



V kompletu je 5 kategorij kartic in vsaka ima svojo barvo. Barve so **rdeča**, **modra**, **rumena**, **zelena** in **bela**. Simboličen pomen za izbiro teh barv je, da se z njihovo kombinacijo ustvari katerakoli druga barva.

Imena kategorij kartic so:

- **Povezovanje s čustvi (rdeča)**
- **Iskanje smeri (modra)**
- **Identificiranje prednosti (rumena)**
- **Sistemsko razmišljanje (zelena)**
- **Dopolni sliko (bela)**

Ustvarjanje koncepta:



Oblikovanje izdelka: Iana Avramova

Potrditev:



NAVODILA

Kartice **YOCO** so ustvarjene kot interaktivni vir za mladinske delavce in za usposabljanje mladinskih vodij. Kartice so osredotočene na razvoj lastnosti za opolnomočeno vodenje, samozavedanje in sistemsko zavest.

Kartice **YOCO** omogočajo učinkovito sodelovanje med mladinskimi delavci in udeleženci ter omogočajo globoko motivacijsko delo in doseganje trajnih učnih rezultatov.

YOCOKARTICE OPOLNOMOČENO VODSTVO

-1-

KAJ JE VKLJUČENO V **YOCO** KOMPLETU:

Komplet vsebuje pet kategorij kartic. Vsaka kategorija simbolizira ključno področje vodenja in vsebuje 15 kartic. Pet kategorij se lahko uporablja skupaj ali ločeno; v skupinskem ali individualnem učnem procesu, odvisno od konkretnega konteksta in cilja mladinskega dela.

Vsaka od YOCO kartic ima dve strani. Ena stran je usmerjena v analitični del možganov, ki je odgovoren za kritično mišljenje, samoanalizo in ukrepanje. Za to stran je značilna beseda ali vprašanje. Druga stran kartice je usmerjena proti delu možganov, ki je povezan z ustvarjalnostjo, domišljijo in intuicijo. Za to stran je značilna podoba/slika.

-2-

POVEZOVANJE S ČUSTVI

Ta kategorija je sestavljena iz kombinacije slik in besed za izražanje čustev, ki jih vsi ljudje izkušijo v vsakdanjem življenju. Kartice so namenjene temu, da opogumijo vodje, da raziščejo svojo čustveno inteligenco. Kartice spodbujajo razumevanje svojih čustev in čustev drugih ljudi. Odpirajo prostor za razmislek, ki pomaga uporabiti prave pristope za upravljanje odnosov.



Rdeča kategorija

-3-

ISKANJE SMERI

Kartice predstavljajo nabor simbolov in vprašanj, ki predstavljajo voditeljevo obnašanje. Navdihuje jih koncept arhetipov. Kartice spodbujajo vodje, da razmisljijo o svojih najglobljih tegobah in poiščejo odgovore na naslednje korake na svoji poti.

IDENTIFICIRANJE PREDNSTI

Te kartice na eni strani predstavljajo zbirko bistvenih vodstvenih lastnosti in njihove sestavne dele ter z njimi povezane značilnosti na drugi strani.

Modra kategorija

-4-

Namen kategorije je sprožiti samoevalvacijo vodstvenih prednosti in določiti področja za nadaljnji razvoj. Kartice spodbujajo tudi razumevanje pomena ravnovesja. Tista stran kartice, ki predstavlja kakovost, je razdeljena na dve področji (belo in črno), kar omogoča razširitev razmišljanja o pozitivnih in negativnih vidikih prednosti vsakega vodje, kadar je v ravnovesju ali izven njega.

SISTEMSKO RAZMIŠLJANJE

Kartice predstavljajo nabor slik in besed s področja sistemskega mišljenja. Cilj je spodbuditi voditelje k boljšemu razumevanju okolja v katerem delujejo.

-5-

1-8

Rumena kategorija

-6-

Zelena kategorija

Vsi elementi sistema so med seboj povezani in kartice pomagajo vodjem videti širšo perspektivo z vsemi povezavami, odnosi in vplivi. To voditeljem omogoča boljše odločanje o prihodnjih dejanjih.

DOPOLNI SLIKO

Komplet praznih kartic ponazarja svobodo vsakega vodje, da lahko zgradi svoj koncept in stil vodenja. Ostale kategorije kartic predstavljajo že vnaprej definirane ideje. Čeprav so bile ustvarjene po temeljiti raziskavi, ne morejo zajeti celotnega spektra posameznikovega dojemanja vodenja.

Bela kategorija

Ta komplet praznih kartic dovoljuje vodjem, da dodajo svoje elemente, s svojimi besedami in podobami. Kartice dovoljujejo tudi možnost, da trenerji predstavijo svoje inovacije na podlagi njihovega strokovnega znanja in razmišljanja.

