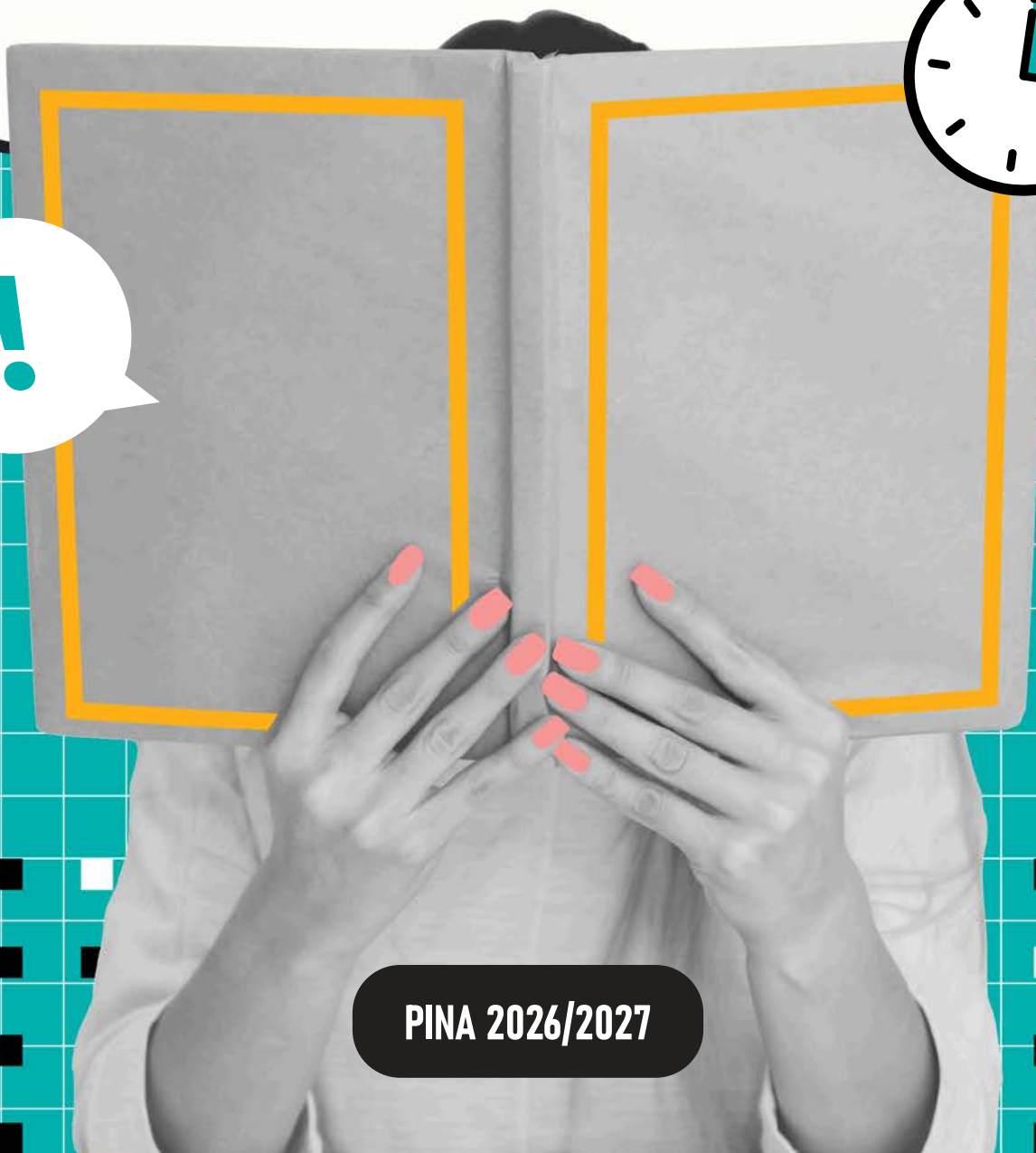
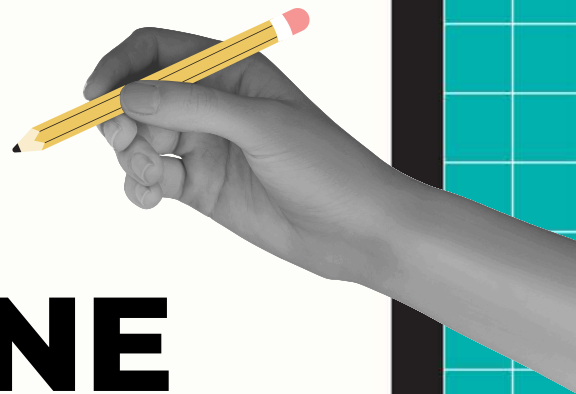


KATALOG DELAVNIC ZA OSNOVNE IN SREDNJE ŠOLE



PINA 2026/2027



KAZALO

PINA | ŠOLSKO LETO 2026/2027 **3**

DELAVNICE V KATALOGU **4**

DELAVNICE GLEDE NA STAROST **5**

Razkrivamo dezinformacije s **kartami FulFejk** 6

Preiskava **Focusin** 8

Kako **mediji** vplivajo na nas? 10

Municipo: mladi in občina 12

EU namigi 14

WIN: Zmagaj kot ženska 16

Kako **NE** nastopati 18

Morje iz kock 20

Reševalci **morja** 22

Cianotipija: modri arhiv morja 24

Duhovi **Jadrana** 26

KAKO NAPREJ? **28**

Prijava, izvedba in cena 28

Izvedba 28

Prijava in potrditev termina 28

Cena delavnic 29

Poglobljeno v temo 31





PINA | ŠOLSKO LETO 2026/2027

Mladi živijo tudi onkraj strani učbenika.

Živijo med objavami, algoritmi, stereotipi, krizami, komentarji, izbirami, pritiski in vprašanji, na katera ni vedno enega pravilnega odgovora. Zato tudi delavnice PiNE niso zasnovane kot predavanja z vnaprej pripravljenimi zaključki. So prostori za razmislek, preizkušanje, pogovor in soočenje z vprašanji, s katerimi se mladi že srečujejo - v medijih, lokalni skupnosti, šoli, družini, na spletu in pri razmišljanju o prihodnosti. Zanima nas, kaj mladi vedo, kako razmišljajo, kako presojujejo, kako sodelujejo, kako zagovarjajo svoje ideje in kako se znajdejo takrat, ko stvari niso črno-bele.

Naše delavnice povezujejo formalno in neformalno izobraževanje: v šolski prostor prinašajo izkustveno učenje, igre, vloge, konkretne primere, razpravo, dileme in refleksijo. Učne vsebine se tako srečajo z resničnim življenjem - tam, kjer se informacije širijo hitreje kot pojasnila, kjer ima vsak glas težo, kjer je treba razumeti tudi druge interese in kjer enakost, participacija ali kritično mišljenje niso samo pojmi, ampak praksa.

V ospredju so veščine: kritično mišljenje, argumentiranje, poslušanje, sodelovanje, javno nastopanje, reševanje problemov, prepoznavanje manipulacije, razumevanje različnih perspektiv in prevzemanje odgovornosti.

Delavnice so prilagodljive. Lahko so razredna ura, projektni dan, dan dejavnosti, mladinski posvet, uvod v širši šolski projekt ali samostojna izkušnja. Trajanje, lokacijo, velikost skupine in način izvedbe dogovorimo skupaj glede na prostor, čas, starost udeležencev in namen srečanja.

Ne prihajamo z namenom, da bomo mladim povedali, kako naj razmišljajo. Prihajamo z vprašanji, ob katerih se stvari nehajo zdeti samoumevne.





DELAVNICE V KATALOGU

1 MEDIJSKA PISMENOST

Kako vemo, čemu verjeti?

- 1.1 **Razkrivamo dezinformacije s kartami FulFejk**
Igra s kartami o resničnih dezinformacijah: kako jih prepoznamo, zakaj delujejo in kako jih preverjamo.
- 1.2 **Preiskava Focusin**
Igra v stilu sobe pobega o manipulativnih naslovih, grafikonih, slikah in videoposnetkih, ustvarjenih z umetno inteligenco, kjer udeleženci doživijo, kako hitro jih lahko zavede prepričljiva vsebina.
- 1.3 **Kako mediji vplivajo na nas?**
Delavnica o naslovih, podobah, čustvih, interesih in načinih, kako mediji oblikujejo naše razumevanje sveta.

2 DRUŽBA, PARTICIPACIJA IN KOMUNIKACIJA

Kako sodelujemo, odločamo in spreminjamo stvari?

- 2.1 **Municipo: mladi in občina**
Družabna igra o lokalnem odločanju, v kateri udeleženci zagovarjajo ideje, iščejo podporo in razmišljajo, kako lahko mladi vplivajo na skupnost.
- 2.2 **EU namigi**
Velika talna igra o tem, kako Evropska unija vpliva na vsakdan mladih, njihove pravice, možnosti, potovanja, študij, delo in prostovoljstvo.
- 2.3 **WIN: Zmagaj kot ženska**
Družabna igra o spolnih stereotipih, nevidnih ovirah in pravilih uspeha, ki mladim pokaže, zakaj možnosti niso vedno enake za vse.
- 2.4 **Kako NE nastopati**
Praktična delavnica javnega nastopanja, kjer udeleženci skozi napake, humor in LEGO izziv vadijo jasen, prepričljiv nastop.

