Module 9

দলীয় উদ্দীপক, উদ্বোধনী + সমাপ্তি

snapshot

একটি প্রশিক্ষণের বিভিন্ন পর্যায়ে চমৎকার কিছু উদ্দীপক ক্রিয়াকলাপ দরকার হয়- এরা একটি দলের ভেতরে একে অপরকে জানতে সাহায্য করে, তারা গতি হারিয়ে ফেললে তাদেরকে পুনরুজ্জীবিত করে বা কোথাও আটকে গেলে মানুষকে নতুন উপায়ে চিন্তা করতে উদ্বুদ্ধ করে।

introduction

একটি প্রশিক্ষণের বিভিন্ন পর্যায়ে চমৎকার কিছু উদ্দীপক ক্রিয়াকলাপ দরকার হয়- এরা একটি দলের ভেতরে একে অপরকে জানতে সাহায্য করে, তারা গতি হারিয়ে ফেললে তাদেরকে পুনরুজ্জীবিত করে বা কোথাও আটকে গেলে মানুষকে নতুন উপায়ে চিন্তা করতে উদ্বুদ্ধ করে।

রুমে কর্মশক্তির স্তরের পরিচর্যা করে, কাজে সক্রিয়ভাবে অংশগ্রহণ করানোর জন্য গতিশীল, শ্রবণধর্মী, বা চাক্ষুষ (ভিজ্যুয়াল) পদ্ধতি ব্যবহার করে, এবং প্রশিক্ষণার্থীদের চাহিদা কী, তা জানতে তাদের ভালোভাবে বুঝতে পারার ক্ষমতা থাকা, এ সবই সমধর্মী অভিজ্ঞতা তৈরিতে অবদান রাখে এবং রূপান্তরিত অভিজ্ঞতা তৈরির ক্ষেত্র প্রস্তুত করে।

সবসময় নিজেকে জিজ্ঞাসা করুন, *কেন* আপনি একটি নির্দিষ্ট অনুশীলন ব্যবহার করছেন এবং এই কারণটি যে প্রশিক্ষণ উদ্দেশ্যগুলোর মধ্যে অন্তত পক্ষে একটি উদ্দেশ্যকে সমর্থন করে, সে ব্যাপারে নিশ্চিত হোন।

---

further information

- আগুস্তো বোল-এর Games for Actors and Non-actors, Second Edition প্রশিক্ষকদের জন্য ক্রিয়াকর্মের সম্পদশালার মতো।
- এক গুচ্ছ Quick and Easy Camp Games –এর জন্য এই সাইটটি ভিজিট করুন
- দলের জন্য সহযোগিতা এবং মিথষ্ক্রিয়া পদ্ধতির টুলকিট: Liberating Structures
- অনুশীলনের একটি সম্পদশালার জন্য 350.org-এর Trainings – Topic – Elicitive Tools এবং এর অনলাইন সংস্করণ: Trainings – Online Monster Manual দেখুন।

---

training activities list

অনুশীলন	এটা কি	সময়	কর্মশক্তির স্তর
কাজের পরিসর উন্মুক্ত করা (Opening the space)	সংশ্লিষ্ট গোষ্ঠীকে কোনো নির্দিষ্ট ভূমির অধিবাসী হিসেবে স্বীকৃতি দেয়া, কাজের ভিত্তি তৈরি করা, বা অন্তর্ভুক্তিমূলক স্বাগত কার্যক্রমের মাধ্যমে আমাদের সেরা কাজের জন্য একটি স্থান নির্ধারণ এবং একটি 'আধার' তৈরির বিভিন্ন উপায়।	৩-৩০ মিনিট	নিম্ন/মাঝারি
নাম বলার খেলা (Name games)	একে অপরের নাম জানার সময় একটি গ্রুপকে একত্রিত করার কাজ।	৫-২০ মিনিট	নিম্ন থেকে উচ্চ
দলীয় চুক্তি (Group agreements)	পারস্পরিক মিথস্ক্রিয়া, জবাবদিহিতা, আস্থা তৈরি এবং সবাইকে অন্তর্ভুক্ত করার দৃষ্টিভঙ্গিকে তুলে ধরে, এরকম মৌলিক নিয়মকানুন নির্ধারণ করার অংশগ্রহণমূলক প্রক্রিয়া।	১০-৪৫ মিনিট	মাঝারি
একে অপরকে জানার ক্রিয়াকর্ম (Get to know each other activities)	গ্রুপগুলির একে অপরকে জানার জন্য এবং তাদের মধ্যে সংযুক্তি গড়ে তোলার জন্য আকর্ষণীয় ক্রিয়াকর্ম।	১০-৪৫ মিনিট	নিম্ন থেকে উচ্চ
উদ্দীপক (Energizers)	অংশগ্রহণমূলক ক্রিয়াকলাপ, যেগুলো খুব মজার ও আকর্ষণীয় এবং যেগুলো বাধা ভেঙে দেয়, কর্মশক্তির স্তর বাড়ায় এবং অংশগ্রহণকারীদের পুনরায় কাজে মননিবেশ করতে সহায়তা করে।	১০-১৫ মিনিট	উচ্চ
আলোচনা সমাপ্ত করা (Closing the space)	আলোচনা সমাপ্ত করা এবং সম্পাদিত কাজ মূল্যায়নে অংশগ্রহণকারীদের সহায়তা করা।	৩-৩০ মিনিট	নিম্ন থেকে উচ্চ