NAVODILA ZA UPORABO

Obstajajo številni načini in kombinacije za uporabo kartic YOCO. Ni prave ali napačne poti - vse je mogoče. Vsak lahko svobodno ustvari nešteto možnosti igranja in se jim prilagaja. Naš cilj je zagotoviti začetno idejo in navdih za interakcijo s karticami.

Vse kategorije kartic lahko uporabite skupaj, ločeno ali v kombinaciji.

-7-

1. Položite kartice tako, da vidite sliko, napis ali pa kombinacijo obeh možnosti.

2. Vsakega od udeležencev prosite, da izbere tri kartice, s katerimi se najbolj poistoveti.

3. Začnite pogovor in pustite, da se udeleženci razgovorijo o razlogu, zakaj so izbrali določene kartice, kako interpretirajo njihov pomen in kako se povezujejo z njihovim stilom vodenja.

4. Prosrite udeležence, da preučijo tudi drugo stran kartice in natopovejo, kaj lahko dodajo njihovi zgodbi in kaj lahko izlučijo.

Za več informacij obiščite našo spletno stran
<https://www.apel-project.eu/manual>

-8-

Aktivna mladinska
participacija s pomočjo
opolnomočenega vodstva
(APEL) PROJEKT

<https://www.apel-project.eu>



Training methodology in
empowered youth
leadership
"APEL training programme"

Sofinancira program
Evropske unije
Erasmus+



YOCOKARTICE
OPOLNOMOČENO VODSTVO

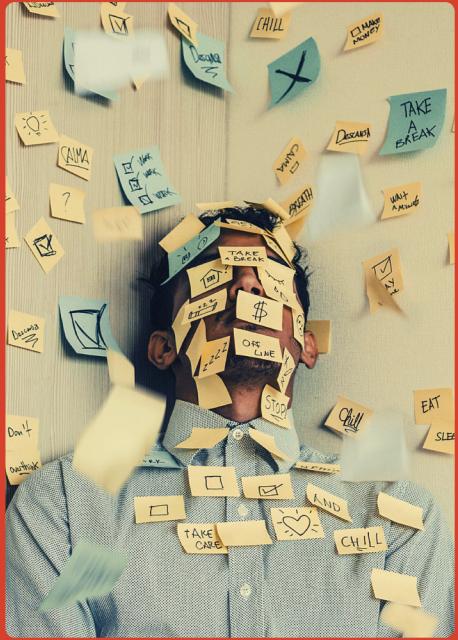


Potrlost




Ponos


9-16



Stres



Žalost



Sreća



Upanje





Strah



Veselje



Frustracija



Spokojnost





Navdih



Hvaležnost



Krivda



Jeza





Zmedenost



Vladar



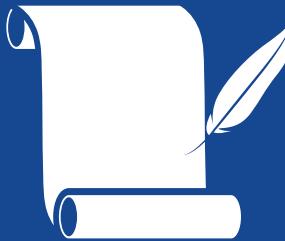
Kako zagotoviti
strukturo in red?



Čarovnik



Kaj želite
spremeniti?



Modrec



Kaj vas zanima?



Bojevnik



Kateri izliv želite premagati?



Učitelj



Kaj se lahko drugi naučijo od vas?



Revolucionar



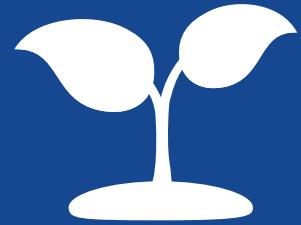
Kaj narediti, da prekinemo status quo?



Vizionar



Kakšne možnosti si predstavljate?



Starš



Kako gradite svoj potencial?



Skrbnik



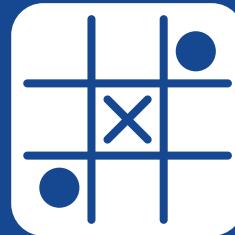
Kako skrbite zase in za druge?



Zdravilec



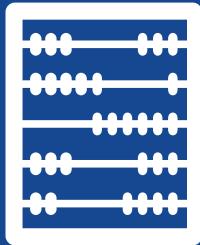
Kaj je potrebno pozdraviti?



Otrok



Katero igro ste se odločili igrati?



Študent



Kaj se želite naučiti?



Služabnik



Kako služite?



Šaljivec



Kako ohranjate vaše razpoloženje?



Heroj



Kako lahko nadaljujete z eksperimentiranjem?

