniti temu ili stati. Ponudite pauzu ili privatan razgovor.

Varijacije

- **Jedan na jedan:** Omladinski radnik koji radi s jednom mladom osobom preuzima ulogu kouča. Mlada osoba govori jezikom koji omladinski radnik ne razume.
- **Dve runde:** Ako imate 90 minuta ili više, napravite nove parove i ponovo vodite korake od 2 do 6 pre osvrta. U Mariboru je radionica popunila dva bloka od po 90 minuta.
- **Bez reči:** Klijent odgovara samo gestovima, crtežima ili zvukovima. Koristite to kada par nema jezik koji kouč ne zna.

MODUL C

Koučing susreće improvizaciju

Kouč postavlja pitanja.
Mlada osoba odgovara glumom.

Ovde se dva pravca spajaju. Kouč postavlja pitanja, a mlada osoba odgovara delovanjem, ne samo rečima.



Slika: Modul C – Koučing susreće improvizaciju (ilustracija nastala pomoću veštačke inteligencije)

U ovom modulu

ID	Alat	Minuti
C01	Impro koučing s pitanjem čuda	90
C02	Impro šetnja do rešenja	90
C03	Dilema karijere: A, B, oba ili nijedno	75
C04	Improvizacione igre za preduzetništvo	90
C05	Kreativnost i inovacije kroz improvizaciju	90

U ovom modulu vežbate:

- da odgovarate na pitanja kouča delovanjem, ne samo rečima;
- da odglumite željenu budućnost, odluku na skali od 1 do 10 ili izbor između dve opcije;
- da stvarate nove ideje i nađete jedan mali sledeći korak za svoj plan.

Savet: prvo vodite bar jedan alat iz modula A i jedan iz modula B.

C01

MODUL C · KOUČING SUSREĆE IMPROVIZACIJU

Impro koučing s pitanjem čuda

90 min | 6-30 osoba

Trajanje	90 minuta	**Veličina grupe**	6-30, u grupama od troje	**Uzrast**	16+
Nivo	srednji	**Fokus na otpornosti**	postavljanje ciljeva, nada, svest o emocijama		
Youthpass kompetencija	Lična, društvena i kompetencija učenja kako se uči				

Zašto ga koristiti

Mladi često znaju šta ne žele u radnom životu, ali im je teško da opišu šta žele. Ovde postavljaju cilj u vezi s karijerom ili poslom za kratak koučing razgovor, a zatim glume svoju željenu budućnost u improvizovanoj sceni, da bi osetili kako ta budućnost može da izgleda. Pomaže kod prvog traženja posla, promene karijere ili plana za pokretanje malog biznisa.

Potrebno vam je

Prostor u kojem grupe od troje mogu da rade i da se kreću, pitanja o cilju iz alata B04 za svaku grupu, pitanje čuda na flipčartu, te papir i olovke za posmatrače.

Priprema

- Učesnici treba da poznaju uloge u trojci. Ako ne, prvo vodite B02 Uloge u koučing trojci. U Mariboru je ovaj alat došao kasnije istog dana.
- Odštampajte pitanja o cilju iz alata B04 Cilj razgovora za svakog kouča.
- Napišite pitanje čuda na flipčart, u obliku iz EMC materijala „2. korak: Željena budućnost“: „Zamislite da se večeras, dok spavate, desi čudo i vaš radni život se promeni onako kako se nadate. Sutra se budite. Šta je prva stvar koju primetite i koja vam govori da se čudo desilo?“

Korak po korak

90 minuta dovoljno je za dve runde. Za tri runde, da svako jednom bude klijent, potrebno je oko 120 minuta.

1. Objasnite cilj i pročitajte pitanje čuda naglas. (5 min)
2. Napravite grupe od troje. Dogovorite ko je klijent, kouč i posmatrač. (3 min)
3. Postavite cilj kao u alatu B04, koraci od 3 do 5. Klijent bira stvarnu situaciju iz posla, karijere ili biznisa, 3 do 7 na skali od 1 do 10. Primeri: pronalaženje prvog posla posle škole, povratak na posao posle duge pauze, prelazak u novu oblast ili prodaja prvih proizvoda malog biznisa. Kouč pomoću pitanja o cilju cilj opisuje detaljno. (10 min)
4. Kouč postavlja pitanje čuda o radnom životu klijenta. (1 min)
5. Klijent ne odgovara samo rečima. Ustaje i improvizuje kratku scenu svoje željene budućnosti, pokazujući kako se oseća, šta misli i kako se ponaša. Primeri: prvo jutro na novom poslu, razgovor s kupcem u sopstvenoj radnji ili saopštavanje prijatelju da je dobio mesto na stručnoj praksi. Kouč i posmatrač mogu da se uključe kao druge osobe iz te budućnosti, na primer kolega, rukovodilac ili kupac, ako klijent to zatraži. (6 min)
6. Dodajte pokret. Kouč pita: „Kako ulazite u svoje radno mesto tog dana? Kako sedite? Kako pozdravljate kolege ili kupce?“ (4 min)
7. Posle scene kouč pita: „Šta ste primetili? Ko prvi primeti razliku kod vas? Koji je jedan mali znak te budućnosti koji biste već sledeće nedelje mogli da vidite?“ (5 min)
8. Posmatrač deli snage i resurse koje je primetio, opisujući samo ono što je video i čuo. (3 min)
9. Svi izlaze iz uloge, menjaju uloge i vode rundu 2 (koraci od 3 do 8). Na kraju svi ponovo izlaze iz uloge, na primer tako što otresu ruke i naglas kažu svoje ime. (33 min)

10. Okupite celu grupu za osvrt. (20 min)

Pitanja za osvrt

1. Kako je bilo odglumiti svoju željenu budućnost umesto samo pričati o njoj?
2. Šta ste primetili u telu ili osećanjima tokom scene?
3. Šta vam je kao kouču pomoglo da cilj bude jasan i detaljan?
4. Koji je jedan mali korak ka ovoj budućnosti na poslu koji možete uskoro da napravite?
5. Kako bi vam slika vaše željene budućnosti mogla pomoći na razgovoru za posao ili kada predstavljate poslovnu ideju?

Prilagodite

- **Nizak nivo jezika:** Pitanja na karticama sa slikama; scena može da bude uglavnom pokret, izrazi lica i gestovi.
- **Nisko samopouzdanje:** Scene ostaju unutar grupe od troje; klijent može da opiše scenu sedeći ili da pokaže jedan trenutak, kao fotografiju.
- **Fizički invaliditet:** Pokret može da bude mali (ruke, lice, glas, držanje u sedećem položaju); pitajte klijenta kako želi da pokaže budućnost.
- **Velike grupe:** Mnogo trojki istovremeno uz zvono ili pljesak za svaki korak; samo nekoliko grupa deli u osvrtu.
- **Na mreži:** Sobe za grupni rad od troje; klijent glumi pred kamerom, stojeći ili sedeći; pitanja u ćaskanju.

Saveti za facilitatora

- Klijent odlučuje šta će podeliti, a „pas“ je uvek dozvoljen. Držite situacije na 3 do 7 od 10.
- Šetajte i pomozite koučima koji počnu da daju savete da se vrate pitanjima.
- **Ako se neko uznemiri:** pitanje čuda može da izazove tugu zbog onoga što danas nedostaje, na primer posle gubitka posla ili mnogo odbijanja. Nežno zaustavite scenu, neka osoba sedne i diše i pitajte šta joj treba: pauza, voda ili razgovor van grupe. Ne teraite je da nastavi. Ponudite da promenite situaciju ili ulogu.

Varijacije

- **Kratka verzija:** Samo jedna runda, a cela grupa posmatra jednu dobrovoljnu trojku.
- **Prvo napisano:** Klijent napiše tri rečenice o svojoj željenoj budućnosti, a zatim ih odglumi.

C02

MODUL C · KOUČING SUSREĆE IMPROVIZACIJU

Impro šetnja do rešenja

90 min | 6-30 osoba

Trajanje	90 minuta	**Veličina grupe**	6-30, u parovima	**Uzrast**	16+
Nivo	srednji	**Fokus na otpornosti**	prilagodljivost, postavljanje ciljeva, nada		
Youthpass kompetencija	Lična, društvena i kompetencija učenja kako se uči				

Zašto ga koristiti

Cilj u karijeri ili poslu, kao što je prvi posao ili mali biznis, može da deluje prevelik. Kada se vidi kao mali koraci na skali, sledeći korak postaje jasan. Učesnik igra lik i hoda po skali na podu. Uloga mu pomaže da se odmakne od sopstvenih strahova i vidi nove puteve napred.

