



Puzzle Skali Współpracy NGO

Instrukcja

Koncepcja i opracowanie narzędzia: Dariusz Kurcman
Opracowanie graficzne: Malwina Nahorny

Prawa autorskie zastrzeżone.

Puzzle powstały w ramach projektu „Skala Współpracy NGO” sfinansowanego przez Narodowy Instytut Wolności - Centrum Rozwoju Społeczeństwa Obywatelskiego ze środków Program Fundusz Inicjatyw Obywatelskich na lata 2021-2030.

Wszelkie uwagi i pomysły innego wykorzystania narzędzia, prosimy wysłać do Pracowni Nauki i Przygody: pracownia@naukaprzygoda.edu.pl.



Sfinansowano przez Narodowy
Instytut Wolności - Centrum
Rozwoju Społeczeństwa
Obywatelskiego ze środków
Funduszu Inicjatyw Obywatelskich
Nowe FIO na lata 2021 - 2030



Wprowadzenie

Puzzle Skali Współpracy NGO to narzędzie pracy stworzone w Pracowni Nauki i Przygody na potrzeby warsztatów, szkoleń, spotkań i programów rozwojowych dla osób wolontariackich, członkowskich i pracujących w organizacjach pozarządowych. Podstawę teoretyczną narzędzia stanowi model „Skala Współpracy”. Więcej o projekcie i modelu znajduje się na stronie: <https://ngo.skawalawspolpracy.pl/>

Puzzle można wykorzystać do wprowadzenia w tematykę Skali Współpracy lub podstawę do omówienia wybranych elementów skali (np. jako zamiennik omówienia z wykorzystaniem plansz). Układanie puzzli w grupie, ze względu na odmienną specyfikę każdej z części układanki, może stanowić podstawę do tworzenia pierwszych skojarzeń z każdym z trzech światów.

Narzędzie może być dostosowywane przez osoby prowadzące do specyfiki zajęć zaplanowanych z wykorzystaniem puzzli.

Dla kogo?



- Narzędzie zostało zaprojektowane z myślą o osobach w wieku 13+.
- Rekomendowana liczba uczestników pracujących z jednym kompletem: 6-12 osób.

Jak się przygotować? Co jest potrzebne do zastosowania puzzli?

Drukowanie:

Puzzle można wykonać w formie wydruku trwałego na dużym formacie (wydruk w drukarni) lub w formie samodzielnego wydruku na małym formacie.

Zawartość zestawu składa się z 3 plików:

- Plansza zmagania (1szt.)
- Plansza unikania (1szt.)
- Plansza współpracy (1szt.)

Każdy plik zawiera 1 planszę puzzli z paserami (oznaczeniami) cięcia.

W przypadku wykonywania puzzli w drukarni, plik jest przygotowany do wydruku w formacie A1 (+5mm spad), co daje w efekcie wydruk w formacie ok 84 cm x 59 cm (na jedną planszę). W tym formacie pojedynczy element ma wymiary około 28 cm x 20 cm (nieco mniej niż kartka A4).

Plansze należy drukować w kolorze, jednostronnie.



Możliwe jest wydrukowanie puzzli np. na jednym z następujących materiałów:

