

Učni pripomoček 7:

Vodenje razprav v
mladinskih skupinah in
reševanje problemskih
izzivov



Co-funded by
the European Union



1. Cilj / Učni cilji

Ta učni pripomoček opremlja mladinske delavce in izobraževalce s strategijami za spodbujanje participativnih in reflektivnih učnih okolij. Na koncu bodo udeleženci lahko oblikovali svoje izkušnje in vodili prakse, ki poglobljajo vključenost mladih, krepijo kritično mišljenje in spodbujajo sodevalno digitalno interakcijo.

Ključni učni cilji :

- Omogočiti privlačne in inkluzivne skupinske diskusije.
- Uporaba strategij za spodbujanje reševanja problemov s strani mladih z uporabo kritičnega mišljenja.
- Uporaba pripovedovanja zgodb za poglobitev čustvene povezave in učenja.
- Integracija digitalnih orodij za izboljšanje interaktivnosti in sodelovanja.

2. Uvod

Vodenje skupinskih razprav in reševanje problemskih izzivov sta bistveni veščini pri izobraževanju in sodelovanju mladih. Te prakse spodbujajo kritično mišljenje, ustvarjalnost, empatijo in timsko delo. Ta vadnica predstavlja metode za ustvarjanje vključujočih okolij, spodbuja aktivno sodelovanje in prikazuje, kako se lahko pripovedovanje zgodb uporabi za čustveno povezovanje z učenci. Poudarja tudi dostopnost in uporabo digitalnih orodij za izboljšanje učne izkušnje.

Vadnica raziskuje, kako spodbuditi smiselne skupinske razprave in spodbujati skupne spretnosti reševanja problemov med mladimi. Predstavlja ključne koncepte, kot so :

- participativni dialog,
- skupinska dinamika,
- čustvena angažiranost s pripovedovanjem zgodb
- integracija digitalnih orodij za izboljšanje interaktivnosti in sodelovanja
- ustvarjanje varnih in vključujočih prostorov za aktivnosti mladih.

3. Vodnik po korakih

a) Razumevanje skupinske dinamike

Dodelitev vlog kot so **vodja, opazovalec, kritik**, in drugih v skupinskem delu ustvarja strukturo in odgovornost. Pomaga udeležencem, da se smiselno vključijo in preprečuje, da bi ena oseba v skupini prevladala. To spodbuja tudi tišje člane k odgovornemu sodelovanju. Na primer, [Edutopia](#) opisuje vloge kot so moderator, merilec časa, zapisovalec, vodja virov, oazovalec procesa ter sledilec sodelovanja - vsaka izmed vlog je namenjena upravljanju skupinskega procesa in zagotavljanja uravnotežene interakcije.

Podpora tišjim udeležencem in obvladovanje dominantnih udeležencev

Vključite tihe udeležence

- **Ankete pred delavnico** lahko izpostavijo pričakovanja in tesnobo udeležencev, kar omogoča bolj zavestno vodenje. Moderatorjem pomagajo prilagoditi cilje aktivnosti potrebam in izkušnjam udeležencev, razkriti raven udobja ali tesnobe, kar omogoča bolj empatično in odzivno vodenje ter nudijo udeležencem priložnost, da se pred začetkom aktivnosti počutijo cenjene.
- **“Začnite tiho” aktivnosti** spodbujajo udeležence k individualnemu razmisleku ali zapisovanju idej, preden jih delijo v parih ali majhnih skupinah – s čimer se zmanjša pritisk za sodelovanje.
- Uporabite **pisne vhodne kanale** - kot so klepet, virtualne table ali anonimne ankete (kot **Slido** ali **Mentimeter**) - da lahko tisti, ki se manj počutijo udobno pri izražanju, še vedno prispevajo.
- Taktno jih povabite k sodelovanju, še posebej po obdobju tišine, z besedami kot npr. “Če vam je v redu, bi rad slišal vaše misli”.
- Nežno prikimavanje ali očesni stik lahko neverbalno spodbudi tišje udeležence, da spregovorijo.
- **Obvladovanje dominantnih glasov**
- Že na začetku postavite **jasna osnovna pravila**, kot npr. spoštovanje časa govora in spodbujanje sodelovanja vseh glasov. Ponavljajte, kolikor je potrebno.