3 MORJE, ZNANOST IN USTVARJALNOST

Morje kot učilnica, laboratorij in izziv

- 3.1 **Morje iz kock**
LEGO delavnica, v kateri učenci sestavijo onesnaževalce morja, pot odpadkov in možne rešitve za čistejšo okolje.
- 3.2 **Reševalci morja**
Terenska misija med laboratorijem HEKA in obalo, kjer učenci raziskujejo morsko življenje, onesnaževanje, vreme in spremembe ob morju.
- 3.3 **Cianotipija: modri arhiv morja**
Ustvarjalno-naravoslovna delavnica, v kateri učenci s pomočjo svetlobe ustvarijo modre odtise morske flore.
- 3.4 **Duhovi Jadrana**
Delavnica, v kateri udeleženci izdelajo preprosto optično prizmo in skozi lebdeče podobe spoznavajo ogrožene vrste severnega Jadrana.

DELAVNICE GLEDE NA STAROST

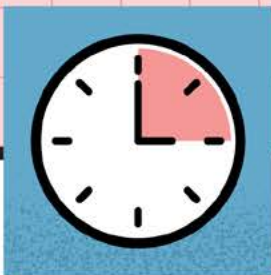
Vsak razred je drugačen. Nekateri potrebujejo pogovor o informacijah, ki jih srečujejo na spletu. Drugi prostor za razmislek o skupnosti, enakosti, nastopanju ali odločanju. Tretji izkušnjo, kjer se učenje premakne iz učilnice na teren, v laboratorij ali med kocke, svetlobo in morje. Spodnja tabela vam pomaga pri prvem izboru glede na starost skupine.

DELAVNICA	4. - 7. RAZRED OŠ	8. - 9. RAZRED OŠ	SŠ
RAZKRIVAMO DEZINFORMACIJE S KARTAMI FULFEJK		✓	✓
PREISKAVA FOCUSIN		✓	✓
KAKO MEDIJI VPLIVAJO NA NAS?		✓	✓
MUNICIPO: MLADI IN OBČINA			✓
EU NAMIGI		✓	✓
WIN: ZMAGAJ KOT ŽENSKA			✓
KAKO NE NASTOPATI		✓	✓
MORJE IZ KOCK	✓	✓	
REŠEVALCI MORJA	✓	✓	
CIANOTIPIJA: MODRI ARHIV MORJA	✓	✓	
DUHOVI JADRANA	✓	✓	

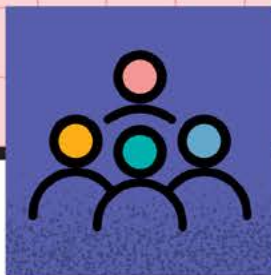
RAZKRIVAMO DEZINFORMACIJE S KARTAMI FULFEJK



ZA RAZREDE, KI VSAK DAN ŽIVIJO
MED OBJAVAMI, MEMI, NOVICAMI,
ALGORITMI IN KOMENTARJI.



TRAJANJE:
90 min



CILJNA SKUPINA:
8. - 9. razred OŠ
in srednja šola



**METODE IN
OBLIKE DELA:**
delo v skupinah
+ didaktična
igra s kartami +
vodena razprava



TEME:
medijska
pismenost,
dezinformacije,
kritična presoja
virov



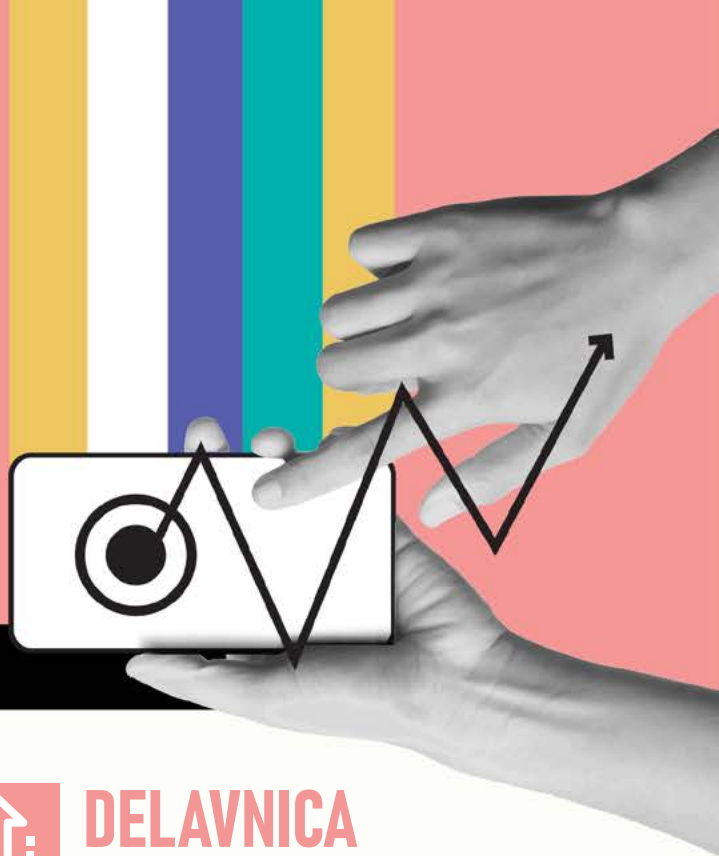
POSEBNOST:
igra s kartami
v obliki telefona



PRIMERNO ZA:
razredne ure, dneve
dejavnosti ter pouk
medijske pismenos-
ti ali aktivnega
državljanstva



Mladi informacije pogosto srečujejo v obliki objav, slik, komentarjev, memov in kratkih naslovov. Prav takšne vsebine so izhodišče delavnice FulFejk. Udeleženci pa ne poslušajo le razlage, temveč s pomočjo igralnih kart presojujejo, dvomijo, primerjajo in se pogovarjajo o tem, zakaj je bila neka vsebina sploh prepričljiva. FulFejk ni še ena delavnica o tem, da **»ne smemo verjeti vsemu na internetu«**. To je delavnica, ki mlade spremeni iz pasivnih prejemnikov informacij v aktivne in kritične presojevalce.



KAKO POTEKA?

Skozi pogovor raziskujemo svet dezinformacij: senzacionalistične (klikabilne) naslove, pristranskost v medijskih vsebinah, stereotipne prikaze določenih skupin ljudi, moč slik in informacijske mehurčke. Nato udeleženci odigrajo igro s kartami FulFejk, ki vsebuje resnične primere dezinformacij. Primeri so bili preverjeni v sodelovanju z Oštrom - vodilno slovensko organizacijo za preverjanje dejstev, podrobneje pa so predstavljeni tudi v pripadajočem priročniku s pojasnili, kaj je bilo pri posamezni vsebini zavajajoče, vzeto iz konteksta, napačno predstavljeno ali lažno.



DELAVNICA SPODBUJA PREMİK

OD	K
»To sem videl/-a na spletu, torej verjetno drži.«	»Kdo je avtor, kje in zakaj je to objavil?«
»Slika je dokaz.«	»Kaj slika pokaže in česa ne?«
»Vsi to delijo.«	»Zakaj se ta vsebina tako hitro širi? Kakšne so posledice hitrega širjenja?«



KAJ OSTANE PO 90 MINUTAH?

- Ne recept za preverjanje vseh informacij.
- Ne seznam pravil, ki si jih morajo zapomniti.
- Ampak izkušnja, da se ob nenavadni, šokantni ali zelo prepričljivi objavi splača za trenutek ustaviti in vprašati: ali res poznam celotno zgodbo?



UDELEŽENCI BODO:

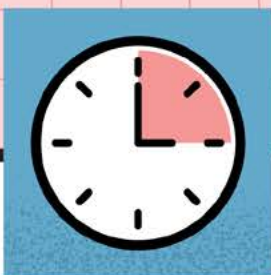
- seznanjeni z osnovnim pomenom medijske pismenosti in kritičnega odnosa do informacij;
- prepoznali nekaj pogostih značilnosti dezinformacij, kot so senzacionalizem, čustveno nabit jezik, nejasni viri in avtorji ali vsebine brez konteksta;
- razmišljali o tem, kako lahko naslov, slika, vir ali način zapisa vplivajo na naše dožemanje vsebine;
- skozi igro preizkusili osnovna vprašanja, ki si jih lahko zastavimo ob sumljivih informacijah.



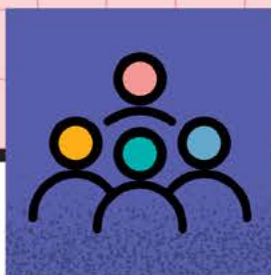
PREISKAVA FOCUSIN



KAJ BI NAREDILI, ČE BI PO NESREČI
DELILI DEEPPAKE VIDEOPOSNETEK,
KI GA JE VIDELO TISOČ LJUDI?



TRAJANJE:
90 min



CILJNA SKUPINA:
8. - 9. razred OŠ
in srednja šola



**METODE IN
OBLIKE DELA:**
delo v skupinah
+ reševanje prob-
lemskih nalog +
vodena refleksija



TEME:
medijska
pismenost,
dezinformacije,
kritična presoja
spletnih vsebin



POSEBNOST:
igra v stilu
sobe pobega,
ki vključuje
tekmovanje
v skupinah



PRIMERNO ZA:
dneve dejavnosti,
projektne dneve
in pouk aktivnega
državljanstva



Preiskava Focusin raziskuje, kako lahko zavajajoča sporočila, manipulacije in pristranskost vplivajo na razumevanje informacij.

Udeleženci v skupinah rešujejo uganke v stilu igre pobega in tekmujejo, kdo bo prvi zaključil s preiskavo sumljivega farmacevtskega izdelka.



KAKO POTEKA?

Skupine udeležencev istočasno rešujejo serijo ugank, povezanih z raziskavo: primerjajo časopisne naslove s trditvami, preiskujejo manipulirane grafikone in ugotavljajo, ali so fotografije resnične ali ustvarjene z umetno inteligenco.

