



## IO2. Naloga 2.2

**Delajte počasi, delajte bolje**  
**Orodje za usposabljanje**  
**Motnje družbenih omrežij**





## IME ORODJA: Poskusite slediti – Kako zlahka vas nekaj zmoti?

### ORGANIZACIJA IN DRŽAVA: CPIP, Romunija

Na spletu  V živo

#### Pregled (Kaj se boste naučili?):

1. Kako dobro obvladujete dva pogovora hkrati.
2. Pomembnost osredotočanja samo na eno stvar.
3. Kako se lahko izognete motečim dejavnikom, povezanih z uporabo družbenih omrežij?

---

#### Cilj:

1. Ozaveščanje o resničnem vplivu motečih dejavnikov, povezanih z uporabo družbenih omrežij.
2. Povečanje produktivnosti z dlje trajajočo osredotočenostjo na določeno nalogo.

---

#### Materiali:

Telefon.  
Scenariji.

---

**Čas:** 25 minut (5 minut vsak krog, 10 minut razprave).

---

**Ciljna skupina:** Zaposleni, predvsem tisti, ki med delom uporabljajo družbena omrežja.

---

#### Navodila za moderatorje

1. Pojasnite cilje tega orodja.
2. Pojasnite vsako vlogo (glavni igralec, pisatelj in govornik).
3. Govorcu in piscu dajte njuna scenarija.
4. Zastavite seznam vprašanj, da preizkusite osredotočenost glavnega igralca na dva pogovora hkrati.
5. Dvakrat ponovite koraka 3 in 4, tako da bo vsak udeleženec opravil vsako vlogo.
6. Moderirajte razpravo.
7. Zahtevajte povratne informacije in izpolnite kontrolni seznam za ocenjevanje.





## Naloge in postopek

To orodje temelji na interakciji in komunikaciji med 3 osebami, od katerih ima vsaka določeno vlogo. Dejavnost vključuje preizkušanje koncentracije in sposobnosti, da ostane osredotočen na dveh mestih glavnega igralca, ki se mora odzvati na sporočila drugega udeleženca, medtem ko se tretji z njim pogovarja. Glavni igralec bo dobil 5 vprašanj, povezanih s podrobnostmi, da bi preizkusil, kako osredotočen je lahko v dveh vzporednih pogovorih. Orodje bo imelo 3 kroge, v katerih morajo udeleženci zamenjati vloge tako, da gre vsak skozi 3 vloge. Vsak krog spremenite scenarij in vprašanja za ohranjanje stopnje težavnosti.

### **VLOGE:**

1. **Glavni igralec** ima vlogo, da se odzove na sporočila, ki jih prejme od enega od svojih kolegov, in posluša, kaj pravi drugi kolega.
2. **Pisatelj** ima vlogo, da poslušalcu piše sporočila o podrobnostih dogodka, v katerem bosta morala skupaj sodelovati.
3. Vloga **govorca** je, da poslušalcu predstavi novo nalogo, ki jo bosta skupaj delala.

### **NALOGE:**

1. Govorec začne brati svoj scenarij, pisec pa začne pisati sporočila s svojo pisavo.
2. Glavni igralec pozorno posluša govorca in odgovarja na sporočila pisca.
3. Glavni igralec odgovori na 5 vprašanj.
4. Moderator pove glavnemu igralcu pravilne odgovore.
5. Trije udeleženci zamenjajo vloge.

Tukaj je **primer**, ki ponazarja orodje:

### **Scenarij govorca:**

*»Torej, se spomnite naloge, o kateri sem vam govoril? Tisto, kjer moramo ustvariti tečaj usposabljanja za nova delovna mesta, ki smo jih ravnokar odprli? Izkazalo se je, da moramo to storiti veliko prej, ker bodo novi kolegi začeli v ponedeljek. Torej, rok je petek ob 15. uri, tako da ima vodja čas, da ga pregleda. Tudi v kadrovski službi sem izvedel, da že imamo osnutek tovrstnega izobraževanja, kar pomeni, da ga moramo le prilagoditi novemu delovnemu mestu, kar je super. Nimamo veliko časa, zato mi lahko naredite uslugo in pripravite nekaj praktičnih dejavnosti do jutri?«*





### Scenarij pisatelja:

»Živjo, ali ste izpolnili obrazec želja za mojo sobotno zabavo?

...

Ne vem, ali naj naročim še kakšno sladico poleg pice. Ali poznate kakšno restavracijo, ki bi lahko dostavila pico in dobro sladico?

...

Prosim izpolnite obrazec, ker jutri po službi grem v nakupovanje in moram vedeti vse informacije. In ne pozabi mi prinesiti kravate s češnjevimi kvadratkami!

...

Ali želite pripeljati še koga?

...”

### Vprašanja:

1. Zakaj morate nalogo dokončati prej?
2. Kdaj je rok?
3. Za kakšno uslugo vas je prosil vaš kolega?
4. Kdaj bo šel po nakupih?
5. Kakšna sta vzorec in barva kravate?

### Odgovori:

1. Ker bodo novi kolegi začeli v ponedeljek.
2. Petek ob 15.00.
3. Odgovoren sem za praktične dejavnosti.
4. Jutri po službi.
5. Češnjevi kvadratkami.

Ko minejo vsi 3 krogi, predlagajte naslednje teme za razpravo:

- Ali menite, da prekinitve, ki jih povzročajo družbeni mediji, zmanjšujejo ali povečujejo produktivnost?
- Ali ste kdaj poskušali zmanjšati moteče dejavnike, povezane z uporabo družbenih omrežij?
- Ali menite, da ste odvisni od družbenih omrežij?





## Prilagoditev spletni implementaciji

Orodje deluje enako, ne glede na to, ali je na spletu ali poteka v fizični obliki.

## Povezava s spretnostjo

To orodje zagotavlja del zavedanja, tako da boste morda vedeli, kako zlahka ste moteni. S pomočjo tega orodja lahko razumete dejanski vpliv motečih dejavnikov, povezanih z uporabo družbenih omrežij, na vaše delo in začnete reševati to težavo, ki vpliva na produktivnost.

## Zaključek in ocena

Kontrolni seznam s kazalniki za ocenjevanje uporabe orodja glede na pričakovane rezultate:

1. Ali so navodila razumeli vsi? DA/NE
2. Ali so se zaposleni neradi vključili v dejavnosti? DA/NE
3. Ali so lahko pravilno odgovorili na 3 ali več vprašanj? DA/NE
4. Ali jim je uspelo ohraniti osredotočenost na oba pogovora? DA/NE
5. Ali je bil odziv zaposlenih na to dejavnost pozitiven? DA/NE
6. Ali je vsak zaposleni sodeloval v vsaki vlogi? DA/NE
7. Ali je bilo doseženo pozitivno vzdušje? DA/NE





Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union



Slow, Necessary And Improves the Level

[www.slow-work.eu](http://www.slow-work.eu)