Potrebno vam je

Oko 5 do 6 metara poda po paru, traka, kreda ili 10 numerisanih listova za skalu, papir i olovke i flipčart. Skala može i da se nacrta na papiru.

Priprema

- Za svaki par označite liniju od 1 do 10 na podu, s razmakom od oko pola metra između brojeva. Na početak možete dodati 0.
- Napišite na flipčart: „10 = željena situacija. 1 = vrlo malo toga već postoji.“ Ako koristite 0: „0 = ništa od toga još ne postoji.“
- Učesnici treba da znaju osnove koučing razgovora, na primer iz alata B02 Uloge u koučing trojci ili C01 Impro koučing s pitanjem čuda.

Korak po korak



Slika: Šetnja do rešenja po skali na podu od 1 do 10

1. Objasnite cilj: svaki par radi na stvarnoj vrsti problema, ali preko lika. Napravite parove: jedan klijent koji hoda po skali (šetač) i jedan kouč. (7 min)
2. Šetač stvara lik s ciljem u karijeri ili poslu, s imenom, godinama i situacijom. Primeri: osoba koja završava školu i želi prvi posao u hotelu, osoba koja je izgubila posao i želi da se prekvalifikuje ili mlada osoba koja želi da prodaje ručno rađene proizvode na internetu. Šetač navodi cilj lika, na primer „Radim puno radno vreme kao kuvar“. To je 10 na skali. (8 min)
3. Šetač ulazi u ulogu. Kouč pita: „Gde ste sada na skali?“ Šetač staje na taj broj. (2 min)
4. Kouč pita: „Kako ste stigli do ovog broja? Šta vam je pomoglo da dođete dovde?“ Šetač odgovara kao lik. (3 min)

5. Pre pomeranja šetač zamišlja jedan korak više. Kouč pita: „Kako to izgleda jedan korak više? Kako ćete primetiti da ste tamo?“ Šetač to opisuje što je moguće detaljnije, a zatim napravi korak. (3 min)
6. Šetač zamišlja sledeći mali korak, a zatim ga napravi. Kouč pita: „Šta se promenilo? Šta radite? Šta vam je pomoglo da napravite ovaj korak?“ Šetač glumi emocije, misli i odluke lika na ovom nivou. Ponavljajte, 2 do 3 minuta po koraku, do 10 ili do najvišeg broja koji deluje pravo. (15 min)
7. Na vrhu kouč pita: „Osvrnite se na put. Koja je bila prva mala radnja koja vas je pokrenula napred?“ (3 min)
8. Šetač silazi sa skale i izlazi iz uloge. Kaže svoje ime i jednu stvar koju je naučio od lika. (2 min)
9. Zamenite uloge i ponovite korake od 2 do 8 u kraćem obliku: lik 5 min, šetnja (koraci od 3 do 7) 23 min, izlazak iz uloge 2 min. U koraku 6 napravite dva ili tri veća koraka umesto jednog koraka po broju. (30 min)
10. Refleksija u velikoj grupi: kako ovaj alat pomaže mladima da grade rešenja? Podstiče li preuzimanje rizika, kreativne odluke i razmišljanje o budućnosti? (17 min)

Pitanja za osvrt

1. Koliko vam je ovaj alat bio koristan?
2. Kako biste koristili ovaj alat u neformalnom i u formalnom obrazovanju?
3. Kako je bilo govoriti kao lik, a ne kao vi?
4. Koji vam je korak bio najteži i kako bi mogao da vam pomogne u vašem traženju posla ili poslovnom planu?

Prilagodite

- **Nizak nivo jezika:** Ista kratka pitanja u svakom koraku („Šta se promenilo? Šta radite?“). Odgovori mogu biti gest, jedna reč ili držanje tela.
- **Nisko samopouzdanje:** Parovi rade istovremeno. Lik može da bude vrlo različit od šetača. Mogu stati na bilo kom broju.
- **Fizički invaliditet:** Nacrtajte skalu na papiru ili stavite brojeve na sto i pomerajte novčić. Šetač može i da pokazuje broj dok sedi.
- **Velike grupe:** Označite nekoliko skala u sali ili napolju. Dajte jedan vremenski signal po koraku. Prvo razmišljajte u grupama od šestoro.
- **Na mreži:** Sobe za grupni rad za parove. Stavite liniju od 1 do 10 na zajedničku tablu na kojoj šetač pomera marker, ili neka podižu broj.

Saveti za facilitatora

- Kouči često žele da daju savete. Podsetite ih: pitajte, slušajte i neka lik sam nađe sledeći korak. Šetač ne mora da stigne do 10.
- Tražite detalje u svakom koraku. Što šetač više može da vidi i opiše, slika duže ostaje u sećanju.
- Uvek završite izlaskom iz uloge (korak 8), da ljudi ostave osećanja lika iza sebe.
- **Ako se neko uznemiri:** priča lika može da dotakne stvaran život. Zaustavite šetnju, pozovite osobu sa skale i iz uloge i pitajte šta joj treba. Ponudite pauzu ili miran razgovor. Ne tražite od nje da se vrati u scenu.

Varijacije

- **Druga runda s novim parovima:** U Mariboru je isti dan usledio drugi blok. Učesnici su promenili parove, ponovo koristili Šetnju do rešenja i razmišljali u velikoj grupi o tome kako da je prilagode neformalnom i formalnom obrazovanju.
- **Bez lika:** S iskusnom grupom koja ima poverenja šetač može da hoda svoju sopstvenu situaciju. Skala može da se zamisli ili nacrta na papiru, a razgovor traje oko 30 minuta po paru.

C03

MODUL C · KOUČING SUSREĆE IMPROVIZACIJU

Dilema karijere: A, B, oba ili nijedno

75 min | 6-30 osoba

Trajanje	75 minuta	**Veličina grupe**	6-30, u grupama od troje	**Uzrast**	16+
Nivo	srednji	**Fokus na otpornosti**	rešavanje problema, prilagodljivost, svest o emocijama		
Youthpass kompetencija	Lična, društvena i kompetencija učenja kako se uči				

Zašto ga koristiti

Mnogi mladi se osećaju zaglavljeno između dve opcije u karijeri: posao ili studije, zaposlenje ili sopstveni biznis, ostanak kod kuće ili rad u inostranstvu. Ovaj alat ne daje savete. Otvara izbor na četiri opcije (A, B, oba ili nijedno). Glumljenje svake od njih donosi emocije i ideje koje samo razmišljanje ne donosi.

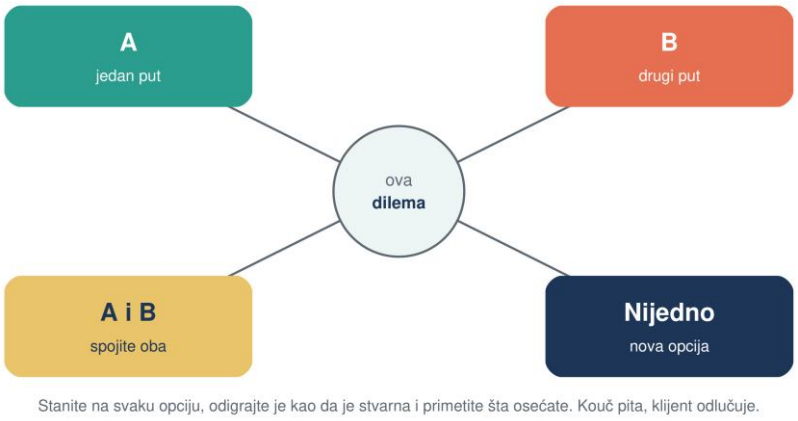
Potrebno vam je

Prostor u kojem grupe od troje mogu da se kreću, četiri lista po grupi označena sa „A“, „B“, „A i B“ i „Ni A ni B“, papir i olovke i flipčart.

Priprema

- Učesnici treba da poznaju koučing uloge, na primer iz alata B02 Uloge u koučing trojci i C01 Impro koučing s pitanjem čuda.
- Objasnite ogovaranje resursa ako ga grupa ne poznaje (pogledajte korak 7).