Razprava, ki sledi igri, spodbuja razmislek o navidezno prepričljivih naslovih, slikah, grafikonih in videoposnetkih, ki so lahko zavajajoči. Udeleženci se pogovarjajo tudi o tem, kako hitro lahko nevede pripomoremo k širjenju dezinformacij.



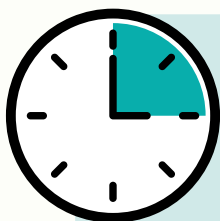
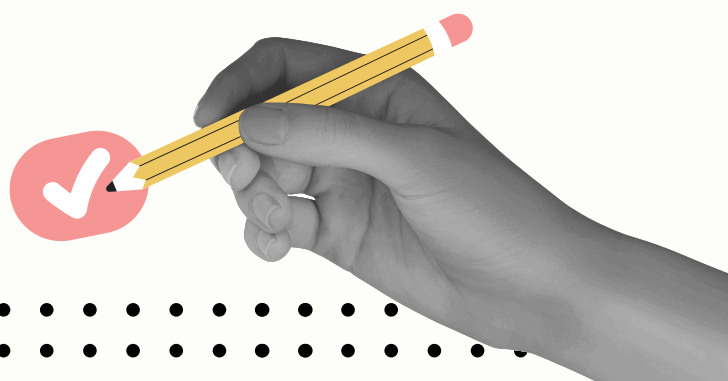
DELAVNICA SPODBUJA PREMİK

OD	K
»Če nekaj zveni prepričljivo, je verjetno res.«	»Kdo to trdi, kakšen je njegov interes in kaj manjka?«
»Ko nekaj delim, to ni več moja odgovornost.«	»Deljenje ima lahko resne posledice.«



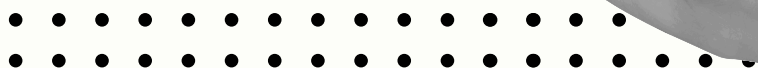
UDELEŽENCI BODO:

- preizkusili sposobnosti razločevanja resničnih in manipuliranih vsebin;
- izkusili, kako se dezinformacije širijo, in razmišljali o lastni vlogi pri njihovem širjenju;
- vadili veščine sodelovanja, komunikacije in skupnega reševanja problemov pod časovnim pritiskom;
- razmišljali o lastnih odločitvah in raziskovali, zakaj so določene tehnike manipulacije delovale prav na njih.



KAJ OSTANE PO 90 MINUTAH?

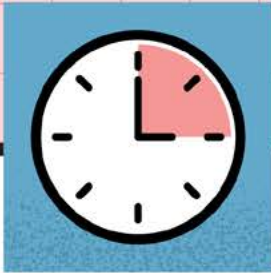
- Ne občutek, da je vsaka vsebina na spletu nezaupljiva.
- Temveč razumevanje, da je za uporabo družbenih medijev potrebna tudi zdrava mera dvoma. Dezinformacijam lahko nasedemo vsi, ne samo drugi ljudje. Ali si res vzamemo dovolj časa, da preverimo podatke, preden jih delimo z drugimi?



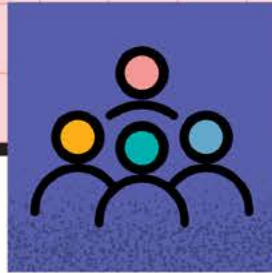
KAKO MEDIJI VPLIVAJO NA NAS?



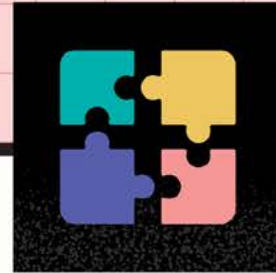
ZAKAJ NAS NEKATERE NOVICE
RAZJEZIJO, PRESTRAŠIJO ALI
PREPRIČAJO IN KOMU TAK ODZIV KORISTI?



TRAJANJE:
60–90 min



CILJNA SKUPINA:
8. - 9. razred OŠ
in srednja šola



**METODE IN
OBLIKE DELA:**
analiza medijskih
primerov +
delo v skupinah
+ vodena razprava



TEME:
medijska
pismenost,
čustveni vpliv
medijev, okvir-
janje informacij



POSEBNOST:
delavnica upora-
blja emodžije kot
jezik mladih za
izražanje čustev
in odzivov na
medijske naslove

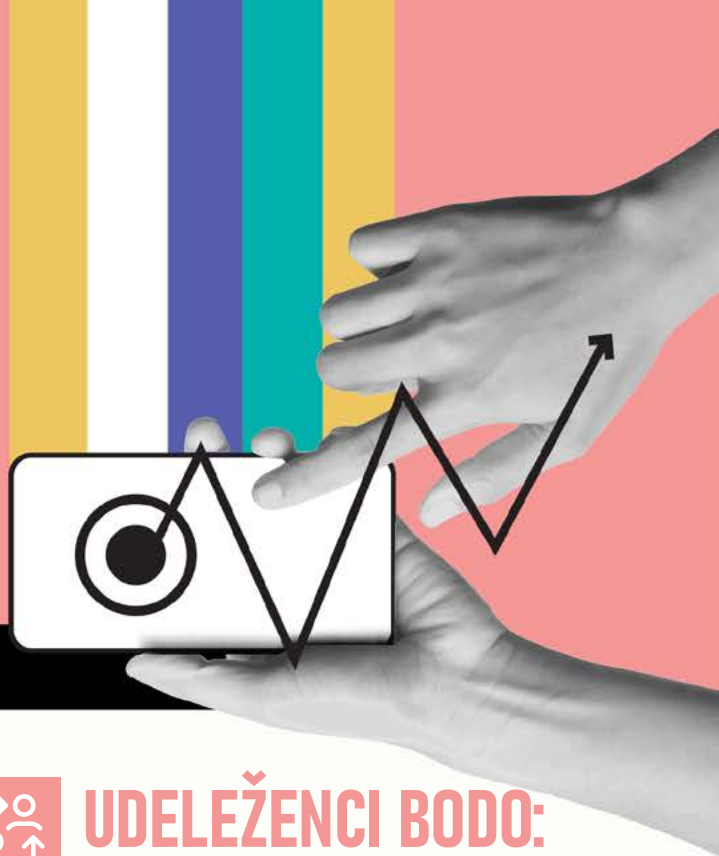


PRIMERNO ZA:
razredne ure,
dneve dejavnosti
in pouk slovenščine,
sociologije ali
aktivnega
državljanstva



Nekatere medijske vsebine nas informirajo. Druge nas najprej zadenejo: z naslovom, sliko, izbiro besed, občutkom nujnosti ali namigom, da moramo takoj klikniti in se odzvati. Delavnica odpira vprašanje, kaj se zgodi v trenutku med »to sem videl« in »to me je razjezilo ali prestrašilo« ter zakaj je za nekatere medije tak odziv koristen.

Ne ukvarjamo se samo s tem, ali je informacija resnična ali lažna. Zanima nas, kako in s katerega zornega kota je predstavljena ter kakšen odziv želi pri nas doseči.



KAKO POTEKA?

Delavnica je zasnovana kot kombinacija razprave, skupinskega dela in praktičnih izzivov. Udeleženci skozi konkretne medijske primere raziskujejo, kako naslovi, fotografije, izbira besed in poudarki vplivajo na naše občutke in razumevanje vsebine.

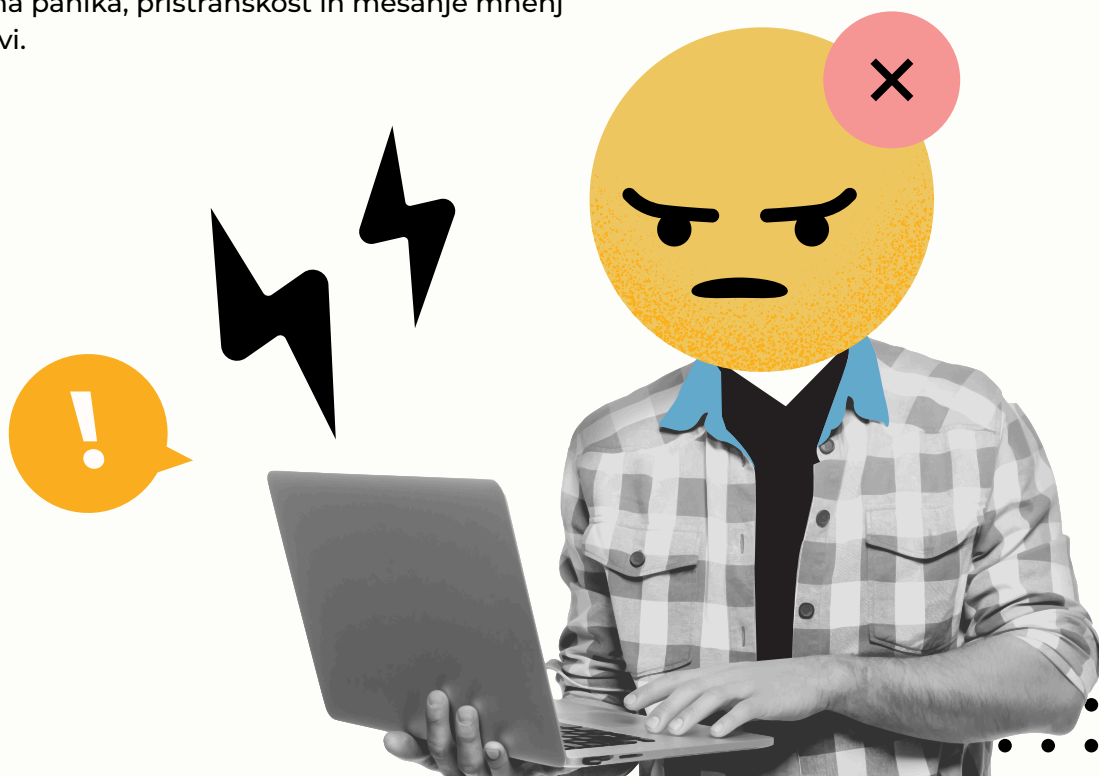
Pogledamo, kako je zapisan naslov, ki ga skoraj moramo klikniti. Kako besede ustvarijo občutek nevarnosti. Kako lahko ista informacija v enem mediju zveni kot problem, v drugem kot napad, v tretjem kot nepomembna podrobnost.