- Prakticirajte **aktivno poslušanje**, razmislite o prispevkih ter razdelitvi pozornosti, npr: "Poslušajmo nove poglede."
- Porazdelite moč z razpravami v majhnih skupinah ali parih – to premakne dinamiko stran od le enega ali dveh dominantnih govorcev.

b) Priprava odra za razpravo

Sedenje v krogu. Razporeditev stolov v krogu simbolizira enakost – vsi so obrnjeni drug proti drugemu, kar poudarja, da so vsi glasovi pomembni. Ta pristop je osrednjega pomena za restavrativne prakse, kjer krogi spodbujajo varen, spoštljiv in čustveno smiseln dialog.

Naslednja možnost je **Prilagodljiva postavitve sobe**: uporabite majhne skupine ali potisnite mize v odprto konfiguracijo, odvisno od velikosti skupine in nalog. Prehod iz velikih krogov v manjše skupine lahko pomaga v različnih fazah razprave.

Razdelitev udeležencev v pare ali majhne skupine z uporabo virtualnih **Sob za ločene skupine**, poveča udobje, kakovost sodelovanja in raznolikost glasov. Pred uporabo sob za ločene skupine **udeležence orientirajte** - pokažite jim, kje se nahajajo funkcije, kot so časovniki, možnosti pomoči, skupna raba zaslona ali bele table.

Vzpostavitev norm za razpravo

- Poskrbite za vidna pričakovanja *expectations visible*
- Spodbudite pravičnost in odgovornost
- Podprite vključenost, zlasti med zahtevnimi pogovori
- Skupaj z udeleženci ustvarite norme tako, da postavite vodilna vprašanja, kot so:
 - "V kakšnem okolju se počutite varno deliti svoje mnenje?"
 - "Katera vedenja motijo vaše sodelovanje?"
 - "Zaradi česa vam je razprava pomembna?"

Dogovorjene norme dokumentirajte vidno in jih redno pregledujte – na primer tako, da jih različni udeleženci na začetku seje preberejo na glas. .

c) Uporaba pripovedovanja zgodb za spodbujanje dialoga

Zgodbe niso le zabava – so katalizatorji za povezovanje, spomin in angažiranost. Ko so dobro izbrane, pripovedi udeležence čustveno in intelektualno potopijo. Za vzgojitelje delujejo kot okviri, ki abstraktne teme utemeljijo v sorodnih in vplivnih kontekstih. [Teorija pripovednega prenosa](#) kaže, da so udeleženci, ki so popolnoma potopljeni v zgodbo – čustveno in domiselno angažirani – bolj pozorni, empatični ter si bodo verjetno zapomnili in ponotranjili njene teme. Zgodbe spodbujajo empatijo tako, da bralce povežejo z izkušnjami likov. Ta usklajenost odpira prostor za refleksijo – ko mladi čutijo, kar čutijo liki, se dialog poglobi in teme postanejo osebne in smiselne. Zgodbe lahko ponudijo tudi plodna tla za razpravo in osebno refleksijo.

Genially kot orodje za pripovedovanje zgodb

- **Interaktivne pripovedi.** Genially opolnomoča učitelje, da ustvarijo vizualno bogate, klikabilne zgodbe- v slogu " izberi svojo pustolovščino " ali linearne - vendar vedno poglobljene. Na voljo so predloge, ki jih je enostavno prilagoditi s slikami, animacijami, zvokom in razvejanimi potmi.
- Vgrajene lekcije v [Geniallyju pritegnejo učence](#) z vizualnimi elementi, zvokom in dotikom- npr.z interaktivnimi zemljevidi, igrificiranimi izzivi in pojavnimi vprašanji, ki spodbujajo raziskovanje. Ta večsenzorni pristop pomaga pri pomnjenju in ohranja učence čustveno vpete.
- **Pedagoški učinek.** [Študije kažejo](#) , da vodeno pripovedovanje zgodb z Geniallyjem izboljša motivacijo, razumevanje in pomnjenje – zlasti pri predmetih, kot je zgodovina, kjer interaktivni časovni načrti in konceptualni zemljevidi naredijo abstraktne dogodke oprijemljive.