Korak po korak



Slika: Četiri mesta karijerne dileme

1. Objasnite četiri opcije: A (jedan put), B (drugi put), A i B (oba) i ni A ni B (nešto drugo). (5 min)
2. Napravite grupe od troje: klijent, kouč i posmatrač. (3 min)
3. Klijent ulazi u ulogu nekoga s vrlo konkretnom karijernom dilemom, na primer „studirati informatiku ili odmah početi da radim“, „zaposliti se ili pokrenuti sopstveni biznis“ ili „raditi kod kuće ili u inostranstvu“. Kouč pomaže da dilema bude što konkretnija. Zatim klijent detaljno opisuje A i B. Primer: „A: odmah početi da radim u lokalnoj informatičkoj firmi, puno radno vreme, živeti u kući svojih roditelja. B: studirati informatiku na univerzitetu u inostranstvu, 4,5 godine, preseliti se iz kuće.“ Stavite četiri papira na pod, nekoliko koraka razmaka. (6 min)
4. Kouč započinje razgovor od 25 minuta. Klijent staje na „A“ i glumi kao da zaista živi ovu opciju. Kouč pita: „Šta vidite? Šta radite u običnom danu? Kako se osećate?“ Klijent može i da nacrta šta vidi. Posmatrač beleži resurse, snage i osećanja tokom celog vremena. (6 min)

5. Ponovite za „B“. Zatim kouč dodaje dve dodatne opcije: „A i B“ (na primer, rad s nepunim radnim vremenom uz studije) i „Ni A ni B“. Za „Ni A ni B“ kouč pita: „Šta biste još mogli da izaberete? Kako izgleda taj život?“ (19 min)
6. Klijent izlazi iz uloge. Ako želi, bira jednu opciju. Kouč pita: „Šta sada znate što pre niste znali?“ (3 min)
7. Ogovaranje resursa. Klijent okreće leđa i tiho sluša. Kouč i posmatrač govore o snagama i talentima koje su primetili kod klijenta. Zatim posmatrač i klijent razgovaraju o klijentovim resursima. (5 min)
8. Okupite celu grupu. Analizirajte otkrivene resurse i razgovarajte o tome kako da prilagodite ovaj alat za koučing u formalnom i neformalnom obrazovanju, da pomognete mladima da s poverenjem donose odluke o karijeri. (25 min)
9. Završite krugom: svako navodi jedan resurs koji nosi sa sobom. (3 min)

Pitanja za osvrt

1. Kako je bilo odglumiti svaku opciju umesto da napravite spisak prednosti i mana?
2. Šta vas je iznenadilo kod „A i B“ ili „Ni A ni B“ i može li to da vam otvori novu opciju u poslu ili biznisu?
3. Koje ste resurse primetili tokom procesa?
4. Kako biste mogli da prilagodite ovaj alat za mlade u školi, u omladinskom centru ili u savetovanju o zapošljavanju?

Prilagodite

- **Nizak nivo jezika:** Slike ili simboli za četiri opcije. Ista kratka pitanja za svaku. Odgovori mogu biti crtež, držanje tela ili kratka pantomima.
- **Nisko samopouzdanje:** Klijent igra „nekoga“ s dilemom, a ne sebe. Može da sedi pored svakog papira ili da preskoči neku opciju.
- **Fizički invaliditet:** Stavite papire na sto da se pokazuju ili dodiruju. Promena stolice ili okretanje glave zamenjuje hodanje.
- **Velike grupe:** Mnogo grupa istovremeno. Najavite promenu opcije svakih 6 minuta. Na flipčart zapišite po jedan resurs po grupi.
- **Na mreži:** Sobe za grupni rad od troje. Stavite četiri opcije na zajedničku tablu. Klijent pomera marker ili podiže slovo.

Saveti za facilitatora

- Ne tražite „tačan“ odgovor. Cilj je novi uvid, a ne konačna odluka za 25 minuta.
- Podsetite kouče da ne daju savete. Pitaju o osećanjima i svakodnevnom životu, a ne samo o činjenicama.
- Svaku rundu završite jasnim izlaskom iz uloge: odmaknite se od papira i recite svoje ime.
- **Ako se neko uznemiri:** dilema o karijeri može da bude povezana s pritiskom porodice, novcem ili migracijom. Mirno zaustavite, neka se osoba odmakne od papira i izađe iz uloge i ponudite pauzu ili privatan razgovor. Ne teraite je da završi svih četiri opcije.

Varijacije

- **Duži razgovor:** Ako imate više vremena, dajte razgovoru 35 minuta, a klijentu vreme da nacrta svaku opciju.
- **Poslovna ideja:** Koristite četiri opcije za poslovne izbore, na primer „prodaja preko interneta“ (A), „otvaranje male radnje“ (B), oba ili nijedno.

C04

MODUL C · KOUČING SUSREĆE IMPROVIZACIJU

Improvizacione igre za preduzetništvo

90 min | 8-24 osoba

Trajanje	90 minuta	**Veličina grupe**	8-24, u parovima, malim grupama i trojkama	**Uzrast**	15+
Nivo	osnovni	**Fokus na otpornosti**	kreativnost, rešavanje problema, samopouzdanje		
Youthpass kompetencija	Preduzetništvo				

Zašto ga koristiti

Mladi testiraju i predstavljaju poslovnu ideju, kao što je mala usluga koja je potrebna njihovom gradu, dodatni posao ili samostalno zanimanje. To ih priprema da predstavljaju kupcima, partnerima ili finansijerima i da govore o sebi na razgovoru za posao. Improvizacija deluje spolja ka unutra: predstavljaju izmišljen proizvod, a zatim sopstvenu ideju, a partner je nadograđuje sa „Da, i“. Koučing usmeren na rešenja deluje iznutra ka spolja: u trojkama svako sagledava koliko je njegova ideja spremna, šta već funkcioniše i jedan mali sledeći korak.

Potrebno vam je

Otvorena prostorija s mestom za krug, 6 do 10 svakodnevnih predmeta u kesi (šolja, šal, cipela, kašika), stolice za grupe od troje, flipčart, papir, olovke i štoperica.

Priprema

- Pročitajte A01 „Da, i“, B02 Uloge u koučing trojci i B03 Pet koučing koraka.
- Na flipčart napišite koučing pitanja iz koraka 7 i tri uloge u trojci.
- Zamolite grupu pre susreta da smisli jednu sopstvenu ideju: mali biznis, uslugu, dodatni posao ili plan karijere. Dobre ideje odgovaraju na stvarnu potrebu u njihovom gradu ili regionu, na primer veštinu koju traže lokalni poslodavci ili uslugu koja ljudima tamo nedostaje.

Korak po korak

1. Stanite u krug. Objasnite cilj. Recite da nema pogrešnih odgovora i da svako može da kaže „pas“. (5 min)
2. **Poslovni plan „Da, i“:** igrajte A01 „Da, i“ (koraci od 1 do 5) s poslovnom temom koju bi mladi zaista mogli da pokrenu u svom kraju, kao što je servis za bicikle, studentski kafić, pomoć starijim komšijama ili internet prodavnica lokalnih proizvoda. Neka runde budu kratke. (10 min)
3. **Predstavljanje novog proizvoda:** napravite grupe od troje ili četvoro. Svaka grupa izvlači jedan predmet iz kese bez gledanja. (2 min)
4. Predmet je sada novi proizvod s drugačijom upotrebom. Grupa odlučuje šta radi, ko je kupac i koji problem rešava. (8 min)
5. Svaka grupa daje jednominutno predstavljanje mogućim kupcima ili investitorima. Svako kaže bar jednu rečenicu. Publika postavlja jedno ili dva pitanja, a grupa odgovara u ulozi. Pohvalite aplauzom svaku grupu. (18 min)
6. **Predstavljanje sopstvene ideje s „Da, i“:** u parovima svako u jednom minutu predstavlja svoju ideju. Partner odgovara samo rečenicama „Da, i...“, kao u alatu A01, i svaki put dodaje po jednu ideju. Zatim zamenite uloge. (10 min)
7. **Koučing o spremnosti:** napravite trojke s ulogama iz alata B02 (klijent, kouč, posmatrač). Klijent donosi sopstvenu ideju. Kouč pita: „Na skali od 1 do 10, koliko je vaša ideja spremna za testiranje?“, „Šta već funkcioniše?“, „Ko bi u vašem gradu to trebalo ili kupilo?“, „Kako bi izgledao jedan poen više?“ i „Koji je jedan mali sledeći korak?“ Kouč ne daje savete. Posmatrač na kraju navodi jednu snagu. Zamenite uloge posle 7 minuta, tako da svako jednom bude klijent. (24 min)

8. Završite u krugu osvrtom. Svako kaže jedan mali korak koji će pokušati. (13 min)

Pitanja za osvrt

1. Po čemu se predstavljanje sopstvene ideje razlikovalo od predstavljanja proizvoda od predmeta?
2. Koju ponudu „Da, i“ od partnera biste mogli da iskoristite za sopstvenu ideju?
3. Koji ste broj dali svojoj ideji i šta već funkcioniše?
4. Šta je jedna mala stvar koju ove nedelje možete da probate sa svojom idejom?
5. Gde bi vam predstavljanje i „Da, i“ moglo pomoći s kupcem, poslodavcem na razgovoru za posao ili poslovnim partnerom?

