



FIRST[®]
DIVE

PRESENTED BY **Qualcomm**

FIRST LEGO League DIVE workshop

Csapatépítési lehetőségek

Molnár József

Elnök | HelloWorld Egyesület

2024/2025

SEASON

FIRST DIVE

PRESENTED BY Qualcomm



PRESENTED BY  RTX



PRESENTED BY  HAAS
Gene Haas Foundation



PRESENTED BY RTX



PRESENTED BY HNS

Bizonytalan jövő



44% of workers' core skills are expected to change in the next five years.

**according to World Economic Forum, Future of Jobs Report 2023*

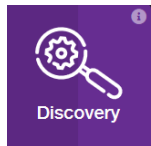


We need to help students realize STEM skills are critical for any career, even those not traditionally considered “STEM.”

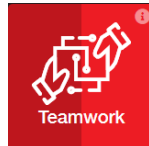


***FIRST*[®] helps build the STEM skills and real-world skills young people need to become productive global citizens – including teamwork, resiliency, and a lifelong love of learning.**

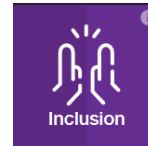
FIRST alapértékek



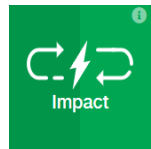
Felfedezés: Új képességeket, ötleteket fedezünk fel



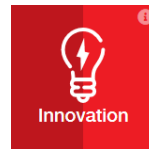
Csoportmunka: Együtt sokkal erősebbek vagyunk



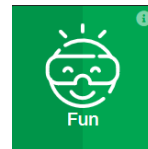
Tisztelet: tiszteljük egymást és a különbözőségeinket



Hatás: Mindent azért teszünk, hogy hatással legyünk a világra



Innováció: A saját kreatitásunk célja a problémák megoldása



Szórakozás: Élvezzük minden percét annak, amit teszünk

Miért fontos a csapatépítés?

1. A tagok jobban megismerhetik egymást
2. Hatékonyabbá válik a csoportmunka és így az egész csapat teljesítménye javul
3. A tagok jobban fogják élvezni a részvétel és nő a kreativitásuk
4. Fejleszthető a gyermekek kommunikációs képessége
5. A csapattagok kiengedhetik a gőzt és ellazulhatnak

Csapatépítési tippek

1. Legyen minden foglalkozás elején egy 10-15 perces rész, amit a csapat a közös játéknak, az egymásra hangolódásnak szentel
2. A foglalkozások végén mindenki mondja el, hogyan érezte magát a foglalkozás alatt
3. Legyen egy csapattag, aki az alapérték felelős legyen, ha kell, ő készüljön fel a játékokra, és ő legyen az aki irányítja a beszélgetéseket (ez rotálható)
4. Legyen 2-3 alkalom, amikor a csapat nem a versennyel, csupán a szórakozással foglalkozik
5. Ha lehet, akkor minden RISE személyiség legyen a csapatban (Ruler, Invidual, Supporter, Expert)

Csapatépítési lehetőségek

1. Csapatszabályzat közös összeírása
2. A csapat nevének közös kitalálása (Téma alapú, Hely alapú, Fantázianév)
3. A csapat identitásának megtalálása (rövidtávú, hosszútávú)
4. Csapatlogó kitalálása, fejlesztése
5. Csapatpóló, kabala, arculat tervezése közös átbeszélése
6. Csapatrigmus megfogalmazása, begyakorlása
7. Zászlók, bannerek, egyéb jelmezek, öltözetek
8. Közösségi média kezelés, kommunikáció átbeszélése
9. Események szervezése (iskolán belül, más közösségekben, workshopok)
10. Fundraising szervezése

Döntéshozási tippek

1. Legyen egy meghatározott idő az ötletelésre
2. Minden csapattag vegyen részt benne
3. Post-it-eken gyűjtsék az ötleteket, legyen a közös ötletek csoportosítva
4. Legyen kiválasztva a top 3 ötlet
5. A csapat szavazással válassza ki a háromból a legjobbat

Minden foglalkozás után érdemes megkérdezni...

1. Mi az, ami jó volt?
2. Mi lehetne még jobb?
3. Hogyan kommunikáltál?
4. Hogyan kommunikálhatnál jobban?
5. Mennyire volt jó a terved?
6. Hogyan lehetne a terved még jobb?

Lehetséges szerepek

- Brainstorm felelős: a gondolatok szabad áramlásáért felel, ha kell, akkor egyesíti a közös ötleteket és mediálja a beszélgetést. Célja, hogy a csapat egy jó ötlettel álljon elő.
- Feladatmenedzser: megérti a feladatot és figyel, hogy a csapat ne kalandozzon el. Célja, hogy a kitűzött feladat végre legyen hajtva.
- Időmenedzser: figyeli a feladata fordított időt. Célja, hogy a feladat a kitűzött időpont alatt legyen végrehajtva.
- Eszközmenedzser: biztosítja a foglalkozásokhoz a megfelelő eszközöket. Célja, hogy a csapat minden szükséges eszközt megkapjon.

Kommunikációs alapszabályok

- Legyenek körök, hogy mindenki megszólalhasson
- A kimondott ötletek nem a személyekké, hanem a csapaté
- Egymás ötleteire építeni jó és hasznos. Ne mond, hogy „nem”, mond, hogy „igen és...”.
- Konfliktus esetén a csapattagok próbálják megbeszélni a problémát.
- Ha nem sikerül a konfliktust megoldani, a tanár közvetítsen
- Ha így sem sikerül, akkor legyen kő-papír-olló döntés és a pedagógus külön-külön beszéljen a gyerekekkel

Csapatépítő játék #1 – Közös dolgaink

Írd le, hogy...

- Mennyi testvéred van.
- Melyik a kedvenc sportod.
- Ha bárhova utazhatnál, akkor hova mennél.
- Mi volt általános iskolában a kedvenc tantárgyad.
- Milyen hangszeren játszol, ha játszol valamin.
- Legutóbb amikor külföldön voltál, merre jártál.

Csapatépítő játék #2 – Lufipukkasztás

Írjátok fel a hat alapértéket egy papírra, tegyétek be azt lufikba, majd fújjátok fel a lufit, de ne teljesen (így nehezebb lesz kipukkasztani).
A feladat, hogy a csapattagok egymás után kipukkasszák a lufikat, de ne legyen ugyanaz a módszer.



Csapatépítő játék #3 – Igaz és hamis

Minden csapattag írjon fel magáról 3 igaz és két hamis állítást. Utána olvassák fel a csapattagok magukról és mindenki próbálja megtippelni, hogy mi igaz és mi hamis állítás. Aki a legtöbbet eltalálja, az nyer.

Csapatépítő játék #4 – Festőművész

Kijelölünk egy játékvezetőt és egy festőművészt. A játékvezető kimegy a teremből, és a festőművész egy-két egyszerű vonallal lerajzolja azt a személyt, akit a csoport kiválaszt.

A játékvezető bejön, és a rajz kezdetlegessége ellenére megmondja, kiről készült a festmény. A csapat feladata kitalálni, honnan ismert rá arra, akit a festmény ábrázol.

Egyéb csapatépítési lehetőségek

- Minden csapattag hozzon be magáról egy képet, ami fontos neki, és az kerüljön fel a csapatposzterre. Meséljen a kép keletkezéséről.
- LEGO építőverseny (legjobb, ha korlátozott számú LEGO-val csinálják)
- Hídépítés
- Toronyépítő verseny
- Six Bricks aktivitások
- Születésnap sorrend
- Plüssreptetés