Ob tem se udeleženci srečajo s pojmi, kot so klikabilnost, senzacionalizem, okvirjanje, moralna panika, pristranskost in mešanje mnenj z dejstvi.



UDELEŽENCI BODO:

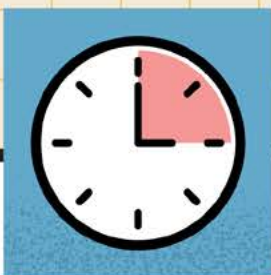
- opazovali, kako se odzivajo na različne medijske naslove in podobe;
- prepoznavali besede, slike in poudarke, ki sprožajo čustven odziv;
- se seznanili s pojmi, kot so klikabilnost, senzacionalizem, okvirjanje in moralna panika;
- analizirali primere medijskih besedil in iskali manipulativne ali pristranske elemente;
- primerjali, kako lahko isti dogodek v različnih medijih dobi drugačen pomen;
- razmišljali o interesih, perspektivah in koristih, ki lahko stojijo za določenim načinom poročanja.



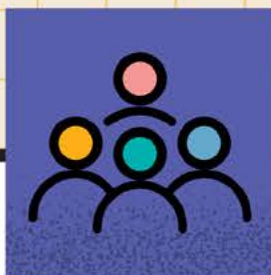
MUNICIPO: MLADI IN OBČINA



ALI MLADI VERJAMEJO,
DA LAHKO VPLIVAJO NA OKOLJE,
V KATEREM ŽIVIJO?



TRAJANJE:
90–120 min



CILJNA SKUPINA:
srednja šola



**METODE IN
OBLIKE DELA:**
igra + delo
v skupinah +
razprava +
refleksija



TEME:
aktivno državl-
janstvo, lokalna
skupnost, partici-
pacija mladih



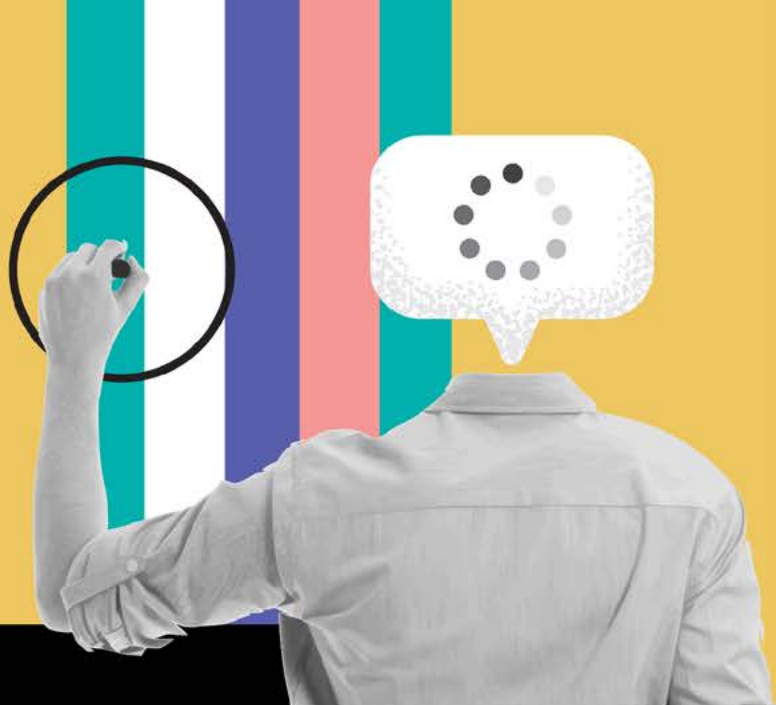
POSEBNOST:
igrifikacija lokalnega
odločanja, v kateri
udeleženci preizkus-
ijo zagovarjanje idej,
iskanje podpore in
odločanje v skupnosti



PRIMERNO ZA:
aktivno državljanstvo,
sociologijo, mladinske
posvete in projekte,
povezane z lokalno
skupnostjo



Mladi pogosto zelo dobro vedo, kaj v njihovem kraju manjka. Prostor za druženje. Boljši javni prevoz. Več vsebin za mlade. Varnejši javni prostori. Več posluha za njihove potrebe. Manj jasno pa je, ali vedo, kako lahko na te stvari vplivajo in ali sploh verjamejo, da jih bo kdo slišal. Delavnica Municipo odpira vprašanja o vlogi mladih v lokalnem okolju: kako se jih občinske odločitve dotikajo, kaj bi si želeli spremeniti, kako lahko svoje ideje predstavijo in kaj pomeni sodelovati pri odločitvah, ki ne zadevajo samo posameznika, ampak skupnost.



KAKO POTEKA?

Najprej se z udeleženci pogovorimo o participaciji: ali imajo občutek, da lahko vplivajo na spremembe, ali poznajo poti za sodelovanje in kaj zanje pomeni biti aktiven v lokalnem okolju. Nato spoznajo nekaj participativnih mehanizmov, kot so peticija, glasovanje, projekt, akcija, ljudska iniciativa, javna razprava, kandidatura in družbena omrežja.

Osrednji del delavnice je igra Municipo. Udeleženci prevzamejo vloge različnih akterjev v občini, ki imajo različne potrebe in interese. Izbirajo projekte, jih zagovarjajo, iščejo podporo, se pogajajo, glasujejo in razmišljajo, kaj je dobro za njihovo skupino ter kaj za skupnost kot celoto.



ZAKAJ IGRA?

Ker je o participaciji težko govoriti samo teoretično.

V igri se hitro pokaže, da imeti idejo ni dovolj. Treba jo je znati razložiti, utemeljiti, predstaviti drugim in se odzvati na drugačne poglede. Udeleženci vadijo argumentiranje, javno nastopanje, poslušanje, pogajanje in iskanje kompromisov.

Ob tem spoznavajo, da participacija ni samo glasovanje. Je tudi razprava, pobuda, pritisk javnosti, sodelovanje, povezovanje in odgovornost.



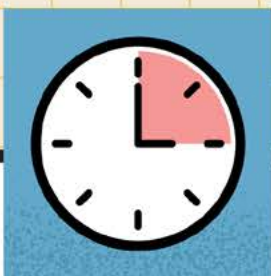
DELAVNICA SPODBUJA PREMIK

OD	K
»Mladi nimamo vpliva.«	»Katere poti za vpliv sploh obstajajo?«
»Občina nima veze z mano.«	»Občinske odločitve oblikujejo moj vsakdan.«
»Moj interes je najpomembnejši.«	»Kako se moj interes poveže z javnim interesom?«

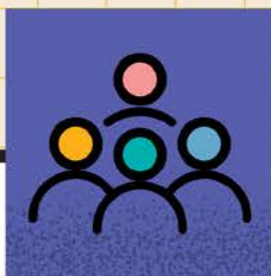


UDELEŽENCI BODO:

- razmišljali o svoji vlogi v lokalnem okolju;
- spoznali osnovne načine sodelovanja v skupnosti;
- skozi igro prevzeli vloge različnih akterjev v občini;
- vadili argumentiranje, javno nastopanje in zagovarjanje stališč;
- razmišljali o javnem interesu, kompromisih in skupnem odločanju;
- oblikovali ideje o tem, kaj bi sami želeli spremeniti v svojem okolju.



TRAJANJE:
60–90 min



CILJNA SKUPINA:
8. - 9. razred OŠ
in srednja šola



**METODE IN
OBLIKE DELA:**
velika talna
didaktična igra +
delo v skupinah +
vprašanja in izzivi



TEME:
Evropska unija,
aktivno državl-
janstvo, evropske
priložnosti za
mlade



POSEBNOST:
velika talna igra
z zemljevidom
Evropske unije in
veliko igralno kocko

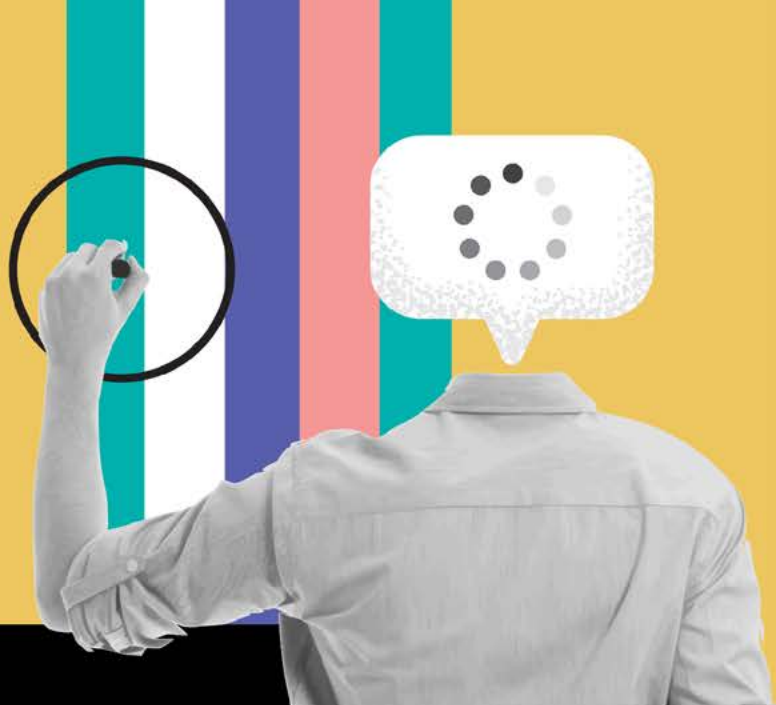


PRIMERNO ZA:
tematske dneve
o Evropski uniji,
aktivno državljanstvo,
geografijo, zgodovino
in priprave na
mednarodne izmenjave



Evropska unija se mladim pogosto zdi kot nekaj oddaljenega: institucije, zastave, pravila, sestanki in odločitve, ki se dogajajo nekje daleč stran. A v resnici je EU veliko bližje, kot se zdi na prvi pogled.