Prilagodite

- **Nizak nivo jezika:** Predstavljajte gestovima ili pantomimom; prihvatite „Da, i... muzika!“; stavite koučing pitanja na kartice sa slikom; ljudi mogu da pokažu broj na skali na papiru.
- **Nisko samopouzdanje:** Predstavljanje predmeta je zadatak grupe, pa stidljivi mogu da kažu samo naziv proizvoda; počnite u ulozi posmatrača; ideja može biti vrlo mala.
- **Fizički invaliditet:** Sve igre i trojke rade u sedećem položaju; birajte lake predmete; pobrinite se da korisnici invalidskih kolica učestvuju u krugu na istoj visini.
- **Velike grupe (preko 24):** Vodite korake od 2 do 5 u paralelnim grupama s pomoćnicima; grupe predstavljaju partnerskoj grupi; dajte jedan signal za svaku promenu uloga.
- **Na mreži:** Korak 2 u sobama za grupni rad; u koraku 3 grupe koriste predmet iz nečijeg doma; sobe za grupni rad od troje za korak 7, s pitanjima na slajdu.

Saveti za facilitatora

- Prvo sami odigrajte igre. Neka runde budu kratke i pohvalite trud i hrabrost, a ne samo dobre ideje.
- U koraku 7 novi kouči često daju savete. Podsetite ih da klijent ima odgovore. Nizak broj je u redu: pitajte šta već funkcioniše.
- Ako predstavljanje postane povređujuće za neku osobu ili grupu, ljubazno ga prekinite i vratite fokus na proizvod.
- **Ako se neko uznemiri:** neuspeh u poslu ili nezaposlenost mogu da budu bolni. Dozvolite osobi da izađe i posmatra i nakratko razgovarajte s njom nasamo u sledećoj pauzi. Ne koristite stvarne lične poslovne neuspehe kao materijal za igru.

Varijacije

- Mladi bez poslovne ideje mogu da koriste školski događaj, lokalni projekat ili posao koji žele.
- Na obuci za omladinske radnike zamenite korak 6 razgovorom u grupi o tome kako da prilagode igre svojim mladima.
- Da biste stvorili nove ideje pre testiranja jedne, prvo vodite C05 Kreativnost i inovacije kroz improvizaciju.

C05

MODUL C · KOUČING SUSREĆE IMPROVIZACIJU

Kreativnost i inovacije kroz improvizaciju

90 min | 8-24 osoba

Trajanje	90 minuta	**Veličina grupe**	8-24, u krugu, malim grupama i trojkama	**Uzrast**	15+
Nivo	osnovni	**Fokus na otpornosti**	kreativnost, prilagodljivost, postavljanje ciljeva		
Youthpass kompetencija	Preduzetništvo				

Zašto ga koristiti

Mnogi mladi veruju da „nisu kreativni“. Improvizacija im pomaže da stvore mnogo novih ideja i opcija bez procenjivanja. Koučing usmeren na rešenja zatim pomaže svakome da izabere jednu opciju za svoj plan i pronađe mali sledeći korak. Problemi potiču iz traženja posla i rada u kraju u kojem mladi žive, pa nove ideje mogu da postanu plan za posao, novi način traženja posla ili mali biznis.

Potrebno vam je

Otvorena prostorija za krug i male grupe, jedan jednostavan predmet (na primer šal ili flaša), papir za flipčart, markeri, male kartice, stolice za grupe od troje i štoperica.

Priprema

- Na kartice napišite tri ili četiri stvarna radna problema mladih u vašem kraju, na primer „Teško je naći prvi posao u malom gradu“, „Poslodavci traže iskustvo koje nemam“, „Imam veštinu, ali ne znam kako da zaradim novac s njom“ ili „Mladi odlaze iz našeg grada da bi našli posao“.
- Pripremite po jedan list flipčarta za svaku grupu s dve kolone: „Najgore ideje“ i „Nove ideje“.
- Pročitajte B02 Uloge u koučing trojci i B03 Pet koučing koraka. Na flipčart napišite koučing pitanja iz koraka 8.

Korak po korak

1. Stanite u krug. Objasnite cilj. Recite da su sve ideje dobrodošle i da svako može da kaže „pas“. (5 min)
2. **Šta još može da bude?** Prosleđujte predmet u krug. Svako ga u kratkoj pantomimi koristi kao nešto novo, na primer telefon, volan ili alat u radionici. U drugoj, bržoj rundi grupa posle svake ideje zajedno kaže „Da!“. (12 min)
3. **Oluja ideja o najgorim idejama.** U grupama od četvoro ili petoro svaka grupa bira karticu s problemom i navodi najgore moguće ideje: glupe, preskupe ili nemoguće. Zatim grupe prosleđuju svoj list sledećoj grupi. (8 min)
4. Svaka grupa pretvara najgore ideje koje je dobila u korisne, pitajući: „Šta je skriveno u ovoj lošoj ideji što bi moglo da uspe?“ Biraju onu koja im se najviše sviđa. (12 min)
5. **Pokažite ideju.** Grupe pitaju: „Pretpostavimo da je ova ideja uspela. Šta je drugačije za mladu osobu?“ Pripremaju jednominutnu scenu koja pokazuje odgovor. (5 min)
6. Grupe pokazuju svoje scene. Posle svake publika kaže jednu stvar koja im se dopala. (10 min)
7. **Moje opcije.** Svako piše jedno sopstveno pitanje, na primer „Kakav posao mogu da radim posle škole?“, „Kako da nađem posao u svom gradu?“ ili „Kako mogu da zaradim novac svojom veštinom?“, i od tri do pet opcija na karticama. Bar jedna opcija potiče od „najgore ideje“ koja je okrenuta naopako. (8 min)
8. **Koučing o biranju:** napravite trojke s ulogama iz alata B02 (klijent, kouč, posmatrač). Klijent pokazuje svoje opcije. Kouč pita: „Koja vam opcija daje najviše energije?“, „Na skali od 1 do 10, koliko ste spremni da je isprobate?“, „Šta već funkcioniše?“ i „Koji je jedan mali sledeći

korak?“ Kouč ne daje savete. Posmatrač navodi jednu snagu. Zamenite uloge posle 6 minuta. (20 min)

9. Završite u krugu osvrtom. (10 min)

Pitanja za osvrt

1. Kako je bilo imati dozvolu da podelite „loše“ ideje?
2. Koja vas je od vaših opcija iznenadila?
3. Šta vam je pomoglo da izaberete jednu opciju u koučing razgovoru?
4. Koji je jedan mali korak koji ćete ove nedelje napraviti sa izabranom opcijom?
5. Kako bi vam okretanje „loše“ ideje naopako moglo pomoći kada se traženje posla ili poslovni plan zaglave?

Prilagodite

- **Nizak nivo jezika:** Korak 2 ne traži reči; dozvolite crteže na flipčartu i karticama i scene pantomimom; ljudi mogu da pokažu broj na skali na papiru.
- **Nisko samopouzdanje:** Ljudi mogu da proslede predmet dalje; stidljivi mogu da preuzmu male uloge, na primer pripovedača; u koraku 8 počnite u ulozi posmatrača.
- **Fizički invaliditet:** Sve aktivnosti rade u sedećem položaju; ljudi mogu da opišu novu upotrebu umesto da je glume.
- **Velike grupe:** Vodite korak 2 u nekoliko krugova; grupe pokazuju scene jednoj partnerskoj grupi; dajte jedan signal za svaku promenu uloga.
- **Na mreži:** Svako pokazuje predmet iz svog doma pred kamerom; koristite zajedničku tablu; sobe za grupni rad od troje za korak 8.

Saveti za facilitatora

- Sami prvo pokažite korak 2, s neobičnom idejom. To drugima daje dozvolu da se igraju.
- Proverite da su „najgore“ ideje glupe, a ne povređuju nijednu osobu ili grupu.
- U koraku 8 bira klijent, a ne kouč. Nizak broj je u redu: pitajte šta već funkcioniše.
- **Ako se neko uznemiri:** kartica s problemom ili sopstveno pitanje može da dotakne tešku situaciju, kao što je nezaposlenost. Dozvolite osobi da promeni karticu, ostane u ulozi posmatrača ili izađe i razgovarajte s njom nasamo u sledećoj pauzi.

