

1) OPIS NARZĘDZIA

Celem działalności bidibiBODYbibu jest zwrócenie uwagi na znaczenie komunikacji i pracy zespołowej. Pokazuje to również znaczenie niektórych części zespołu oraz to, jak jedna rola polega na innych, a nie jedna rola jest ważniejsza od drugiej.

BidibiBODYbibu jest działalnością znaną głównie jako "faks". Zespoły złożone z 6 członków mają za zadanie odtworzyć złożony obraz z jak największą ilością szczegółów. Każdy z nich ma inne zdolności i granice interakcji.

2) CELE NARZĘDZIA

Główne cele to

- Przywództwo
- Budowanie zaufania
- Komunikacja
- Umiejętności zarządzania konfliktami
- Podejmowanie decyzji

3) POŁĄCZENIE NARZĘDZIA Z UMIEJĘTNOŚCIĄ

Działanie to opiera się na podejściu opartym na współpracy w uczeniu się. Każdy odnosi sukces, gdy grupa odnosi sukces. Uczestnicy muszą w pełni uczestniczyć i podejmować wysiłek w ramach swojej grupy. Każdy członek grupy ma swoje zadanie/rolę/odpowiedzialność, dlatego musi wierzyć, że jest odpowiedzialny za realizację swojego zadania i zadania swojej grupy. Zadanie to dotyczy umiejętności społecznych, które muszą być ćwiczone, aby wspólne uczenie się mogło zakończyć się sukcesem. Umiejętności obejmują skuteczną komunikację, umiejętności interpersonalne i grupowe:

Pozytywna współzależność między uczestnikami jest kluczowym elementem działania. Wszyscy członkowie grupy muszą być zaangażowani w realizację zadania. Aby tak się stało, każdy członek musi mieć zadanie, za które jest odpowiedzialny i za które nie może wykonać żaden inny członek grupy.

4) MATERIAŁY ŹRÓDŁOWE



Ustawienie

Musisz duży pokój i 2 inne pokoje, aby grać w grę, tym więcej odległości można mieć między nimi, tym bardziej gra będzie wyzwaniem. Potrzebne są co najmniej 2 grupy po 6 uczestników, aby gra działała, ale liczba grup może być zwiększona o wielokrotność 6 (18, 24 itd....). Możliwe jest dodanie obserwatorów (patrz instrukcje w ulotkach) lub podwojenie MR/MS TAK NIE.

Zasoby

Głośniki do muzyki

3 pokoje (pokój EYES, pokój HANDS i pokój MR/MRS TIME)

Jeden ołówek na zespół.

Jedna gumka (gumki) na zespół

Trzy małe stoliki na zespół (po jednym w każdej sali)

Jedna piłka na drużynę

Biały papier A4

Biały papier A3

Licznik alarmów na zespół

4 bandaże

Papier opatrzoney znakami ról (EYE, HAND, FOOT, MR/MRS YES/NO, MR/MRS TIME) na zespół (różne kolory).

Identyczne zdjęcia, po jednym na zespół.

Szczegółowe zasady dla każdej drużyny (różne kolory)

Arkusze z premią czasową na zespół (różne kolory)

Zestaw pytań MR/MRS TIME na zespół (różne kolory)

papier A3 z MR/MRS TIME z możliwością wyboru dla każdego zespołu (różne kolory)

Znaki pokojowe dla pokoju EYES, pokoju HANDS i pokoju MR/MRS TIME

5) JAK STOSOWAĆ TĘ UMIEJĘTNOŚĆ

Cel

BidibiBODYbibu można grać w 2 lub więcej grupach po 6 osób. Zespół musi odtworzyć złożony obraz z jak największą ilością szczegółów jest celem działalności zespołu złożonego z 6 członków. Zasadniczo jest to działanie wykorzystywane podczas sesji szkoleniowych dotyczących komunikacji wewnątrz organizacji. Ponieważ wyniki są dość interaktywne i złożone, mogą ujawnić wiele informacji na temat komunikacji interpersonalnej, strategii, pracy zespołowej (zwłaszcza zarządzania regułami i podziału zadań).

W każdej z grup będą znajdować się 3 pokoje (pokój EYES, pokój HANDS i pokój MR TIME) oraz 6 różnych ról (patrz role poniżej). Każda rola ma swoje zasady, których należy przestrzegać.