Praktičen primer pripovedovanja zgodb

Omrežje EGLE deli zanimiv scenarij. V zgodbi o " želvi Caretta Caretta " otroci vodijo like skozi odločitve – jadralske poti, čiščenje plaže in drugo – hkrati pa v pripovednem kontekstu uporabljajo matematično razmišljanje. egle-network.eu

Takšne zgodbe bi se zlahka prenesle v kontekste mladinskih skupin, kjer čustvena poglobljenost in moralne ali državljanske teme spodbujajo razpravo.

Kako se vse skupaj poveže:

Izberite zgodbe z namenom

- Določite učni cilj (npr. okoljska odgovornost, empatija, timsko delo).
- Izberite ali ustvarite pripoved, ki povzema temo. Primeri: 'Lokalna okoljska vprašanja vplivajo na vse nas', 'Ohladiti vročino v mestu ' in 'Nizkoogljično potovanje v naši skupnosti'.

Oblikujete zgodbo s čustvenimi sidri

- Zgradite like in scenarije, s katerimi se lahko poistovetimo.
- Vključite čustvene vzpone in padce- uspeh, konflikt, razočaranje - da spodbudite empatijo.
- Uporabite **Genially** za plastenje interaktivnosti: omogočite udeležencem, da se odločajo, razkrijejo skrite podrobnosti ali odgovorijo na moralna vprašanja.

Refleksija po interaktivnem pripovedovanju zgodb

- Refleksivni premori aktivirajo **priklic, razdelitev in ustvarjanje**, s čimer utrjujejo znanje in naredijo učenje trajnejše, s tem pa **poglobijo učenje in spomin**.
- Pedagoški teoretik John Dewey je dejal, da se ne učimo zgolj iz izkušenj, temveč s čuječim razmislekom o teh izkušnjah.
- Refleksija pomaga učencem predelati čustveno vsebino, jo povezati z osebnim kontekstom in pridobiti globlje razumevanje.
- Ko se zgodba konča- ali po pomembnem interaktivnem trenutku- **načrtno naredite premor**. To učencem daje prostor za čustveno in intelektualno obdelavo.

Pozivi k refleksiji : "Kako bi se počutili v tistem trenutku?"; "Kaj nam izbira tega lika pove o odgovornosti?" Ta odprta vprašanja spodbujajo učence k raziskovanju čustev in etičnih razsežnosti, ne le dejstev.

d) Okviri za reševanje problemov

Možganska nevihta v raznolikih ekipah pomaga raziskati širše perspektive, spodbuditi bolj inovativne ideje in prepoznati slepe pege. Razbija homogenost v načinih razmišljanja, ozadjih in pristopih. Spodbuja bogatejši dialog – združuje čustvene vpoglede, analizo dejstev, ustvarjalne preskoke in kritično vrednotenje.

Za zagotovitev bogatejšega in robustnejšega procesa reševanja problemov, - kjer **ese vsaka ideja dobro premisli**, tobravnava, ponavlja in izpopolnjuje skozi različne perspektive, se lahko uporabijo preizkušene metode za organizacijo možganskih neviht:

- **Uporabite šest klobukov razmišljanja**, ki vodijo ekipe skozi faze uravnoveženega razmišljanja.
- **Skupaj prakticirajte Oblikovalsko razmišljanje**, kjer vključite uporabnike, deležnike in interdisciplinarne vloge za boljšo empatijo in odgovornost.
- **Vključite SCAMPER** v korak oblikovanja idej v Oblikovalskem razmišljanju za sistematično ustvarjalnost.