Varijacije

- Kao karticu s problemom koristite stvaran izazov iz svoje škole, svoje organizacije ili od lokalnog poslodavca.
- Na obuci za omladinske radnike zamenite korak 7 razgovorom u grupi o tome kako da koriste ove tehnike s mladima.
- Da biste testirali i predstavili izabranu ideju, nastavite s alatom C04 Improvizacione igre za preduzetništvo.

MODUL D

Refleksija

Imenujte šta ste naučili
i šta ćete raditi dalje.

Na kraju mladi imenuju šta su naučili. Koriste osam ključnih kompetencija EU, koje kasnije mogu da upotrebe u biografiji ili na razgovoru za posao.



Slika: Modul D – Refleksija (ilustracija nastala pomoću veštačke inteligencije)

U ovom modulu

ID	Alat	Minuti
D01	Svakodnevne grupe za refleksiju („molekuli“)	30
D02	Lična mandala učenja	90
D03	Završna samoprocena pomoću ključnih kompetencija	60

U ovom modulu vežbate:

- da se svakodnevno osvrćete na dan u malim grupama i to zapisujete u ličnu svesku;
- da crtate ličnu mandalu učenja o tome kako ste se promenili;
- da imenujete šta ste naučili pomoću osam ključnih kompetencija EU, za Youthpass, biografiju ili razgovor za posao.

D01

MODUL D · REFLEKSIJA

Svakodnevne grupe za refleksiju („molekuli“)

30 min | 10-40 osoba

Trajanje	30 minuta	**Veličina grupe**	10-40, u grupama od 5-6	**Uzrast**	15+
Nivo	osnovni	**Fokus na otpornosti**	svest o emocijama, saradnja		
Youthpass kompetencija	Lična, društvena i kompetencija učenja kako se uči				

Zašto ga koristiti

Na kraju svakog dana male grupe se osvrću na dan: svako kaže kako se oseća i šta je naučio i to zapisuje u ličnu svesku. Svakog dana ljudi povezuju naučeno i sa sopstvenim sledećim korakom u poslu, traženju posla ili poslovnoj ideji. Tokom više dana sveska postaje zapis veština koje mladi mogu da imenuju ključnim kompetencijama u biografiji, na razgovoru za posao ili kada govore o svojoj poslovnoj ideji.

Potrebno vam je

Sveska i olovka po osobi, miran ugao sa stolicama u krugu za svaku grupu, pitanja na flipčartu, poster s ključnim kompetencijama, štoperica.

Priprema

- Planirajte termin od 30 minuta na kraju svakog dana. Predstavite Youthpass i osam ključnih kompetencija pre prve refleksije. Na obuci je to bio poseban termin istog dana.
- Napravite poster: pismenost; višejezičnost; matematika, nauka, tehnologija i inženjerstvo; digitalna kompetencija; lična, društvena i kompetencija učenja kako se uči; građanstvo; preduzetništvo; kulturna svest i izražavanje.
- Zadržite iste grupe od 5 ili 6 tokom cele nedelje. Na obuci su se ponovo sastale poslednjeg dana za mandalu učenja (D02).

Korak po korak

Samo prvi dan

1. Napravite grupe od 5 ili 6. Na obuci su grupe formirane alatom koji se zove „molekuli“. To su grupe za refleksiju za celu aktivnost. (5 min)
2. Podelite sveske. Svako svoju obeleži imenom ili crtežom. Recite da je sveska privatna. (3 min)

Svakog dana

3. Grupe sede zajedno u svom uglu. (1 min)
4. Pokažite dva pitanja dana. Pitanja prvog dana: „Šta vam je pomoglo da se glatko uklopite prvog dana projekta?“ i „Kako se osećate u grupi?“ (1 min)
5. Svako razmišlja sam i piše kratke beleške. (4 min)
6. Idite redom po krugu. Svako odgovara na oba pitanja. Ostali slušaju i ne daju savete. (10 min; 18 min narednih dana, kada koraci 1 i 2 otpadaju)
7. Svako zapisuje jednu stvar koju je danas naučio, kojoj ključnoj kompetenciji pripada i kako bi mogla da pomogne u njegovom sledećem koraku: razgovor za posao, prijava za posao, izbor obuke ili poslovna ideja. (4 min)
8. Završetak: svako kaže jednu reč o tome kako napušta dan. (2 min)

Pitanja za osvrt

Koristite ih s celom grupom na kraju nedelje.

1. Kako vam je bilo da pričate o svom danu u maloj grupi?

2. Šta ste primetili kada ste zapisivali ono što ste naučili?
3. Koja se ključna kompetencija najčešće pojavljuje u vašoj svesci?
4. Šta vam pomaže da otvoreno govorite u svojoj grupi?
5. Koju belešku iz sveske biste mogli da iskoristite na sledećem razgovoru za posao, prijavi za posao ili razgovoru o svojoj poslovnoj ideji?

Prilagodite

- **Nizak nivo jezika:** Dozvolite sopstveni jezik, crteže ili skalu lica u svesci.
- **Nisko samopouzdanje:** Svako može da kaže „pas“ ili da pročita jednu rečenicu iz sveske.
- **Fizički invaliditet:** Formirajte grupe prema tome gde ljudi sede, da niko ne mora da se pomera; dozvolite glasovne beleške umesto pisanja.
- **Velike grupe:** Vodite sve grupe istovremeno, svaku sa sopstvenim meračem vremena.
- **Na mreži:** Svakog dana koristite iste sobe za grupni rad od 5 ili 6 i objavite pitanja u ćaskanju.

Saveti za facilitatora

- Dogovorite se prvog dana: ono što se kaže u grupi ostaje u grupi.
- Ovo nije terapija. Ako se neko uznemiri, zaustavite rundu, zahvalite mu i ponudite pauzu ili „pas“. Posle toga razgovarajte s njim nasamo i znajte kome da ga uputite za dodatnu podršku.
- Zadržite stabilne grupe, jer poverenju treba vreme. Neka bude kratko, jer su ljudi umorni na kraju dana.

Varijacije

- **Pitanja za naredne dane.** Narednih dana možete koristiti nova pitanja: „Šta vam je danas pomoglo?“, „Šta ste danas naučili o sebi?“, „Šta vam je danas bilo teško i kako ste se s tim nosili?“, „Šta bi vam iz današnjeg dana moglo pomoći na sledećem razgovoru za posao ili u poslovnoj ideji?“, „Koji je jedan mali korak ka poslu ili biznisu koji možete da napravite posle ove aktivnosti?“
- **Zaključak.** Poslednjeg dana koristite svesku za mandalu učenja (D02) i samoprocenu (D03).

D02

MODUL D · REFLEKSIJA

Lična mandala učenja

90 min | 5-40 osoba

Trajanje	90 minuta	**Veličina grupe**	5-40, u grupama od 5-6	**Uzrast**	15+
Nivo	osnovni	**Fokus na otpornosti**	svest o emocijama, samopouzdanje		
Youthpass kompetencija	Lična, društvena i kompetencija učenja kako se uči				

Zašto ga koristiti

Na kraju obuke ili serije radionica svako crta mandalu, sliku u krugovima, o tome kako se iznutra promenio. Ona i povezuje tu promenu s onim što osoba želi u radnom životu, karijeri ili biznisu i s jednim sledećim korakom ka tome. Crtanje pomaže ljudima kojima je teško da osećanja izraze rečima, a deljenje u maloj grupi zatvara vreme provedeno zajedno.

Potrebno vam je

Papir A3 po osobi, bojice i markeri, tanjir i šolja za crtanje krugova, stolovi ili čist pod, tiha muzika (nije obavezno).