Je v telefonu, ko mladi na potovanju po državah EU uporabljajo mobilne podatke. Je v priložnosti, da gredo študirat, potovat ali prostovoljno delat v drugo evropsko državo. Je v pravilih, ki določajo varnost hrane, pravice potrošnikov, varstvo podatkov, kakovost izdelkov in standarde, ki jih pogosto jemljemo kot samoumevne.



KAKO POTEKA?

Osrednji del delavnice je igra EU namigi, velika talna igra z zemljevidom Evropske unije in veliko igralno kocko. Udeleženci se premikajo po zemljevidu, rešujejo izzive, odgovarjajo na vprašanja, iščejo povezave med državami članicami in razmišljajo o tem, kako EU vpliva na njihov vsakdan.

Vprašanja in naloge se dotikajo tem, kot so potovanje po EU, uporaba telefona v drugih državah, delo in selitev, študijske izmenjave, prostovoljstvo, spletno nakupovanje, varna hrana, pravice potrošnikov, evropske vrednote, Evropska komisija in odločanje v EU.



EVROPSKE PRILOŽNOSTI ZA MLADE?

Udeleženci spoznajo program DiscoverEU, ki izbranim mladim pri 18 letih omogoča potovalno izkušnjo po Evropi. Spoznajo Evropsko solidarnostno enoto, prek katere se lahko mladi vključujejo v prostovoljske projekte v različnih državah in na različnih področjih. Predstavimo jim tudi Erasmus+, ki odpira možnosti za študijske izmenjave, prakse, mladinske izmenjave in druge učne izkušnje v evropskem prostoru.

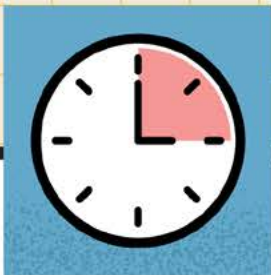


UDELEŽENCI BODO:

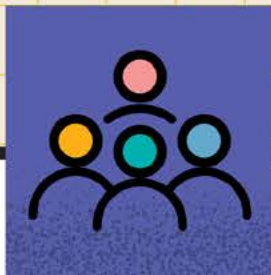
- spoznali, kako Evropska unija vpliva na njihov vsakdan;
- razmišljali o pravicah in možnostih, ki jih imajo kot prebivalci EU oziroma državljani držav članic;
- se seznanili z osnovnimi vrednotami Evropske unije;
- razumeli, da evropska pravila vplivajo na področja, kot so potovanje, delo, študij, spletno nakupovanje, varnost hrane, uporaba telefona in pravice potrošnikov;
- skozi igro odgovarjali na vprašanja, reševali izzive in povezovali države članice z vsakdanjimi primeri;
- spoznali evropske programe za mlade, kot so DiscoverEU, Evropska solidarnostna enota in Erasmus+.



WIN: ZMAGAJ KOT ŽENSKA



TRAJANJE:
90 min



CILJNA SKUPINA:
srednja šola



**METODE IN
OBLIKE DELA:**
didaktična igra +
delo v skupinah +
vodena razprava



TEME:
(ne)enakost
spolov, stereotipi



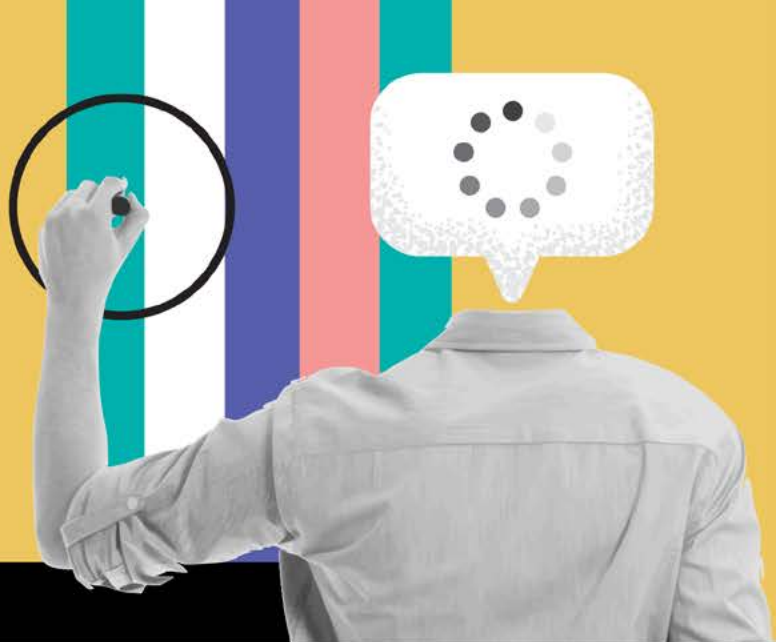
POSEBNOST:
uporaba metode
igrifikacije za
razumevanje
družbenih vlog



PRIMERNO ZA:
sociologijo, filozofijo,
aktivno državljanstvo,
karierno orientacijo
in projektne dneve



Predstavljajte si dijakinjo, ki je odlična pri matematiki, a ji okolica ves čas namiguje, da tehnični poklici »niso zanje«. Predstavljajte si dijaka, ki odrašča z idejo, da so skrb, nežnost in družinske obveznosti predvsem »ženske naloge«. Predstavljajte si mlado žensko, ki vodi projekt, rešuje težave, prevzema dodatno delo, napredovanje pa dobi nekdo drug. To so vzorci, ki se ne začnejo šele v odrasli dobi, ampak veliko prej: v razredu, doma, med vrstniki, pri izbiri študija, poklica ter pri oblikovanju predstave o tem, kaj komu »pripada«.



WIN: Zmagaj kot ženska odpira pomembno vprašanje: ali imamo res vsi enake možnosti za uspeh ali samo radi verjamemo, da jih imamo?

Fantje pri tem niso opazovalci. Tudi oni živijo z močnimi pričakovanji o uspehu, moči, skrbi, čustvih in vlogah v družini ali službi. Razumevanje izzivov, s katerimi se soočajo ženske, jim pomaga bolje razumeti družbo, odnose in lastno vlogo pri tem, ali neenakosti ponavljajo ali jih znajo prekiniti.



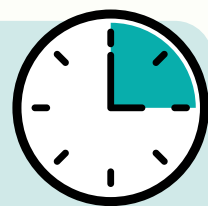
KAKO POTEKA?

Osrednji del delavnice je igra WIN: Zmagaj kot ženska. Udeleženci napredujejo po lestvi uspeha, spoznavajo pomembne ženske, rešujejo konkretne izzive in se srečujejo z ovirami, kot so stekleni strop, plačna vrzel in mentalno breme. Ob izzivih udeleženci iščejo rešitve, jih zagovarjajo in poslušajo predloge drugih. Pri tem vadijo inovativno reševanje problemov in argumentiranje ter razmišljajo o tem, kaj lahko naredi posameznik, kaj skupina in kaj institucija.



DELAVNICA SPODBUJA PREMIK

KAJ OSTANE PO 90 MINUTAH?



Udeleženci po delavnici lažje opazijo, kako stereotipi in pričakovanja vplivajo na izbire, samozavest, razdelitev dela, karierne poti in odnose. Predvsem pa začnejo razmišljati o tem, kaj pomeni ustvarjati okolje, v katerem uspeh ni odvisen samo od tega, ali znajo sami premagati vse ovire, ampak tudi od tega, ali so pravila igre pravična.



UDELEŽENCI BODO:

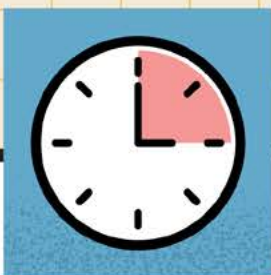
- razmišljali o spolnih stereotipih v šoli, doma, pri izbiri poklica in v delovnem okolju;
- spoznali pojme, kot so stekleni strop, plačna vrzel in mentalno breme;
- se srečali z zgodbami pomembnih žensk iz znanosti, kulture, politike, športa in družbenega delovanja;
- reševali konkretne izzive, povezane z diskriminacijo, napredovanjem, skrbjo, delom in podporo;
- vadili argumentiranje, zagovarjanje idej in iskanje rešitev;
- razmišljali o tem, kako lahko dekleta in fantje skupaj prispevajo k bolj enakim možnostim.

OD	K
»To so ženske teme.«	»To so družbene norme, ki vplivajo na vse.«
»Tako je vedno bilo.«	»To ne pomeni, da mora tako tudi ostati.«

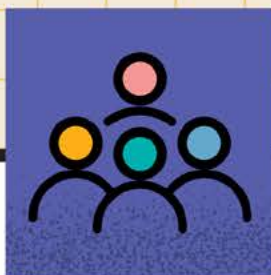
KAKO **NE** NASTOPATI



AMM... PAČ... IN POTE...
HMM... NE VEM... TO JE TO.