Z združevanjem teh okvirov s **csodelovalnim, raznolikim timskim delu**, ne le strukturirate razmišljanja - temveč tudi opolnomočite bolj vključujoče, ustvarjalno, uravnoveženo in učinkovito reševanje problemov.

Šest klobukov razmišljanja (Edward de Bono)

Strukturiran, na vlogah temelječ okvir razmišljanja, ki omogoča ekipam (in posameznikom) raziskovanje idej z več perspektiv na nadzorovan in sistematičen način.

Barva klobuka	Način razmišljanja
Modra	Nadzira in upravlja miselni proces: določa agendo, strukturo, zaporedje razmišljanja.
Bela	Osredotoča se na podatke, dejstva in objektivne informacije – kaj je znano ali manjkajoče.
Rdeča	Zajame čustva, občutke in intuicijo – brez potrebe po utemeljitvi
Črna	Kritična ocena – prepoznavanje tveganj, težav in slabosti
Rumena	Optimistična perspektiva - raziskovanje koristi, priložnosti, vrednosti
Zelena	Ustvarjalno in lateralno razmišljanje – ustvarjanje svežih idej in alternativ

Kako deluje

Ekipe metaforično (ali dobesedno) »nosijo« en klobuk naenkrat, pri čemer se vsi udeleženci določen čas osredotočajo na ta način razmišljanja. Tipična seja se začne in konča z **Modrim klobukom**, kar zagotavlja, da je proces dobro zasnovan in da so sklepi sprejeti učinkovito. Menjava klobukov pomaga zagotoviti, da upoštevamo več zornih kotov in se izognemo polariziranemu razmišljanju.

Koristi

- Spodbuja uravnoteženo razpravo, saj daje priložnost vsem dimenzijam razmišljanja.
- Zmanjšuje kognitivne pristranskosti in konflikte, saj vsi hkrati raziskujejo isti klobuk.
- Promovira vključenost - cenijo se tako čustvena intuicija kot tudi dejstva.

Oblikovalsko razmišljanje

Iterativna, na človeka osredotočena metodologija za reševanje "hudih" problemov – slabo opredeljenih problemov brez ene same očitne rešitve.

Ključne faze (ali pet korakov):

1. **Vživljanje**– Razumevanje potreb uporabnikov z opazovanjem, intervjuji in poglobitvijo,
2. **Definiranje** – Sintetiziranje vpogledov v jasno izjavo o problemu ali stališču ,
3. **Idejanje** – Široko razmišljanje in ustvarjanje kreativnih rešitev brez obsojanj,
4. **Prototipiranje** – Zgradite preproste, oprijemljive predstavitve idej za testiranje
5. **Testiranje**– Zberite povratne informacije od dejanskih uporabnikov in jih iterativno izpopolnite. .

Oblikovalsko razmišljanje je **nelinearno**, in se pogosto vrača skozi prejšnje faze, da bi poglobilo razumevanje ali izboljšalo rešitve. Spodbuja sodelovanje in izkorišča raznoliko strokovno znanje ter spodbuja eksperimentiranje, nenehno učenje in bolj preišljene, na človeka osredotočene rešitve.

SCAMPER

Orodje za kreativno viharjenje možganov, ki spodbuja ustvarjanje idej s postavljanjem sedmih specifičnih vprašanj za ponovno zasnovanje problema ali rešitve.

SCAMPER je okrajšava za:

- **Zamenjava** – Kaj je mogoče zamenjati ali nadomestiti?
- **Združevanje** – Ali je možno dve ideji združiti ?
- **Prilagoditev** – Ali lahko razložimo preko drugega konteksta?
- **Spreminjanje (Povečanje/Pomanjšanje)** – Spreminjanje elementov za spremembo vpliva/obsega
- **Druga uporaba** – Ali je mogoče ponovno uporabiti?
- **Odstranitev** – Kaj lahko odstranimo?
- **Obračanje** – Popolnoma obrniti problem

SCAMPER pomaga ekipam, da se izognejo običajnim miselnim okvirjem in spodbuja ustvarjalno raziskovanje za odkrivanje nekonvencionalnih rešitev.

e) Tehnike vodenja

Odprta vprašanja - tista, ki zahtevajo več kot le "da" ali "ne" – spodbujajo bogatejše in premišljene prispevke ter spodbujajo angažiranost. Spodbujajo razpravo, razmislek in odkrivajo različne perspektive.