Priprema

- Koristite iste grupe od 5 ili 6 koje su se sastajale tokom aktivnosti. Na obuci su to bile svakodnevne grupe za refleksiju (D01).
- Nacrtajte sopstveni primer mandale s unutrašnjim i spoljašnjim krugom.
- Pripremite po jedan podsticaj za svaki krug. Unutrašnji krug: „Šta se promenilo u meni? Kako sada vidim sebe? Šta želim u svom radnom životu, karijeri ili biznisu?“ Spoljašnji krug: „Šta se pomerilo u tome kako se ponašam prema drugima? Koji je moj sledeći korak ka onome što želim, na primer prijava za posao, kurs obuke, razgovor s poslodavcem ili testiranje poslovne ideje?“

Korak po korak

1. Objasnite cilj: da se osvrnete na celu aktivnost i na sopstvenu promenu. (3 min)
2. Pokažite svoj primer. Nema tačnog ili pogrešnog crteža. Boje, oblici, simboli i reči su u redu. (3 min)
3. Svako crta mali unutrašnji krug i veliki spoljašnji krug. (2 min)
4. Pročitajte podsticaj za unutrašnji krug. Ljudi u tišini popunjavaju unutrašnji krug. (15 min)
5. Pročitajte podsticaj za spoljašnji krug. Ljudi u tišini popunjavaju spoljašnji krug. (15 min)
6. Svako ispod mandale piše jednu rečenicu koja je sažima i jedan sledeći korak ka poslu ili biznisu s datumom. (5 min)
7. U svojoj maloj grupi svako pokazuje svoju mandalu i kaže šta znači. Ostali slušaju. (35 min)
8. Svako kaže jednu stvar o tome kako se osećao u ovoj grupi, a zatim nosi mandalu kući. (12 min)

Pitanja za osvrt

1. Kako je bilo crtati umesto pričati?
2. Šta ste stavili u središte i zašto?
3. Šta vas je iznenadilo u sopstvenoj mandali?
4. Šta će vam pomoći da se setite ove promene u teškom trenutku, na primer posle odbijanja za posao ili kada poslovna ideja ne uspe?
5. Kako vam mandala može pomoći da poslodavcu ili kupcu objasnite šta umete i šta želite?

Prilagodite

- **Nizak nivo jezika:** Polako izgovarajte podsticaje uz gestove; deljenje može biti pokazivanje i nekoliko reči.
- **Nisko samopouzdanje:** Niko ne mora da bude dobar u crtanju; ljudi mogu da podele samo jedan deo ili da kažu „pas“.
- **Fizički invaliditet:** Ponudite debele markere, papir zalepljen trakom, nalepnice ili partnera koji crta umesto njih.
- **Velike grupe:** Vodite sve grupe istovremeno i završite šetnjom kroz galeriju umesto krugom cele grupe.
- **Na mreži:** Ljudi crtaju na papiru i pokazuju ga kameri u sobama za grupni rad od 5 ili 6.

Saveti za facilitatora

- Održavajte mir u prostoriji dok ljudi crtaju. Ne tumačite crteže; pitajte šta znače.
- Ovo dolazi na kraju, kada ljudima već može da bude teško da se oproste. Ako se neko uznemiri, dajte mu vremena, zahvalite mu i ponudite pauzu ili razgovor nasamo. Niko ne treba da ode sam s jakim osećanjem.
- Mandale su privatne. Pitajte pre nego što napravite bilo kakvu fotografiju.

Varijacije

- **Kratka verzija.** Koristite samo jedan krug: „Šta se promenilo u meni?“
- **Sa sveskom.** Pre crtanja ljudi pet minuta čitaju svoju svesku iz alata D01.

D03

MODUL D · REFLEKSIJA

Završna samoprocena pomoću ključnih kompetencija

60 min | 4-40 osoba

Trajanje	60 minuta	**Veličina grupe**	4-40, individualni rad i parovi	**Uzrast**	15+
Nivo	osnovni	**Fokus na otpornosti**	samopouzdanje, postavljanje ciljeva		
Youthpass kompetencija	Lična, društvena i kompetencija učenja kako se uči				

Zašto ga koristiti

Na kraju aktivnosti svako imenuje šta je naučio pomoću ključnih kompetencija koje traže poslodavci i poslovni život, kao što su preduzetništvo i lična, društvena i kompetencija učenja kako se uči. Pokazuju to na liniji, pretvaraju u rečenice „Ja mogu...“ i čuju šta je partner video. Te rečenice mogu da koriste u Youthpassu, biografiji, na razgovoru za posao ili u poslovnom planu, a odlaze s jednim konkretnim sledećim korakom ka poslu ili biznisu.

Potrebno vam je

Lepljiva traka za liniju na podu (oko 5 metara), dva znaka („malo“ i „mnogo“), poster s ključnim kompetencijama, sveske iz alata D01 (ako se koriste), papir i olovke, pristup Youthpassu ili jednostavan list za samoprocenu, sertifikati ili pisma o učešću. Nije obavezno: kratak obrazac za evaluaciju.

Priprema

- Napravite poster: pismenost; višejezičnost; matematika, nauka, tehnologija i inženjerstvo; digitalna kompetencija; lična, društvena i kompetencija učenja kako se uči; građanstvo; preduzetništvo; kulturna svest i izražavanje.
- Zalepite liniju na pod. Stavite „malo“ na jedan kraj, a „mnogo“ na drugi.
- Izaberite tri ili četiri kompetencije za liniju. Počnite s dve koje su najvažnije za zapošljivost i biznis: preduzetništvo (ideje, preduzimanje akcije, zajednički rad na stvaranju vrednosti) i lična, društvena i kompetencija učenja kako se uči (nošenje s promenom, timski rad, učenje novih stvari). Dodajte jednu ili dve, na primer višejezičnost ili digitalnu.
- U Erasmus+ projektu pripremite Youthpass sertifikate. Inače pripremite jednostavno pismo o učešću.
- Nije obavezno: pripremite obrazac za evaluaciju s najviše pet kratkih pitanja.

Korak po korak

1. **Nije obavezno: brza evaluacija.** Recite da se odnosi na aktivnost, a ne na ljude, i da je anonimna. Svako popunjava kratak obrazac. Ako ga preskočite, ovih 5 minuta dajte koraku 7. (5 min)
2. Objasnite cilj: „Vi odlučujete šta ste naučili. Niko vas ne ocenjuje.“ Pokažite liniju i dva kraja. (3 min)
3. Pokažite poster. Objasnite svaku kompetenciju jednom rečenicom s primerom iz aktivnosti i jednim s posla, na primer „Predstavili ste ideju grupi. To je preduzetništvo.“ (7 min)
4. Svako čita svoju svesku ili se priseća i označava učenje koje mu je najvažnije. (5 min)
5. **Hodajte po liniji.** Imenujte jednu kompetenciju. Svi staju na liniju tamo gde osećaju da su u njoj porasli. Pitajte dvoje ili troje dobrovoljaca: „Šta ste ove nedelje uradili da biste stali ovde?“ Ponovite za svaku izabranu kompetenciju. (12 min)
6. Svako bira dve ili tri kompetencije kod kojih je stajao najbliže „mnogo“. Za svaku piše po jednu rečenicu „Ja mogu...“ koju bi mogao da kaže na razgovoru za posao ili napiše u biografiji, na

primer „Mogu da predstavim ideju grupi stranaca.“ Odgovaraju: „Gde sam to naučio? Kako znam da to mogu?“ (10 min)

7. **Parovi.** Svako naglas čita jednu rečenicu „Ja mogu...“. Partner kaže jednu stvar koju je video da osoba radi tokom aktivnosti. Zatim partner pita: „Koji je jedan konkretan sledeći korak ka poslu, kursu obuke ili vašem biznisu i kada ćete ga napraviti?“ Zamenite se. (8 min)
8. Svako prepisuje svoje rečenice u Youthpass ili list za samoprocenu. (5 min)
9. Podelite sertifikate jedan po jedan. Izgovorite ime svake osobe i zahvalite joj. (5 min)

Pitanja za osvrt

1. Gde ste na liniji stajali najdalje od onoga što ste očekivali?
2. Koju je kompetenciju bilo najlakše pretvoriti u rečenicu „Ja mogu...“? Koju najteže?
3. Šta je vaš partner video u vama što vi niste videli sami?
4. Koju biste rečenicu „Ja mogu...“ prvu rekli na razgovoru za posao ili mogućem kupcu i zašto?
5. Koji je vaš sledeći korak ka poslu ili biznisu i ko vam u tome može pomoći?