TRAJANJE:
90 min



CILJNA SKUPINA:
8. - 9. razred OŠ
in srednja šola



**METODE IN
OBLIKE DELA:**
praktične vaje javnega
nastopanja + delo v
skupinah + LEGO izziv
+ kratke predstavitve



TEME:
javno nastopanje,
komunikacijske
veščine



POSEBNOST:
mladi se nastopanja
učijo skozi humor,
napake in pred-
stavitev izmišljenega
LEGO izdelka



PRIMERNO ZA:
priprave na
predstavitve
seminarskih nalog,
projektne dneve,
karierno orientacijo
in dijaške projekte



V šoli od dijakov pogosto pričakujemo, da znajo nastopati. Da znajo predstaviti seminarsko nalogo, zagovarjati projekt, govoriti pred razredom, odgovarjati na vprašanja in ob tem delovati jasno, samozavestno in prepričljivo.



AMPAK KJE SO SE TEGA ZARES NAUČILI?

Javno nastopanje ni talent. Ni rezervirano za najbolj samozavestne, glasne ali »naravne govorce«. Mladi pogosto imajo idejo, a je ne znajo predstaviti tako, da bi pritegnili poslušalce. Znajo pripraviti nalogo, ne vedo pa, kako jo zagovarjati. Znajo stati pred razredom, ne vedo pa, kaj narediti s tremo, telesom, glasom, tišino ali občinstvom.

In potem javni nastop postane nekaj, kar je treba preživeti.

Ta delavnica ga obrne v nekaj, kar lahko razumejo, razstavijo, preizkusijo in izboljšajo.

KAKO POTEKA?

Delavnica združuje humor, primere slabih nastopov, praktične vaje, LEGO kocke, skupinsko delo in kratke predstavitve.

Mladi prepoznavajo, kaj naredi nastop dolgočasen, neprepričljiv ali neprijeten za poslušanje. Ugotavljajo, kaj naredi začetek močan, kdaj občinstvo izgubi pozornost in kako lahko isti govor deluje popolnoma drugače, če spremenimo strukturo, glas, držo ali odnos do poslušalcev.

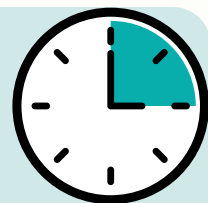
Nato s pomočjo LEGO kock ustvarijo izmišljen izdelek. Lahko je genialen, čuden, smešen ali popolnoma nepotreben. Pomembno je, da ga znajo predstaviti.



DELAVNICA SPODBUJA PREMIK

OD	K
»Dober nastop pomeni, da nimaš treme.«	»Trema je normalna in ne pomeni, da bo nastop neuspešen.«
»Javno nastopanje je talent.«	»Javno nastopanje je večšina, ki jo lahko vadimo.«

KAJ OSTANE PO 90 MINUTAH?



Ne popoln nastop. Ne TED Talk. Ne dijak, ki nikoli več ne reče »amm«. Ampak izkušnja, da javni nastop ni nekaj, kar se dijaku »zgodí«, ko stopi pred razred. Je nekaj, kar lahko zgradi: z jasnim začetkom, smiselno izbranim bistvom, stikom z občinstvom, uporabo glasu, držo, zgodbo in zaključkom.



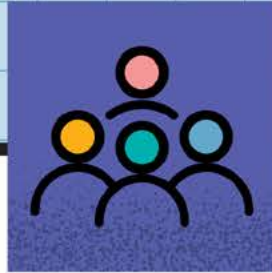
UDELEŽENCI BODO:

- prepoznavali najpogostejše napake pri javnem nastopanju;
- vadili jasnost, prepričljivost, glas, držo in stik z občinstvom;
- pripravili in izvedli kratek skupinski nastop;
- razvijali samozavest pri predstavljanju idej pred razredom.

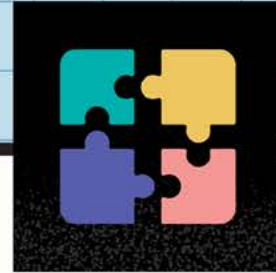
MORJE IZ KOCK



TRAJANJE:
45 min



CILJNA SKUPINA:
4. - 7. razred OŠ
in 8. - 9. razred OŠ



**METODE IN
OBLIKE DELA:**
taktilno učenje
z LEGO kockami +
delo v skupinah +
predstavitve
izdelkov



TEME:
onesnaževanje
morja, trajnostno
ravnanje, ustvar-
jalno reševanje
problemov



POSEBNOST:
učenci okoljski prob-
lem in možne rešitve
zgradijo z LEGO
kockami



PRIMERNO ZA:
naravoslovne
dneve, dneve
dejavnosti,
ekošole in
razredne ure v OŠ



Delavnica osnovnošolcem približa onesnaževanje morja skozi igro, sestavljanje kock in pogovor. Učenci razmišljajo, od kod odpadki pridejo, komu škodijo, zakaj se kopičijo in kaj lahko naredimo drugače doma, v šoli, na plaži ali v skupnosti.



ZAKAJ LEGO KOCKE?

Problem, ki se zdi velik, oddaljen in zapleten, postane nekaj konkretnega: nekaj, kar lahko primejo v roke, sestavijo, premaknejo, spremenijo in razložijo drugim. Namesto poslušanja in gledanja se učenci učijo izkustveno, s preizkušanjem, tipanjem in raziskovanjem.

KAKO POTEKA?

Preverimo predznanje o morju, odpadkih in onesnaževalcih morja in pogovor nadgradimo s skupinskim LEGO izzivom. Sestavimo prizore, ki bodo rešili naše morje na najučinkovitejši način. Zgradimo povezavo med odpadkom, morjem in lastnimi navadami. Po predstavitvi izdelkov se pogovorimo o tem, kaj lahko naredimo kot posamezniki, razred, šola ali skupnost.



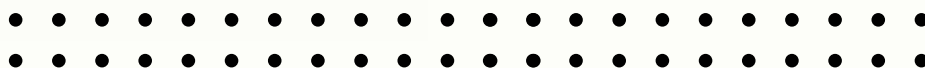
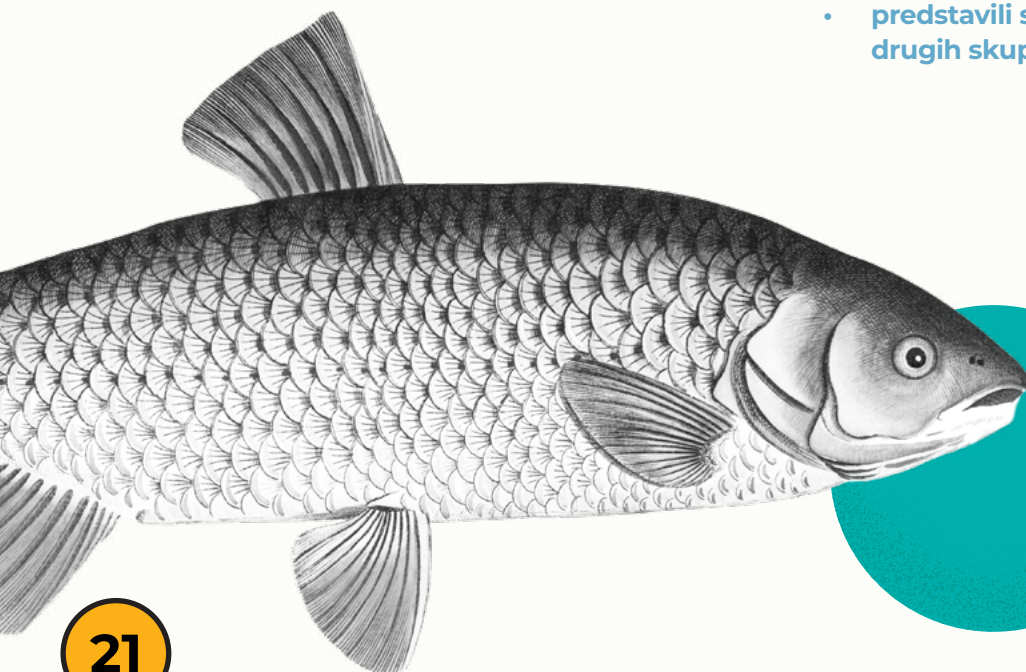
DELAVNICA SPODBUJA PREMIK

OD	K
»Odpadek izgine, ko ga vržem stran.«	»Odpadek neke konča in lahko vpliva na okolje.«
»Morje onesnažujejo drugi.«	»Tudi moje navade so del zgodbe.«



UDELEŽENCI BODO:

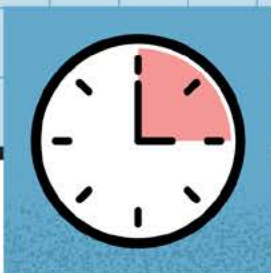
- spoznali najpogostejše onesnaževalce morja;
- razmišljali, od kod odpadki pridejo v morje;
- razumeli, da onesnaževanje vpliva na živali, rastline, ljudi in obalo;
- s pomočjo LEGO kock prikazali okoljski problem in rešitev;
- predstavili svojo idejo in poslušali rešitve drugih skupin.



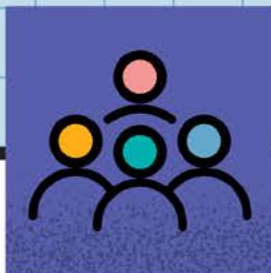
REŠEVALCI MORJA



MORJE POTREBUJE EKIPO.
MISIJA SE ZAČNE V LABORATORIJU.



TRAJANJE:
90 min



CILJNA SKUPINA:
4. - 7. razred OŠ
in 8. - 9. razred OŠ



**METODE IN
OBLIKE DELA:**
terensko delo +
delo v skupinah +
opazovalne naloge



TEME:
morski
ekosistemi,
onesnaževanje,
podnebne
spremembe



POSEBNOST:
delavnica poteka
kot raziskovalna
misijska z nalogami
na terenu ob morju



PRIMERNO ZA:
naravoslovne dneve,
dneve dejavnosti,
ekošole in okoljske
projekte



Delavnica Reševalci morja učence popelje iz laboratorija HEKA na teren, k morju, kjer se obala spremeni v raziskovalni prostor. Učenci postanejo reševalna ekipa: opazujejo, iščejo sledi življenja, spremljajo vreme, rešujejo naloge, zbirajo dokaze in pripravljajo ustvarjalne predloge za bolj odgovoren odnos do morja.