Zadaniem każdej grupy jest jak najdokładniejsze odtworzenie rysunku. Tylko jeden z 6 członków zobaczy zdjęcie. Każda grupa ma w zasadzie 20 minut, ale każdy zespół ma możliwość zwiększenia swojego czasu, uzyskując pewną premię czasową poprzez pytania/zadania TIME. Każde pytanie/zadanie TIME musi zostać dostarczone trenerowi w pomieszczeniu HANDS.

Przed rozpoczęciem, drużyny mają 3 minuty na podzielenie różnych podopiecznych/role wewnątrz swojej grupy. Po tym czasie muszą przenieść się do swojego pokoju, aby rozpocząć grę.

Sześć ról to...:

EYE : ma w rękach rysunek, który ręką musi odtworzyć (ręka znajduje się w innym pomieszczeniu). Nie może się poruszać i musi pozostać na swoim krześle. Może rozmawiać ze wszystkimi.

RĘKA: musi odtworzyć rysunek, którego nie widzi. Wciąż jest w swoim pokoju i nie może się poruszać. Może rozmawiać z **VOICE** i **Mr./Ms. YES/NO VOICE**: jest osobą, przez którą komunikują się **EYE** i **HAND**. Może rozmawiać z każdym, ale nie widzi, bo jest ślepy. Może przemieszczać się z jednego pokoju do drugiego, ale tylko przy pomocy **FOOT**.

Towarzyszysz VOICE. Widzisz, ale nie możesz się z nikim komunikować. Możesz przemieszczać się z jednego pokoju do drugiego, również bez **VOICE**.

MR/MS YES-NO : może się poruszać i widzieć. Może rozmawiać mówiąc tylko **TAK** lub **NIE** i odpowiadając tylko na precyzyjne pytania od innych członków sugerując tak lub nie.

MR/MS TIME : może poruszać się, widzieć i rozmawiać ze wszystkimi poza ręką. Musi zyskać trochę dodatkowego czasu dla swojej grupy, przechodząc testy przeprowadzone przez trenera.

Czas

Min: 60 minut

Maks.: 120 min.

Odprawa

Na koniec są dwie różne sesje podsumowujące.

- Jedna dyskusja w zespole (kolorowym)

Pytania do dyskusji według kolorów:

Co się stało? Jak nam poszło? Jakie były najtrudniejsze momenty gry? Jak zareagowaliśmy? Czy uważa Pan/Pani, że doświadczył/a Pan/Pani konfliktu z innymi członkami swojej grupy? Jak było z komunikacją? W jaki sposób grupa wykorzystywała pana Tak/Nie

W jaki sposób podzieliłeś różne zarzuty w grupie? Jako jednostki, czy wolałeś inną rolę? Jeśli tak, to dlaczego? Czy uważałeś siebie lub kogoś innego za nieodpowiedniego do pełnienia swojej roli, w jaki sposób wpłynęło to na końcowy rezultat?

Jak się czułeś podczas gry? A teraz?

- Inne dyskusja według ról (Ręce, Oczy, Oczy..... itd.)

Jesteś zadowolony?

Dlaczego wybrałeś tę rolę?

Myślałeś, że tak będzie?

Która z ról była najbardziej użyteczna w twoim zespole?

Co było najtrudniejsze?

Uwagi i wskazówki

Pytania podsumowujące można streścić i rozdawać wszystkim.

Daj 20 minut na udzielenie odpowiedzi na pytania zadawane w grupie.

6) CZEGO SIĘ NAUCZYSZ

Metoda ta ma wiele zalet związanych z jej zastosowaniem:

- uczy podejścia opartego na współpracy
- każdy odnosi sukces, gdy zespół odnosi sukces.
- wzbudza zainteresowanie i zaangażowanie każdego członka zespołu.
- uczestnicy muszą w pełni uczestniczyć i włożyć wysiłek w pracę zespołu
- każdy członek zespołu ma zadanie/rolę/odpowiedzialność i dowiaduje się, jak ważna jest jego rola w zespole
- umiejętności społecznych, które muszą być wykorzystywane, aby mogła powstać udana spółdzielnia
- uczy dokładności i staranności
- efektywna komunikacja
- umiejętności interpersonalne
- umiejętności grupowe
- kierowniczy
- podejmowanie decyzji
- budowanie zaufania
- umiejętności zarządzania konfliktami

Pozytywna współzależność między uczestnikami jest kluczowym elementem działania. Wszyscy członkowie grupy muszą być zaangażowani, aby grupa mogła wykonać zadanie. Aby tak się stało, każdy członek musi mieć zadanie, za które jest odpowiedzialny i za które nie może wykonać żaden inny członek grupy.