Prilagodite

- **Nizak nivo jezika:** Pokažite svaku kompetenciju slikom. Dozvolite sopstveni jezik, kratke rečenice „Ja mogu...“ ili govorenje dok partner piše.
- **Nisko samopouzdanje:** Niko ne mora da objašnjava svoje mesto na liniji. Korak u paru je neobavezan, a ljudi mogu da pročitaju rečenicu umesto da slobodno govore.
- **Fizički invaliditet:** Koristite papirnu liniju na stolu i novčić ili nalepnicu, ili neka ljudi podignu od 1 do 10 prstiju. Ponudite kucanje, glasovne beleške ili pisara. Donesite sertifikat do mesta na kojem osoba sedi.
- **Velike grupe:** Zalepite dve ili tri linije. Nekoliko facilitatora pomaže pri pisanju. Sertifikati se dele u malim grupama.
- **Na mreži:** Nacrtajte liniju na zajedničkoj tabli; svako pomera nalepnicu. Koristite sobe za grupni rad za parove, mrežni obrazac i pošaljite sertifikate e-poštom dok naglas čitate imena.

Saveti za facilitatora

- Neka svaka evaluacija aktivnosti bude kratka i odvojena, da niko ne oseti da se njegovo učenje ocenjuje.
- Linija je skala, kao u koučingu (B03). Svako mesto na njoj je u redu. Pitajte šta ljude dovodi tu, a ne zašto nisu dalje.
- Neki mladi su imali loša iskustva s procenjivanjem u školi. Ako se neko uznemiri ili zablokira, sednite pored njega, pitajte o jednoj stvari koju je uradio, pomozite mu da je pretvori u jednu rečenicu i ponudite pauzu.
- Ne ispravljajte ono što ljudi pišu o sebi. Postavljajte pitanja da bi napisano postalo konkretnije.

Varijacije

- **Bez Youthpassa.** Van programa Erasmus+ koristite jednostavan list s osam kompetencija i pitanjima iz koraka 6.
- **Pre i posle.** Hodajte po liniji i prvog dana. Poslednjeg dana ljudi upoređuju gde su stajali.

Gotovi planovi radionica

Svaki plan koristi samo alate iz ovog priručnika. Svi planovi prate isti redosled: improvizacija (Modul A), koučing (Modul B), alati koji spajaju oba (Modul C) i kratka refleksija (Modul D). ID vam govori gde da nađete pune korake, materijale i ideje iz odeljka „Prilagodite“. Neki alati su ovde kraći nego u svom opisu. Tabela kaže koje korake da koristite.

Plan 1: Prvi susret s mladima koji nisu u obrazovanju, zaposlenju ili obuci (NEET)

Ciljna grupa: 10 do 24 mlade osobe od 15 do 30 godina koje se još ne poznaju, često s niskim samopouzdanjem ili mešanim jezicima. **Trajanje:** 160 minuta. **Cilj:** Igrati zajedno bez pritiska, imenovati sopstvene snage, naći nove ideje za stvaran problem i poželeti da se vrate.

Vreme	Alat	Svrha i kako se ovde vodi
0:00–0:05	Dobrodošlica	Recite šta se danas dešava i da svako može da kaže „pas“.
0:05–0:25	A01 „Da, i“	Parovi. Tema: „Organizujemo omladinski događaj“. Puna dužina.
0:25–0:55	B01 Prikupljanje resursa	Parovi. Puna dužina.
0:55–1:05	Pauza	
1:05–2:15	C05 Kreativnost i inovacije kroz improvizaciju	Grupe od 4 ili 5. Koristite korake 1–7 i korak 9. Izostavite korak 8 (koučing u trojkama), jer grupa još ne poznaje koučing uloge. Koristite lake kartice s problemima. U osvrtu izostavite pitanje 3.
2:15–2:35	D01 Svakodnevne grupe za refleksiju	Verzija za prvi dan. Koraci 1–2 za 5 min, koraci 3–5 za 5 min, korak 6 za 5 min, koraci 7–8 za 5 min.
2:35–2:40	Zaključak	Recite kada je sledeći susret.

Ukupno: 160 minuta.

Napomene: Niko ne predstavlja sam: A01 i B01 ostaju u parovima, a scene u alatu C05 su zadatak grupe. Svi blokovi rade u sedećem položaju. Na mreži: dva susreta (A01 i B01, zatim C05 i D01).

Osvrt:

1. Šta ste danas uradili što niste očekivali?
2. Koju ste snagu rekli naglas?
3. Koju novu ideju iz scena biste voleli da probate?

Nastavak: Zadržite iste grupe iz alata D01. Zatim naučite koučing uloge uz B02 i B04 (16+), pa vodite C05 u celosti. Zatvorite kurs alatom D02 ili D03.

Plan 2: Učenici koji biraju školu ili karijeru

Ciljna grupa: 12 do 30 učenika od 16 do 19 godina koji treba da izaberu školu, kurs obuke ili prvi posao. **Trajanje:** 230 minuta. **Cilj:** Naučiti koučing uloge, sagledati jedan izbor sa četiri strane, hodati ka rešenju kao lik i zapisati šta mogu.

Vreme	Alat	Svrha i kako se ovde vodi
0:00–0:05	Dobrodošlica	Niko ne mora da deli privatne stvari. Svako može da kaže „pas“.
0:05–0:25	A01 „Da, i“	Parovi. Tema: „Organizujemo školski događaj“. Puna dužina.
0:25–1:10	B02 Uloge u koučing trojci	Trojke. Samo jedna runda. Korak 1 za 6 min. Koraci 2–4 za 7 min. Korak 5 za 20 min. Koraci 6 i 7 po 3 min. Izostavite korake 8 i 9. Korak 10 za 6 min. Zadržite iste trojke za C03.
1:10–1:25	Pauza	
1:25–2:20	C03 Dilema karijere	Iste trojke kao u alatu B02. Svako preuzima ulogu koju nije imao u alatu B02. Klijent donosi dilemu o školi ili karijeri. Koraci 1–7 u celosti. Korak 8 za 8 min: razgovarajte o pronađenim resursima i sledećim koracima, a ne o prilagođavanju alata. Izostavite korak 9.
2:20–2:30	Pauza	
2:30–3:30	C02 Impro šetnja do rešenja	Parovi. Lik se suočava s izborom škole ili karijere. Korak 1 za 5 min. Svaki šetač koristi kratak oblik iz koraka 9: lik 5 min, šetnja (koraci 3–7) 16 min, izlazak iz uloge 2 min. U koraku 6 napravite dva ili tri veća koraka. Korak 10 za 9 min.
3:30–3:45	D03 Završna samoprocena	Koraci 2–3 za 5 min. Korak 6 za 10 min: učenici biraju dve kompetencije s postera. Izostavite ostale korake.
3:45–3:50	Zaključak	Jedna stvar koju će svaki učenik uraditi sledeće nedelje.

Ukupno: 230 minuta.

Napomene: C02 i C03 su „srednji“. Učenici igraju „nekoga“ s dilemom ili lik, a ne sebe, i mogu da preskoče neku opciju ili stanu na bilo kom broju. Izbori mogu biti povezani s porodicom, novcem ili migracijom: ne pitajte zašto je neki izbor težak. Na mreži: dva susreta (A01, B02 i C03, zatim C02 i D03).

Osvrt:

1. Koje ste snage danas primetili?
2. Šta se promenilo kada ste sagledali „A i B“ ili „Nijedno“?
3. Šta bi mogao da bude vaš prvi mali korak ovog meseca?

Nastavak: Učenici čuvaju svoje rečenice „Ja mogu...“ za biografiju ili prijavu. Kasnije koristite C01 za jedan cilj. Recite učenicima gde mogu dobiti individualni savet o karijeri.

Plan 3: Mladi koji testiraju poslovnu ideju

Ciljna grupa: 8 do 24 mlade osobe od 16 do 30 godina s prvom poslovnom idejom ili koje zanima samozapošljavanje. **Trajanje:** 230 minuta. **Cilj:** Imenovati resurse, stvarati ideje bez straha od neuspeha, predstaviti sopstvenu ideju, proveriti koliko je spremna i sagledati jedan poslovni izbor sa četiri strane.

Pre toga: Zamolite svakoga da donese jednu malu poslovnu ideju. Kartice s problemima za C05 napišite od izazova poslovnih ideja, na primer „Kako da nađem prve kupce?“ Koučing pitanja za C04 napišite na flipčart.