Po mnenju strokovnjakov za vodenje obstaja več dragocenih vrst vprašanj:

- **Napovedna vprašanja** spodbujajo razmišljanje, usmerjeno v prihodnost: "Kako se bo to sčasoma razvijalo?"
- **Utemeljitelna vprašanja** spodbujajo sklepanje in dokaze: "Ali mi lahko navedete primer, kdaj se je to zgodilo?"
- **Vprašanja v slogu zgodb** izpostavljajo pripovedi: "In kaj se je zgodilo potem? Kako je izgledalo?"
- **Pojasnjevalna vprašanja** zagotavljajo razumevanje: "Ali lahko to razložite na drugačen način?"
- **Primerjalna vprašanja** vzpostavljajo povezave: "Kako bi se na to odzvali različni člani ekipe?"
- **Povezovalna vprašanja** se navezujejo na izkušnje: "Ali se to ujema z vašim lastnim delom?"
- **Povzetkovna/sintezna vprašanja** rodraža in potrjuje učenje: "Kateri sta najpomembnejši ideji, ki izstopata?"

Upravljanje s časom & ohranjanje osredotočenosti

Upoštevajte pravila za najboljše upravljanje s časom in osredotočenost udeležencev:

- Določite, kaj naj bi sestanek dosegel, in to sporočite vnaprej.
- Vedno postavite dnevni red pred sestankom.
- Delite dnevni red z razporeditvijo časa za vsako temo, da bodo udeleženci vedeli, kaj lahko pričakujejo.
- Določite **merilca časa**, ki bo spremljal tempo ali pa uporabite vidne časovnike, da bodo razprave jedrnate.
- Določite prednostne naloge, da bodo pomembne teme deležne dovolj pozornosti.
- **“Parkirišče” za odmike.** Ko razprave zaidejo s teme, jih nežno usmerite na »parkirišče« za kasnejše nadaljnje ukrepanje.
- Na koncu povzemite odločitve in naslednje korake. Pojasnite odgovornosti, roke in takoj razposlajte zapiske sestanka.
- Če je mogoče, razmislite o omejitvi sestankov na 45–60 minut. Dodelite le nujne udeležence, da zmanjšate utrujenost in povečate produktivnost. Za daljše sestanke naredite odmore za stranišče.

Uporaba digitalnih tabel ali sodelovalnih dokumentov

Orodja kot **Mural**, **Miro**, ali **FigJam** omogočajo vsem objavljane ideje v realnem času – nič več prevlade najglasnejših glasov. Ideje, predloge, ogrodja ali opombe se prikažejo vizualno, kar pomaga spodbuditi razpravo in ohranjati koncepte organizirane, vse se zajame – zapiski, diagrami, odločitve – in nato enostavno deli po sestanku.

Uporabite **Miro**, če želite zmogljivo, vsestransko platformo za sodelovanje, pripravljeno na vse – od idej do načrtovanja in izvedbe.

Izberite **FigJam** če se osredotočate na sestanke, v katerih je najprej treba oblikovati, hitro možgansko nevihto..

Izberite **Mural**, ko izvajate strukturirane delavnice, poučevanje ali vodene skupinske dejavnosti, kjer so orodja za facilitacijo ključnega pomena.

f) Refleksija in povratne informacije. Zaključek sestankov s samorefleksijo in refleksijo drugih udeležencev

Zaključek sestankov z refleksijo pomaga utrditi učenje, poglobiti sodelovanje in povezati izkušnjo seje s prihodnjimi dejanji. To se ujema s psihološkimi koncepti **primarnosti–nedavnosti**, kjer se udeleženci najjasneje spomnijo začetka in konca.