- spienione pcv o grubości 3 mm pokryte laminatem matowym. Ten sposób wydruku jest najtańszy. Spienione pcv o grubości 3mm można bez problemu ciąć ręcznie, również poza drukarnią. Ten materiał nie jest jednak tak trwały i odporny na uszkodzenia mechaniczne jak pozostałe materiały. Jest lekki – całkowity ciężar puzzli (wszystkich 3 plansz) to około 2,5kg.
- spienione pcv o grubości 5 mm pokryte laminatem matowym. Nieco droższa opcja. Spienione pcv o grubości 5mm jest w miarę lekkie (puzzle powinny ważyć mniej niż 4 kg) i dość wytrzymałe. Cięcie tego materiału może być trudniejsze niż w przypadku płyty 3mm. W przypadku cięcia ręcznego konieczne może być kilkukrotne cięcie, co zwiększa ryzyko uszkodzenia. Spienione pcv 5 mm może być cięte laserowo lub przy pomocy obrabiarki CNC.
- płyta kompozytowa dibond. Jest to płyta składająca się z dwóch aluminiowych okładzin o grubości ok 0,3 mm z rdzeniem polietylenowym. Wydruk na tym materiale może być najdroższy, ale w efekcie uzyskuje się materiał trwały, odporny na czynniki atmosferyczne i na uszkodzenia mechaniczne. Płyty dibond są trudne do samodzielnego pocięcia co oznacza, że cięcie wydruku najlepiej zlecić drukarni. Waga gotowego wydruku na płycie o grubości 3 mm to około 5,5 - 6 kg.

W przypadku samodzielnego wydruku, układankę najlepiej wydrukować w formacie A3 lub A4. Zalecane jest zastosowanie papieru o większej grubości niż standardowa (np. papieru wizytówkowego o gramaturze 300 g lub grubszego), przez co materiał będzie bardziej estetyczny i trwały.

Projekt graficzny zawiera oznaczenia linii cięcia (tzw. pasery), w przypadku wydruku w drukarni pozwala to na pocięcie puzzli według schematu. Równocześnie osoba, która będzie wykorzystywać puzzle na swoich zajęciach może zdecydować się na wykonanie innego schematu cięcia, aby samodzielnie zobrazować różnice trzech światów. Więcej na ten temat poniżej.

Zasady cięcia puzzli:

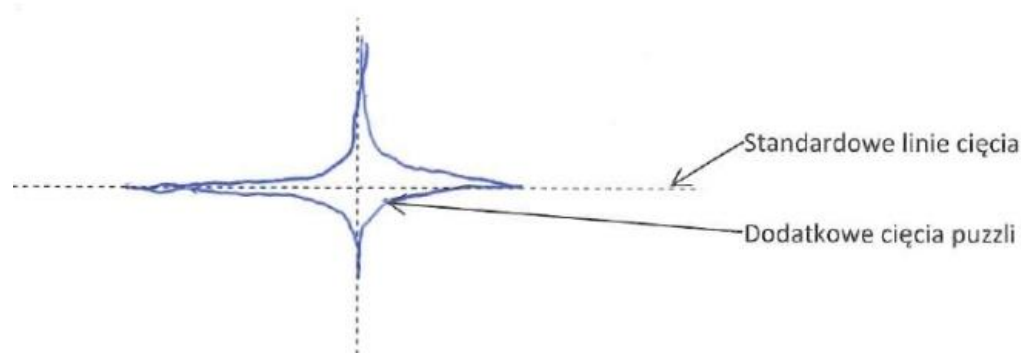
- Puzzle świata współpracy można ciąć w sposób oznaczony na projekcie, na 9 równych części. W ten sposób otrzymamy układankę, w której wszystkie elementy do siebie pasują. Możliwe jest również wykonanie cięcia planszy ze światem współpracy w taki sposób, aby powstały klasyczne puzzle (z wypustkami i pasującymi do nich wgłębieniami). W przypadku wydruku w drukarni wymaga to zaprojektowania schematu cięcia. Warto przy tym również pamiętać, że pocięcie planszy na klasyczne puzzle z wypustkami przy wykorzystaniu mniej trwałych materiałów może zmniejszyć trwałość całego



narzędzia – wypustki w puzzlach są ich słabym elementem i mogą uszkodzić się w pierwszej kolejności.

Puzzle świata współpracy z założenia mają do siebie dobrze pasować, uzupełniając się wzajemnie i tworząc jeden spójny obraz.

