

JAUNUOLIŲ DIENOS CENTRO DARBUOTOJŲ ĮTRAUJIMO KONCEPCIJA

Jaunuolių dienos centre darbuotojai skatina vieni kitus *stengtis labiau* ir visada pasitikėti savimi - *galiu tai padaryti*. Visuose lygmenyse kuriame PASITIKĖJIMĄ.

Vienintelė klaida – kažko nepabandyti.

Vadovaujamės Teodoro Ruzvelto žodžiais:

Kiekvieną kart, kai manęs klausia, ar galiu padaryt vieną ar kitą dalyką, visuomet sakau: „Žinoma, galiu“. Tuomet pasiraitoju rankoves ir žiūrėk, kaip tai padaryti.

JDC darbuotojai:

- gerai žino savo stiprybes ir gali kurti pridėtinę vertę savo organizacijai;
- yra kompetentingi ir puikiai išmano savo darbą bei dirba jį profesionaliai;
- tiki ir pasitiki vieni kitais;
- juokauja. Humoro pagalba patiriame mažiau streso, labiau atskleidžia mūsų kūrybingumas, geriau bendraujame tarpusavyje;
- demonstruoja tvarius santykius;
- turi aiškų tikslą bei viziją. Visada turi savo darbo planą;
- geba sklandžiai bendrauti tarpusavyje ir kuria puikų mikroklimatą;
- dirba su aistra;
- turi neformalius lyderius, kurie veda savo komandas, skatina, padeda formuoti nuomonę ir ją apginti, kuria nuolatinį abipusį bendravimą
- nėra vieniši „mūšio lauke“. Visada žino kur paprašyti ir kur gauti pagalbą;
- nėra „gaisrų gesintojai“, geba užkirsti kelią neigiamo pobūdžio reiškiniams.

JDC netoleruoja „kaltų ieškojimo kultūros“. VISI esame atsakingi ir pasirengę VIENI KITIEMS padėti.

<https://prezi.com/view/FwU8ExtdOZu3Cc53i2yQ/>

Kurdami JDC strategijas ir planuodami naudojame šiuos **darbuotojų įtraukimo metodus ir būdus:**

- SSGG (Stiprybių, Silpnybių, Galimybių ir Grėsmių) identifikavimas siekiant kartu aptarti stipriąsias ir silpnąsias puses bei formuoti tobulinimo strategijas;
- Minčių „lietus“ - siekiant išsiklausyti į kiekvieno darbuotojo nuomonę;
- Diskusijos ir apskritieji stalai - siekiant mokytis iš pasiekimų ir sužinoti ką būtina tobulinti;
- Kūrybiškumo žaidimai - siekiant didinti darbuotojų kūrybiškumo įgūdžius ir skatinti jų įsitraukimą;
- "Įkvėpimo" žaidimai (Energisers) - siekiant pagyvinti darbuotojus ir parengti juos darbui;
- Diskusijos ir darbas grupėse - išmokti dalintis atsakomybėmis ir priimti kompromisus;
- Vizualiniai pristatymai - didinti kompiuterinį raštingumą, IT įgūdžius, dalintis gerąja patirtimi;
- Savęs vertinimas - didinti pasitikėjimą savimi, pildyti kompetencijų portfelį;



- Situacijų analizė (Case study) - siekiant ugdyti vertinimo ir analizavimo įgūdžius ir netradicinių sprendimų paieškas.
- *AČIŪ kolegai*, kuris man padėjo ar mane nustebino savo iniciatyva. Siekiant motyvuoti ir padėkoti už tikrai gerą darbą ar unikalią iniciatyvą.