Poštenost



Poštenost

Iskrenost
Čast
Zvestoba
Dostojnjost
Ponižnost
Vrednote
Etika
Moralnost
Spodobljivost

Empatija



Empatija

Povezati
Čustveno
Zavedanje
Razumevanje
Sočutno
Prisotno
Poslušati
Slišati
Potrebe
Dostopno

Navdihujuč



Navdihujuč

Prijaznlost
Opogumiti
Strast
Navduševati
Motivirati
Vplivati
Poživljajoče
Vzgajati
Olajšati
Močena vprašanja

Ponižnost



Ponižnost

Kultura
Lastništvo
Zavestno
Nezapleteno
Naravno
Napake
Sprejem
Dovzetnost
Vera
Neobsajajoče



Preglednost



Preglednost



Čustvena inteligencija



Čustvena inteligencija



Jasnost
Raziskava
Enostavnost
Delitev
Poročati
Informacija
Vključitev
Dostop
Avtentičnost

Samozavedanje
Humor
Lastnost
Občutki
Zavedanje
Čustva
Obnašanje
Upravljanje odnosov
Volja
Samoupravljanje

Opolnomočenje



Opolnomočenje



Samozavest



Samozavest



Metodologija
Učiti
Pooblastilo
Neposredno
Delegacija
Biti pooblaščen
Samozavest
Ukaz
Usposabljanje

Znanje
Izkušnja
Pozitivno
Skladno
Modrost
Pogumno
Odnosi
Drzno
Prepričanja
Hvaležnost

Odločanje



Odločanje

Kritično mišenje
Odločno
Dinamično
Ukrepati
Prepričljiv
Sposobno
Učinkovitost
Usmerjenost v rešitve
Izbira
Biti odgovoren

Trdoživost



Trdoživost

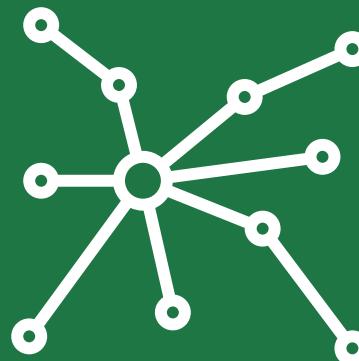
Nasprotovanje
Razrešiti
Učenje
Ovire
Vztrajnost
Obvladati
Vzdržljivost
Zmanjšanje tveganja
Moč
Nepodstavljanost

Komunikacija



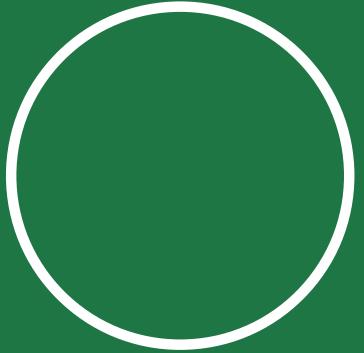
Komunikacija

Prepričevanje
Mreženje
Pogajanje
Pogovor
Soočenje
Razprava
Povezovati ljudi
360° povratne informacije
Win-win
Izmenjava

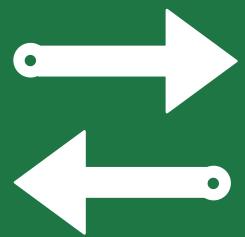


Skupina

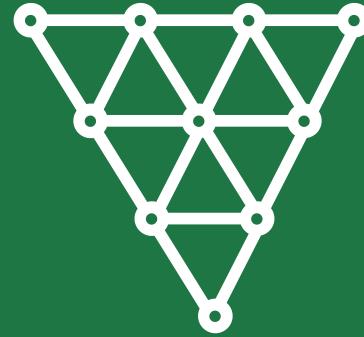




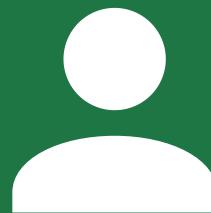
Vključenost



Izmenjava



Red

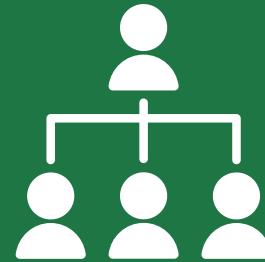


Jaz





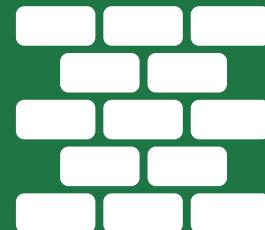
Ciljna skupina



Interesna skupina



Čas



Ovira





Viri



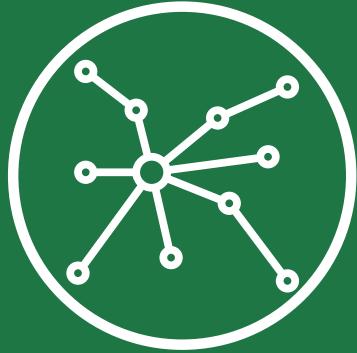

Podporniki




Drugi ljudje




Nasprotnik

Organizacija



Institucije