Vreme	Alat	Svrha i kako se ovde vodi
0:00–0:05	Dobrodošlica	Nema pogrešnih ideja. Svako može da kaže „pas“.
0:05–0:25	A01 „Da, i“	Parovi. Tema: „Otvaramo malu kafeteriju“. Puna dužina.
0:25–0:55	B01 Prikupljanje resursa	Parovi. Puna dužina. U pitanju 4 za osvrt pitajte kako resurs može da pomogne poslovnoj ideji.
0:55–1:35	C05 Kreativnost i inovacije kroz improvizaciju	Grupe od 4 ili 5, s karticama s poslovnim problemima. Koristite korake 1 i 3–6. Izostavite korake 2, 7, 8 i 9.
1:35–1:50	Pauza	
1:50–2:30	C04 Improvizacione igre za preduzetništvo	Parovi, zatim trojke, sa sopstvenom idejom svakog. Korak 1 za 3 min. Izostavite korake 2–5. Koraci 6 i 7 u celosti. Korak 8 za 3 min: svako navodi jedan mali korak.
2:30–3:25	C03 Dilema karijere	Trojke. Koristite varijaciju „Poslovna ideja“, na primer prodaja preko interneta (A), otvaranje male radnje (B), oba, nijedno. Koraci 1–7 u celosti. Korak 8 za 8 min: razgovarajte o pronađenim resursima i sledećim koracima za ideju. Izostavite korak 9.
3:25–3:45	D01 Svakodnevne grupe za refleksiju	Kao u Planu 1. U koraku 7 povežite naučeno s kompetencijom preduzetništva.
3:45–3:50	Zaključak	Jedan sledeći korak za vašu ideju.

Ukupno: 230 minuta.

Napomene: Ne koristite stvarne lične poslovne neuspehe kao materijal za igru. Tražite dobrovoljce, nikada ne birajte. C03 je „srednji“: ako grupa nikada nije probala koučing, vodite B02 na ranijem susretu. Na mreži: dva susreta (A01, B01 i C05, zatim C04, C03 i D01).

Osvrt:

1. Koja se loša ideja pretvorila u korisnu?
2. Koji ste broj dali svojoj ideji i šta već funkcioniše?
3. Koji mali test možete da uradite sa svojom idejom u naredne dve nedelje?

Nastavak: Svako testira ideju, na primer razgovorom s troje mogućih kupaca. Kasnije koristite C02 za jednu odluku, a B04 i B03 za međusobni koučing. Uputite na lokalne poslovne savete, kao što je startap centar.

Alati korišćeni u planovima

Alat	Plan 1	Plan 2	Plan 3
A01	da	da	da
B01	da		da
B02		da	
C02		da	
C03		da	da
C04			da
C05	da		da
D01	da		da
D03		da	

Navedeno samo kao nastavak: B03, B04, C01, D02.

Rečnik

Aktivno slušanje. Slušanje s punom pažnjom, bez prekidanja, uz pokazivanje da ste razumeli. Koristi ga kouč u alatu B02.

Oluja ideja. Brzo prikupljanje mnogo ideja u grupi, bez procenjivanja. U alatu C05 grupe prvo prikupljaju „najgore“ ideje.

Soba za grupni rad. Odvojena mala soba unutar mrežnog sastanka, u kojoj parovi ili male grupe rade pre nego što se vrate u celu grupu.

Kouč. U koučing razgovoru, osoba koja postavlja pitanja i sluša, bez davanja saveta.

Koučing dogovor. Početak koučing razgovora: šta klijent želi od njega, koliko ima vremena i da ostaje privatan. Korak 3 u alatu B03.

Koučing trojka (trojka). Troje ljudi koji vežbaju koučing: klijent, kouč i posmatrač. Menjaju uloge.

Klijent. U koučingu, osoba koja donosi stvarnu situaciju i želi put napred.

CROW. Okvir za improvizovanu scenu: Character (lik), Role (uloga), Objective (cilj), Where (mesto). Koristi se u alatu A02.

Osvrt. Razgovor posle alata o tome šta se desilo, kako je bilo, šta je naučeno i kako to koristiti.

Energizer. Kratka, aktivna igra za podizanje energije grupe. Ovaj priručnik nema energizere.

Erasmus+. Program Evropske unije za obrazovanje, obuku, mlade i sport.

Pitanje o izuzetku. Pitanje o vremenima kada je problem bio manji, na primer „Kada je bilo malo bolje? Šta vam je tada pomoglo?“ Koristi se u alatima B02 i B03.

Formalno i neformalno obrazovanje. Formalno: učenje u školi i na univerzitetu koje vodi do sertifikata. Neformalno: planirano, dobrovoljno učenje van škole, na primer u radu s mladima.

Šetnja kroz galeriju. Ljudi stavljaju svoje radove na stolove ili zidove i šetaju da pogledaju radove drugih. Koristi se u alatu D02 za velike grupe.

Improvizacija (impro, improv). Glumljenje bez scenarija. Igrači zajedno stvaraju scenu u trenutku.

Ključne kompetencije. Osam oblasti veština, znanja i stavova EU za život i rad. Youthpass ih koristi za opisivanje učenja.

Mandala. U alatu D02, crtež s unutrašnjim i spoljašnjim krugom koji pokazuje promenu osobe tokom aktivnosti.

Pantomima. Glumljenje samo telom i licem, bez reči. Mime-CROW je verzija alata A02 bez reči.

Pitanje čuda. Pitanje koje poziva osobu da zamisli da je njen cilj postignut. Na obuci: „Pretpostavite da ste postigli svoj cilj ili san. Šta je drugačije u vašem životu?“

Molekuli. U alatu D01, alat korišćen na obuci za formiranje malih grupa za refleksiju od 5 ili 6 osoba.

Posmatrač. U koučing trojci, osoba koja posmatra i beleži snage i resurse klijenta.

Ponuda. U improvizaciji, sve što igrač kaže ili uradi, a partner može da iskoristi i na tome da gradi. „Pogrešna“ ideja je takođe ponuda.

Predstavljanje (pitch). Vrlo kratak govor, često od jednog minuta, da se ideja predstavi ljudima koji bi mogli da je kupe ili podrže.

Željena budućnost. Budućnost koju osoba želi, opisana detaljno: šta radi, kako se oseća, ko primećuje.

Otpornost. Sposobnost da se izborite s promenom i teškoćama, prilagodite i nastavite ka cilju.

Ogovaranje resursa. U trojci dve osobe navode snage treće osobe dok ona tiho sluša. Koristi se u alatima B01, B02 i C03.

Resursi. Ono što osoba može da iskoristi za suočavanje s izazovom: snage, veštine, iskustva, odnosi i podrška.

Zaokruživanje. Kraj koučing razgovora: kouč rezimira cilj i sledeći korak, a klijent kaže šta mu je bilo korisno. Korak 7 u alatu B03.

Skaliranje (skala od 1 do 10). Osoba ocenjuje gde je sada, a 10 je željena budućnost, a zatim sagledava šta bi bio jedan korak više.

Scena. Kratak improvizovan prizor s početkom i krajem, koji se igra na „pozornici“ pred publikom ili u maloj grupi.

Zajednička tabla. Mrežna stranica na kojoj svako može istovremeno da piše, crta ili pomera markere.

Koučing usmeren na rešenja. Koučing koji se bavi ciljevima, snagama i onim što već funkcioniše, a ne uzrocima problema.

Šetnja do rešenja. Osoba hoda po skali od 1 do 10 na podu. U alatu C02 igra lik dok hoda.

Status. U improvizaciji, koliko moći osoba pokazuje prema drugima. Igrači vežbaju visok i nizak status u alatu A06.

Izlazak iz uloge. Napuštanje lika posle scene, na primer otresanjem tela i izgovaranjem sopstvenog imena, da osećanja lika ostanu u sceni.

Signal za zaustavljanje. Znak dogovoren pre razgovora, na primer podignuta ruka, koji odmah zaustavlja razgovor bez objašnjavanja. Koristi se u alatu B05.

„Da, i“. Prihvatite partnerovu ideju („da“) i nadogradite je („i“). Suprotno je blokiranje.

Youthpass. Evropski alat za priznavanje učenja u Erasmus+ omladinskim projektima, sa sertifikatom.

Co-funded by
the European Union

Resilient Transitions Toolkit

Alati za koučing i improvizaciju za mlade koji se suočavaju s promenom karijere

EntreAct – Erasmus+ projekat 2025-3-SI02-KA153-YOU-000384753

Veb-sajt: https://entreact.eu

Ovo delo je licencirano pod licencom Creative Commons Imenovanje-Deliti pod istim uslovima 4.0 međunarodna (CC BY-SA 4.0). https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/

Sufinansira Evropska unija. Izneti stavovi i mišljenja pripadaju isključivo autoru ili autorima i ne odražavaju nužno stavove i mišljenja Evropske unije ni Nacionalne agencije MOVIT. Ni Evropska unija ni davalac sredstava ne mogu se smatrati odgovornima za njih.

EMC

Erasmus+