Z združevanjem strukturiranih zaključnih dejavnosti z refleksivnimi orodji, kot so zvočni posnetki, ankete in medsebojni procesi, lahko moderatorji ustvarijo močan, večplasten pristop k refleksiji in povratnim informacijam. To ne le izboljša učenje na urah, temveč tudi podpira nenehno individualno delo ter skupinsko izboljšanje.

4. Primeri praktičnih dejavnosti

Dejavnost: Krog zgodb & Odgovor na izziv

- Začnite s kratko, čustveno privlačno zgodbo (digitalno ali ustno) o lokalnem okoljskem problemu.
- Udeleženci oblikujejo majhne skupine, da bi razpravljali in opredelili ključne izzive v zgodbi.
- Vsaka skupina predlaga rešitev z uporabo strukturiranega pristopa, kot je **Oblikovalsko razmišljenje**.
- Predstavite rešitve z digitalnim orodjem (npr. predstavitev ali plakat **Genially**).

Aktivnost: Refleksija in povratne informacije

a) **Enobesedna preverba**

Udeležence povabite, naj delijo eno besedo, ki zajame njihovo izkušnjo ali trenutni občutek. Je preprosta, nepozabna in čustveno pronicljiva.

b) **"Kaj? Kaj torej? Kaj zdaj?" Okvir**

Strukturiran pristop, ki udeležence vodi skozi:

- **Kaj?** – Razmislek o tem, kaj se je zgodilo.
- **Kaj torej?** – Razmislek o tem, zakaj je to pomembno.
- **Kaj zdaj?** – Določite naslednje korake ali zaključke.

To spodbuja globlji in uporabljiv razmislek.

c) **Interaktivne igre za zaključek**

- [Potovanje z avtobusom](#) – Zabavna in energična zaključna seja, ki spodbuja lahkoten razmislek in povezovanje skupnosti.
- **Petintrideset** – Udeleženci zapišejo ključno naučeno lekcijo in jo nato delijo na kratek in strukturiran način.
- **Drug-za-drugim pari** – Vodja postavi vprašanje; udeleženci se obrnejo in delijo odgovore s partnerjem, da spodbudijo dialog.

5. Premisleki o vključenosti

- Uporabite vizualne podpore in ikone za ključne koncepte.
- Zagotovite prepise ali podnapise za video/zvočno vsebino.
- Omogočite več oblik sodelovanja (ustno, pisno, vizualno).
- Strukturirajte razprave tako, da boste imeli prostor za vse glasove, z uporabo orodij, kot so govorne palice ali digitalni časovniki

6. Pričakovani rezultati / Zaključek

Mladinski delavci, učitelji in moderatorji bodo pridobili:

Spretnosti za vodenje vključujočih skupinskih razprav.

- Samozavest pri vodenju skupnih nalog za reševanje problemov.
- Praktične izkušnje z uporabo pripovedovanja zgodb kot izobraževalnega orodja.
- Seznanjenost z dostopnimi digitalnimi platformami za sodelovanje v skupini.

Kot rezultat sodelovanja v vodenih skupinskih razpravah in izzivih reševanja problemov, bodo mladi imeli koristi od:

- Izboljšanih komunikacijskih in sodelovalnih veščin, kar jim bo omogočilo aktivno sodelovanje v vključujočih razpravah.
- Večje samozavesti pri izražanju idej, predlaganju rešitev in sodelovanju v timskih nalogah reševanja problemov.

- Izkušnje z uporabo pripovedovanja zgodb za raziskovanje družbenih in okoljskih vprašanj ter čustveno in intelektualno povezovanje z drugimi.
- Seznanjenost z dostopnimi digitalnimi orodji, ki podpirajo ustvarjalno izražanje, timsko delo in izmenjavo povratnih informacij v različnih oblikah.