- Puzzle świata unikania można pociąć identycznie jak w przypadku świata współpracy, na 9 równych części, zgodnie z przygotowanym schematem. Następnie, w celu zobrazowania specyfiki tego świata, można wykonać dodatkowe cięcia, polegające na odcięciu fragmentów układanki w rogach puzzli, według następującego schematu:

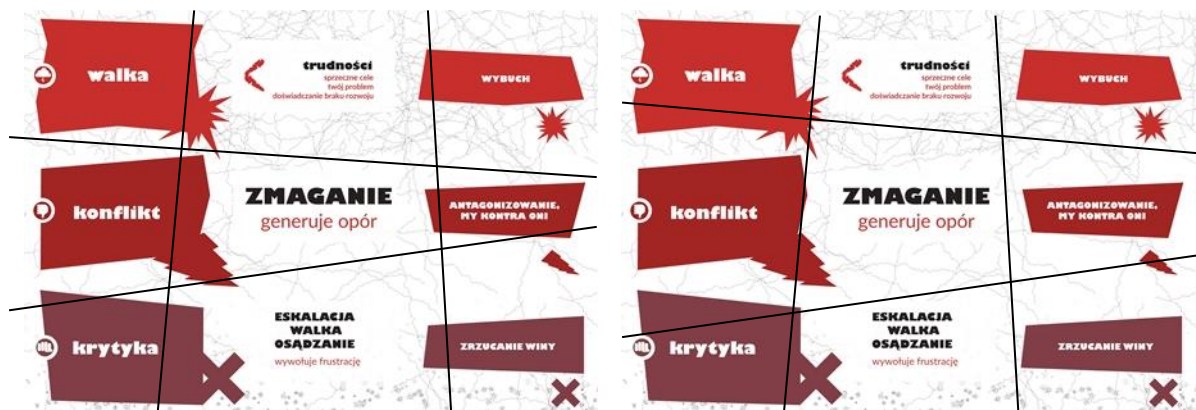


Dzięki temu zabiegowi, puzzle świata unikania będą możliwe do ułożenia, ale pomiędzy nimi pojawią się w rogach niewielkie odstępy, co ma obrazować specyfikę świata unikania. Przy zastosowaniu tego rozwiązania puzzle tworzą jedną całość i powstaje obraz, ale każdy z elementów planszy zachowuje pewien „dystans” od pozostałych – jest to próba pokazania metafory unikania i pewnej samotności elementów tworzących ten świat.

- Puzzle świata zmagania w projekcie są pocięte ma 9 części, jednak linie cięcia oznaczone paserami nie są poprowadzone równoległe do krawędzi układanki. Dzięki temu elementy układanki nie będą tworzyć równych, symetrycznych elementów, co w założeniu ma stanowić pewną metaforę tego świata. Osoba przygotowująca puzzle może też pociąć je w inny sposób, który jej zdaniem będzie lepiej obrazować specyfikę świata zmagania. Możliwe jest np. pocięcie układanki na większą liczbę części co sprawi, że złożenie tego świata w jedną całość będzie trudniejsze niż w przypadku pozostałych dwóch światów. Możliwe jest też zastosowanie zabiegu polegającego na wydrukowaniu dwóch plansz świata zmagania, pocięciu ich liniami przebiegającymi w innych miejscach tak, aby w efekcie powstały elementy różnej wielkości, a następnie złożenie zestawu dla uczestników poprzez wymieszanie elementów z dwóch wydruków. Jeśli osoba przygotowująca narzędzie wybierze większe elementy układanki, złożenie puzzli w jeden obraz będzie możliwe, ale aby obraz był poprawny, konieczne będzie układanie puzzli jednego na drugim (nie będą do siebie pasować). To może stanowić metaforę świata zmagania, chociaż warto wziąć pod uwagę, że może



wywołać frustrację u części uczestników zajęć. Przykładowy schemat takiego pocięcia plansz poniżej:



Efekt opisany powyżej będzie osiągnięty, jeśli osoba przygotowująca narzędzie wybierze dla uczestników dolne i górne elementy z pierwszej planszy i środkowe elementy z drugiej planszy. Taki sposób ułożenia planszy jest metaforą zmagania – elementy układanki leżą jeden na drugim, „walczą” o miejsce i o to, który będzie na górze, a który pod spodem.