ZAKAJ JE TO POMEMBNO?

Ker otroci morje pogosto povezujejo s počitnicami, plavanjem in igro, manj pogosto pa z vprašanji odgovornosti, onesnaževanja, življenja pod gladino, podnebnih sprememb in vpliva človeka na obalo.

Delavnica jim pokaže, da morje ni samo lep razgled, ampak živ ekosistem. V njem so školjke, ptice, rastline, živali, kamni, tokovi, veter, oblaki, odpadki in sledi človeškega ravnanja. Ko učenci te stvari opazijo sami, postane tema bolj resnična: odpadki ni več samo fotografija v učbeniku, školjka ni samo predmet na plaži, oblak ni samo del vremena, ampak znak, da se narava spreminja.

KAKO POTEKA?

Delavnica je zasnovana kot raziskovalna misija. Udeleženci v laboratoriju HEKA prejmejo navodila, se razdelijo v skupine in spoznajo naloge, ki jih čakajo na terenu. Nato se skupaj odpravimo do morja, kjer skupine rešujejo izzive v treh raziskovalnih conah. Po terenskem delu skupine predstavijo svoje naloge, ugotovitve in predloge rešitev.

Posebni pogoji: izvedba je odvisna od vremena; priporočena sta primerna obutev in zaščita pred soncem oziroma dežjem.

KAJ OSTANE PO 90 MINUTAH?



Z misije se ne vrnejo praznih rok.

Vrnejo se z opažanji, najdbami, fotografijami, vprašanji, zemljevidi in idejami. Na obali prepoznajo odpadke, sledi življenja, vremenske znake in drobne spremembe, ki jih sicer morda sploh ne bi opazili.



UDELEŽENCI BODO:

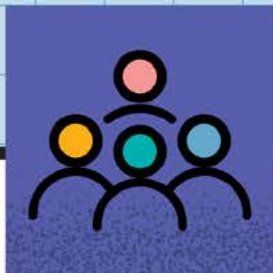
- spoznali različne onesnaževalce morja in obale;
- razmišljali o tem, od kod prihajajo odpadki in kako vplivajo na morsko okolje;
- opazovali školjke, ptice, drobna morska bitja in druge znake biotske raznovrstnosti;
- spremljali vreme, valove, veter in oblake kot del morskega okolja;
- sodelovali v skupini in reševali naloge v obliki raziskovalne misije;
- oblikovali ustvarjalne predloge za bolj ekološko ravnanje z morjem.



CIANOTIPIJA: MODRI ARHIV MORJA



TRAJANJE:
45 min



CILJNA SKUPINA:
4. - 7. razred OŠ
in 8. - 9. razred OŠ



**METODE IN
OBLIKE DELA:**
demonstracija
tehnike +
ustvarjalno
delo + skupna
refleksija



TEME:
morska flora,
cianotipija,
umetnost in
naravoslovje



POSEBNOST:
učenci s pomočjo
svetlobe ustvarijo
modre odtise morske
flore



PRIMERNO ZA:
likovno umetnost,
biologijo,
naravoslovne
dneve in dneve
dejavnosti



Cianotipija je stara fotografska tehnika, pri kateri s pomočjo svetlobe nastane značilen moder odtis. Predmet, rastlino ali drug naravni material položimo na pripravljen papir, ga izpostavimo svetlobi in počakamo, da nastane modra silhueta predmeta.

V tej delavnici učenci morsko floro spoznavajo skozi opazovanje, dotik, kompozicijo in odtis. Drobna morska rastlina, alga, oblika lista ali senca naravnega materiala postane del modrega arhiva morja.

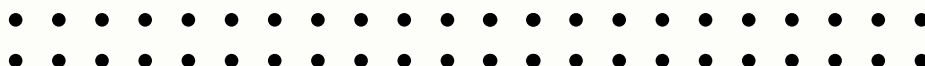
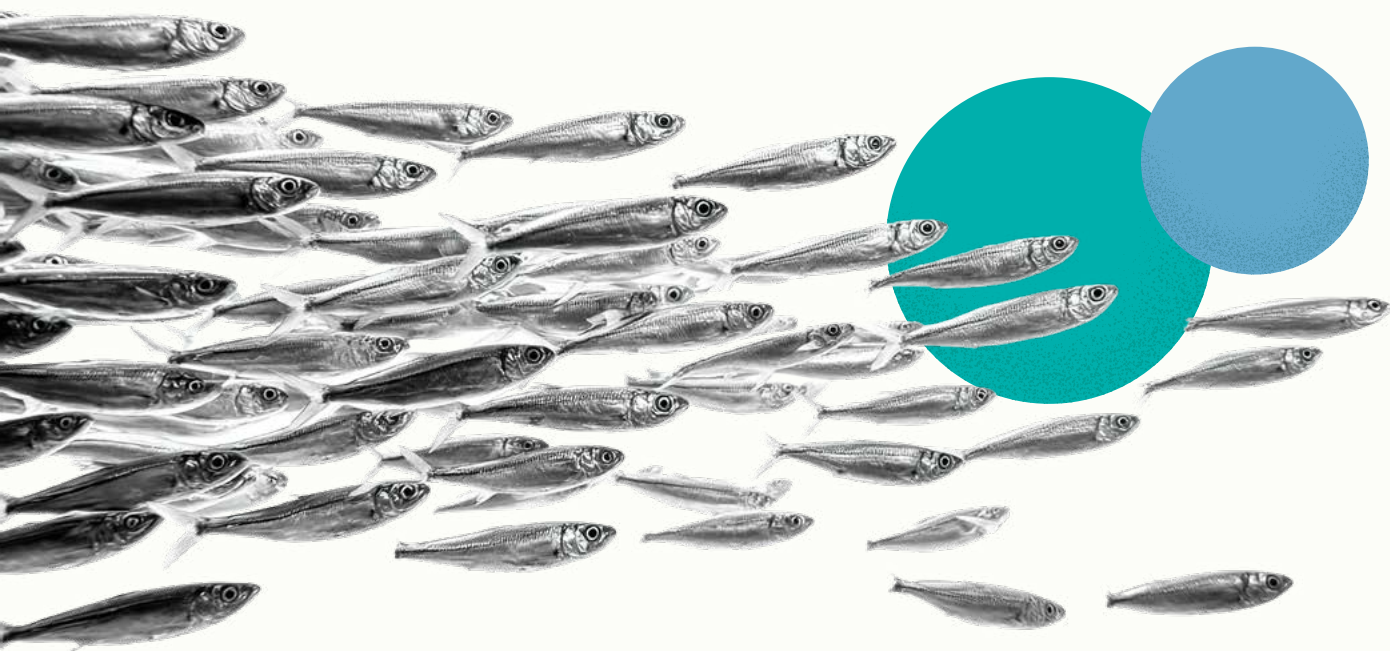


KAKO POTEKA?

Učenci spoznajo osnovne značilnosti morske flore in razmislijo, zakaj so morske rastline in alge pomembne za ekosistem. Nato se seznanijo s cianotipijo kot tehniko ustvarjanja modrih odtisov. Pripravijo kompozicijo iz morskih rastlin oziroma naravnega materiala, jo izpostavijo svetlobi in opazujejo, kako nastane odtis. Ob končnem izdelku zabeležijo osnovne podatke: obliko, ime ali opis vzorca, lokacijo oziroma izvor ter posebnosti, ki so jih opazili. Tako odtis ni samo estetska podoba, ampak tudi majhen arhiv narave.

UDELEŽENCI BODO:

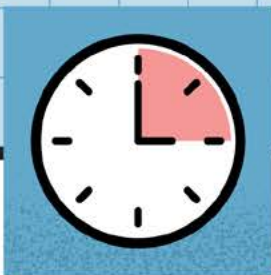
- spoznali osnovne značilnosti morske flore;
- razmišljali o vlogi morskih rastlin in alg v ekosistemu;
- se seznanili s cianotipijo kot fotografsko tehniko;
- s pomočjo svetlobe ustvarili modre odtise naravnega materiala.



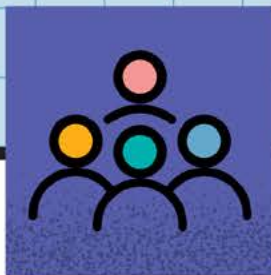
DUHOVI JADRANA



KAJ, ČE BI SE OGROŽENE VRSTE
JADRANA ZA HIP PRIKAZALE KOT DUHOVI?



TRAJANJE:
45 min



CILJNA SKUPINA:
4. - 7. razred OŠ
in 8. - 9. razred OŠ



**METODE IN
OBLIKE DELA:**
demonstracija +
ustvarjalno delo +
skupna refleksija



TEME:
optične iluzije,
naravoslovje in
naravovarstvo



POSEBNOST:
učenci s pomočjo
optične iluzije ustvari-
jo učinek lebdečih
podob ogroženih
morskih vrst



PRIMERNO ZA:
likovno umetnost,
naravoslovje,
naravoslovne dneve
in dneve dejavnosti



Delavnica povezuje naravoslovje, ustvarjanje in optične iluzije. Udeleženci izdelajo preprosto prizmo po principu optične iluzije, znane kot Pepperjev duh.