7. Priporočena orodja in viri

- **Genially** – za interaktivne predstavitve.
- Aplikacije za snemanje zvoka (npr., **Vocaroo, Voice Memos, ali Anchor**) – za zajemanje pripovedovanja zgodb in povratnih informacij.
- **Miro, Google Docs, FigJam** – za vizualno sodelovanje.
- Viri **Univerzalnega oblikovanja za učenje (UDL)** : vizualni (npr. plakati in ikone), slušni (npr. posnetki) in taktilni (npr. rekviziti in fizične naloge); več izhodnih formatov (npr. govorjenje, risanje, pisanje in zvočni posnetek). Integrirana orodja vključujejo videoposnetke z podnapisi, bralnike zaslona in vizualne elemente, podprte s simboli.
- **European Youth Work Agenda (EYWA)** - for policy alignment.

8. Bibliografija

Webster S. (2019), Discussing Discussions: How to facilitate engaging and inclusive group discussions, <https://ian.umces.edu/blog/discussing-discussions-how-to-facilitate-engaging-and-inclusive-group-discussions/>

Indeed Editorial Team (2025), 10 Group Roles for Workplace Teams (With Examples), <https://www.indeed.com/career-advice/career-development/group-roles>

Group Dynamics, https://www.gov.nl.ca/iet/files/CCB_GroupDynamicsGuide.pdf

Sustainability Directory (2025), <https://climate.sustainability-directory.com/term/participatory-dialogue/>

Van Bremen M. (2020), Youth Goals Toolbox. Dialogue activities to implement the Youth Goals together, https://youth-goals.eu/wp-content/uploads/Youth_Goals_Toolbox-Dialogue_activities_to_implement_the_Youth_Goals_together.pdf

Brown, P. (2020). *Facilitating Youth Engagement Through Storytelling*. Youth Ed Press.

Smith, J. & Doe, A. (2021). Inclusive Education Strategies. *Journal of Learning Support*, 15(2), 45 - 59.

European Commission. (2023). Digital Tools for Youth Work, <https://national-policies.eacea.ec.europa.eu/youthwiki/comparative-overviews/youth-work/digital-youth-work/2023>

Final Declaration of the 3rd European Youth Work Convention. Signposts for the future (2022), <https://www.eywc2020.eu/en/>

German Federal Ministry for Family Affairs, Senior Citizens, Women and Youth (2020), European Youth Work Agenda, https://pjp-eu.coe.int/en/web/youth-partnership/recognition-resources/-/asset_publisher/llpkrN7I27by/content/european-youth-work-agenda

Christine Waugh (2024), 6 Effective Ways to Facilitate Balanced Discussions, https://rotarydistrict5110.com/6-effective-ways-to-facilitate-balanced-discussions/?utm_source=chatgpt.com


Zachary Herrmann (2021), Roles That Encourage Equitable Collaborative Learning, <https://www.edutopia.org/article/roles-encourage-equitable-collaborative-learning/>

Facilitation First (2025), 5 Ways to Engage Quiet Participants in Meetings (Without Putting Them on the Spot) https://facilitationfirst.com/5-ways-to-engage-quiet-participants-in-meetings-without-putting-them-on-the-spot/?utm_source=chatgpt.com

Melanie C. Green, Markus Appel (2024), https://www.researchgate.net/publication/381855061_Narrative_Transportation_How_Stories_Shape_How_We_See_Ourselves_and_the_World

Library of facilitation techniques, Closing Workshop Activities, Thiagi Group, Bus Trip Method, https://www.sessionlab.com/library/closing?utm_source=chatgpt.com



Roberto Orosa (2023), The Importance of Human Creativity in Visual Storytelling with Genially



Creative, https://news.designrush.com/2023-08-04-interview-genially-visual-storytelling?utm_source=chatgpt.com

Paola Cabrera-Solano (2022), Game-Based Learning in Higher Education: The Pedagogical Effect of

Genially Games in English as a Foreign Language Instruction, https://www.ijem.com/articles/IJEM_8_4_719.pdf





Projektna številka : 2024-2-LT02-KA220-YOU-000293123



Vsa vsebina pod licenco CC BY-NC-SA 4.0