Prowadzenie

Narzędzie jest zaprojektowane w sposób umożliwiający zastosowanie go przez jedną osobę (trenera, lidera).



Czas trwania:

5 - 15 min + omówienie

Czas trwania zależy od liczebności grupy oraz celu w jakim narzędzie jest stosowane

Zawartość zestawu

Zestaw składa się z trzech plansz, każdej do jednego świata Skali Współpracy. Plansze są pocięte w sposób zaplanowany przez twórców narzędzia lub w sposób, który trener uzna za stosowny w kontekście planowanych zajęć i sposobu wykorzystania narzędzia. Przykładowe zasady cięcia plansz zostały opisane powyżej.

Propozycje przebiegu ćwiczenia:

1. Uczestników należy podzielić na 3 grupy. Metoda podziału jest dowolna – uczestnicy mogą podzielić się samodzielnie lub może to być efekt działań podjętych przez osobę prowadzącą zajęcia.
2. Zadaniem uczestników jest ułożenie 3 plansz Skali Współpracy z otrzymanych puzzli. Każda grupa ma ułożyć jedną planszę. Możliwe jest przyjęcie różnych zasad podczas wykonywania tego zadania:



- a) Wariant prosty – każda grupa otrzymuje 9 odpowiednich puzzli i ma z nich ułożyć planszę. W tym wariantcie nie ma rywalizacji pomiędzy grupami, a jedynie proste ćwiczenie i przestrzeń do refleksji na temat tego, jak wygląda plansza po ułożeniu. Wariant rekomendowany w przypadku, jeśli puzzle są przygotowane w taki sposób, że każda plansza jest pocięta w odmienny sposób.
- b) Wariant „konkursowy” – każda grupa otrzymuje na start część puzzli ze swojej planszy. Aby zdobyć pozostałe puzzle, grupa musi wykonać zadania przygotowane przez trenera. Mogą to być zadania sprawdzające wiedzę, zadania logiczne, sprawnościowe lub wymagające współpracy lub testujące inne umiejętności społeczne.
- c) Wariant rywalizacyjny – każda grupa otrzymuje 9 puzzli, ale skompletowanych tak, że ma po 3 puzzle z każdej planszy. Następnie ich zadaniem jest prowadzenie takich wymian z pozostałymi grupami, aby skompletować i ułożyć swoją planszę, równocześnie uniemożliwiając skompletowanie plansz innym zespołom.

Osoba prowadząca może też przeprowadzić ćwiczenie według innego, opracowanego przez siebie scenariusza.

- 3. W przypadku wariantu konkursowego lub rywalizacyjnego, lub innego przebiegu ćwiczenia warto dać uczestnikom przestrzeń na refleksję i omówienie przebiegu samego doświadczenia. W zależności od preferencji trenera i specyfiki grupy, omówienie to może odbywać się na forum grupy lub w podgrupach.
- 4. W przypadku, jeśli w ćwiczeniu zastosowany został wariant konkursowy lub rywalizacyjny, i którejś z grup nie udało się ułożyć ich planszy, należy teraz doprowadzić do ich ukończenia. Osoba prowadząca zajęcia powinna zaprosić uczestników do ich refleksji na temat wyglądu plansz po ich ułożeniu. Tło wykorzystane w każdej z plansz, użyte symbole graficzne oraz odmienne sposoby cięcia wskazują na odmienną specyfikę każdego ze światów. Warto w tym miejscu dać uczestnikom przestrzeń na dyskusję na temat plansz i ich wyglądu, zadając ewentualnie pytania pomocnicze, pogłębiające wypowiedzi uczestników. Obserwacje uczestników i ich refleksje na temat tego, jak wygląda każdy świat po ułożeniu mogą stanowić punkt wyjścia do omówienia cech każdego ze światów.