Ko jo postavijo pred zaslon, se v njej kot lebdeče podobe pojavijo izbrane ogrožene vrste severnega Jadrana - plemenita pokrovnica, glavata kareta, navadna pliskavka in morski konjiček.



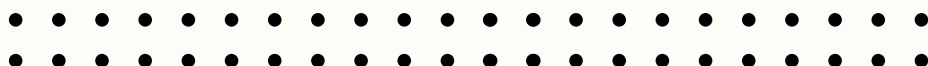
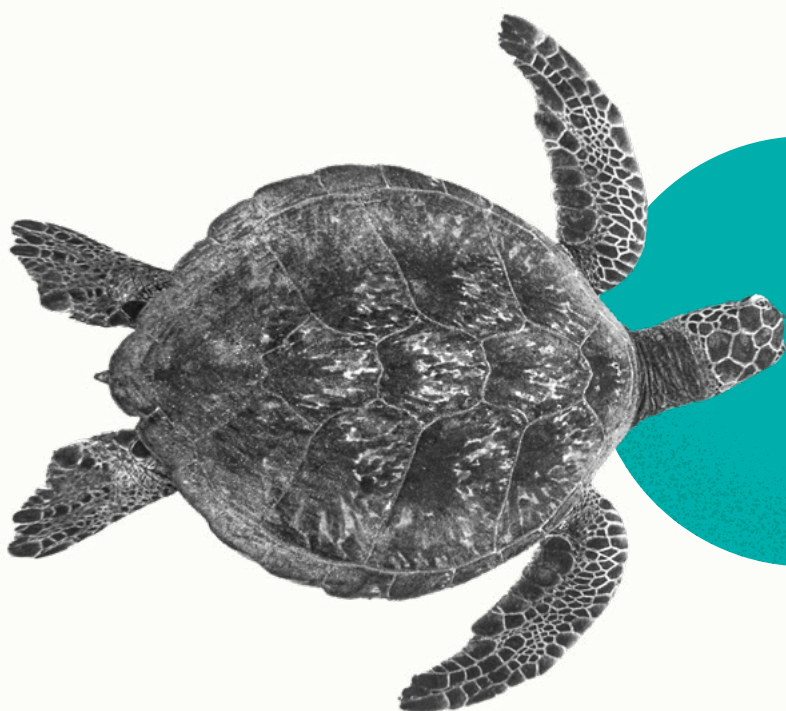
KAKO POTEKA?

Udeleženci izdelajo prizmo iz prosojne folije in spoznajo osnovni princip njenega delovanja. Vsaka skupina s pomočjo prizme prikaže eno izbrano morskno vrsto ter jo na kratko predstavi. Ko se predstavijo vsi »duhovi Jadrana«, sledi razmislek o tem, kaj ogroža življenje v našem morju in kako lahko tudi sami prispevamo k njegovemu varstvu.



UDELEŽENCI BODO:

- spoznali ogrožene vrste severnega Jadrana;
- spoznali osnovni princip optične iluzije Pepperjev duh;
- predstavili izbrano morskno vrsto in razloge za njeno ogroženost;
- razmišljali o možnostih varovanja ogroženih vrst in morskega okolja.





KAKO NAPREJ?

PRIJAVA, IZVEDBA IN CENA

Ste našli delavnico, ki bi jo želeli izvesti z vašim razredom? Izpolnite prijavnico in nam povejte, kaj potrebujete. Od tu naprej se dogovorimo skupaj.

IZVEDBA

Delavnice trajajo od 45 do 120 minut. Natančno trajanje je navedeno pri opisu posamezne delavnice, po dogovoru pa lahko vsebino, poudarke ali način izvedbe prilagodimo starosti, potrebam in značilnostim skupine.

Večino delavnic izvajamo neposredno na šolah po vsej Sloveniji ali na drugi dogovorjeni lokaciji. Delavnici Cianotipija: modri arhiv morja in Duhovi Jadrana zaradi potrebne opreme in prostora izvajamo v laboratoriju HEKA v Kopru (Cesta Zore Perello-Godina 3).

Delavnice so praviloma namenjene enemu razredu oziroma skupini do 35 udeležencev. Če je skupina večja, nam to sporočite ob prijavi, da skupaj preverimo možnosti izvedbe.

Po želji lahko udeležencem izdamo tudi potrdilo o udeležbi na delavnici.

PRIJAVA IN POTRDITEV TERMINA

Naši termini se radi hitro zapolnijo, zato s prijavo ne odlašajte predolgo. **Priporočamo, da prijavnico izpolnite vsaj dva meseca pred želeno izvedbo.** Tako je več možnosti, da najdemo prost termin in delavnico pripravimo glede na potrebe vaše skupine.



Če delavnico načrtujete v krajšem časovnem roku, nam vseeno pišite. Preverili bomo razpoložljive možnosti in poskusili poiskati ustrezen termin.

V prijavnici navedete:

- delavnico oziroma sklop, za katerega se zanimate;
- starostno skupino oziroma razred;
- predvideno število udeležencev;
- želeni termin ali časovno obdobje;
- lokacijo izvedbe;
- morebitne posebnosti skupine, učne cilje ali teme, ki bi jih želeli posebej poudariti.

PRIJAVNICA <<

Po prejemu prijave se vam oglasimo glede razpoložljivosti in skupaj uskladimo termin, lokacijo, tehnične pogoje ter morebitne prilagoditve programa.

Oddana prijavnica še ne pomeni rezervacije termina.

Termin je dokončno potrjen, ko prejmete našo pisno potrditev.

Če se po potrditvi termina spremenijo število udeležencev, termin ali druge okoliščine, ki lahko vplivajo na izvedbo, nam to sporočite čim prej.

CENA DELAVNIC

Pri oblikovanju cen upoštevamo, da se delavnice med seboj razlikujejo. Nekatere zahtevajo enega izvajalca in preprostejšo pripravo, druge več izvajalcev, sodelovanje strokovnjaka, terensko ali laboratorijsko delo ter specializiran material in opremo.

Cena zato vključuje pripravo delavnice, izvedbo, delo izvajalcev ter material in opremo, predvideno za posamezno delavnico.

Delavnice izvajajo usposobljeni pedagoški delavci in strokovnjaki z različnih tematskih področij z izkušnjami pri delu z mladimi.

PiNA ima status organizacije v javnem interesu na področju mladine in izobraževanja.

Cena velja za eno izvedbo za en razred oziroma skupino do 35 udeležencev. DDV-ja ne obračunavamo - cene delavnic so končne.

DELAVNICA	TRAJANJE	IZVEDBA IN POSEBNOSTI	CENA
MORJE IZ KOCK	45 MIN	1 IZVAJALEC	80 €
FULFEJK	90 MIN	2 IZVAJALCA	110 €
FOCUSIN	90 MIN	2 IZVAJALCA	110 €
KAKO MEDIJI VPLIVAJO NA NAS?	90 MIN	2 IZVAJALCA	110 €
EU NAMIGI	90 MIN	2 IZVAJALCA	110 €
KAKO NE NASTOPATI	90 MIN	2 IZVAJALCA	110 €
REŠEVALCI MORJA	90 MIN	2 IZVAJALCA, TERENSKO DELO	150 €
WIN: ZMAGAJ KOT ŽENSKA	90 MIN	2 IZVAJALCA + 1 STROKOVNJAKINJA	150 €
CIANOTIPIJA	45 MIN	1 IZVAJALEC + 1 STROKOVNJAK, SPECIALIZIRAN MATERIAL IN LABORATORIJSKA IZVEDBA	150 €
DUHOVI JADRANA	45 MIN	1 IZVAJALEC + 1 STROKOVNJAK, SPECIALIZIRAN MATERIAL IN LABORATORIJSKA IZVEDBA	150 €
MUNICIPO	120 MIN	2 IZVAJALCA + 1 STROKOVNJAK	200 €

POGLOBLJENO V TEMO

Nekatere teme potrebujejo več kot eno delavnico. Zato ponujamo tudi tematske sklope, v katerih se posamezne delavnice vsebinsko dopolnjujejo in isto temo odpirajo z različnih zornih kotov.

Sklopi omogočajo, da udeleženci temo raziskujejo bolj poglobljeno, nova znanja in izkušnje povezujejo med seboj ter jih postopoma nadgrajujejo. Namesto enkratnega srečanja tako nastane daljši učni proces, v katerem je več prostora za razumevanje, preizkušanje, razpravo in refleksijo.

TEMATSKI SKLOP	VKLJUČENE DELAVNICE	CENA SKLOPA
MEDIJSKA PISMENOST	FULFEJK + FOCUSIN + KAKO MEDIJI VPLIVAJO NA NAS?	250 €
MLADI V DRUŽBI	EU NAMIGI + WIN: ZMAGAJ KOT ŽENSKA + MUNICIPO	360 €
LABORATORIJ HEKA	MORJE IZ KOCK + DUHOVI JADRANA + CIANOTIPIJA	300 €

Delavnice znotraj sklopa se praviloma izvajajo v več terminih. Kjer vsebina, trajanje in način dela to dopuščajo, lahko posamezne delavnice povežemo tudi v skupno izvedbo v istem dnevu.

Razpored in način izvedbe skupaj prilagodimo starosti skupine, učnim ciljem ter časovnim in organizacijskim možnostim šole.

POTNI STROŠKI

Pri izvedbah zunaj naših prostorov se potni stroški obračunajo dodatno v višini **0,35 € na kilometer**.

Če imate večjo skupino, želite več izvedb iste delavnice ali potrebujete drugačno prilagoditev programa, nam to sporočite ob prijavi in skupaj bomo poiskali ustrezen rešitev.

**CILJ NI, DA SE
DELAVNICA KONČA,
KO ZAPREMO
VRATA UČILNICE.**

**CILJ JE, DA NEKAJ
OSTANE ODPRTO.**



pina