

7 SKYRIUS. Įtraukios mokymosi aplinkos kūrimas



Etapo struktūra

Etapą sudaro 9 dalys:

- 1 Tikslas ir uždaviniai
- 2 Siekiami rezultatai
- 3 Įvadas
- 4 Pagrindiniai IM principai taikyti per pamoką
- 5 Sąryšiai su WP2 moduliais (teorija)
- 6 Pagrindimas (kodėl šis etapas yra svarbus)
- 7 3 veiklos
- 8 Rezultatai
- 9 Kokia šio etapo vertė?

7 SKYRIUS. Įtraukios mokymosi aplinkos kūrimas



Tikslas ir uždaviniai

7-ojo skyriaus tikslas – suteikti suaugusiųjų **mokytojams** gebėjimų kurti psichologiškai saugią ir socialiai palaikančią aplinką, kuri mažintų skaitmeninį nerimą ir skatintų besimokančiuosius taikyti **informatinio mąstymo principus** sprendžiant realaus pasaulio iššūkius, tokius kaip **dezinformacija**.

Uždaviniai:

- Suteikti suaugusiųjų mokytojams galimybę nustatyti „klasės susitarimus“, kurie skatintų pasitikėjimą aptariant jautrias temas, tokias kaip tiesa ir melas internete.
- Įvaldyti „paprastos kalbos“ naudojimą, kad techninės informatinio mąstymo (IM) sąvokos būtų aiškios ir suprantamos senjorams.
- Įgyvendinti tarpusavio pagalbos struktūras („bičiulių / porų sistemos“), specialiai pritaikytas dezinformacijos tikrinimui bendradarbiaujant.



Siekiami rezultatai

Suaugusiųjų mokytojas gebės įgyvendinti įtraukią ir psichologiškai saugią mokymosi aplinką, kuri įgalins besimokančiuosius taikyti informatinio mąstymo principus – tokius kaip šablonų atpažinimas ir vertinimas – siekiant atpažinti bei kritiškai vertinti dezinformaciją nebijant suklysti.



Įvadas

Daugeliui senjorų ir žemos kvalifikacijos suaugusiųjų skaitmeninis pasaulis atrodo kaip minų laukas, pilnas dezinformacijos ir techninio žargono. Suaugusiųjų mokytojai turi suvokti, kad įtrauktis yra mokymosi pagrindas – be psichologinio saugumo kompiuterinio mąstymo pažintiniai įrankiai negali būti įsisavinami.

Socialinė izoliacija ir „baimė sugadinti kompiuterį“ yra reikšmingos kliūtys, nustatytos mūsų fokus grupėse. Kurdami įtraukią aplinką, pereiname nuo „skaitmeninės baimės“ prie „skaitmeninio smalsumo“. Šis etapas yra itin svarbus, nes jis padeda įveikti emocinę „trintį“, trukdančią besimokantiems įsitraukti į sudėtingas temas. Tai paverčia klasę bendruomene, kurioje gyvenimiška patirtis vertinama ne mažiau nei techniniai įgūdžiai.



Pagrindiniai taikomi informatinio mąstymo principai

- **Abstrakcija:** sutelkti dėmesį į naujienų **esmę**, o ne pasimesti techninėse svetainių detalėse.
- **Šablonų atpažinimas:** identifikuoti emocinius dirgiklius (baimę, pyktį), kuriuos dezinformacijos kūrėjai naudoja, kad apeitų mūsų logiką.
- **Dekompozicija:** „slegiančio“ jausmo suskaidymas į mažus, lengvai įveikiamus klausimus apie šaltinio patikimumą.



Ryšys su WP2 moduliais

Šiame skyriuje praktiškai įgyvendinami WP2 andragogikos ir universalaus mokymosi dizaino principai.

Nors WP2 pabrėžia, kad suaugusiesiems svarbu žinoti, kodėl jie mokosi, 7-asis skyrius pateikia konkrečius „naudos paaiškinimo scenarijus“ (Benefit Scripts), padedančius tai aiškiai įvardyti. Jis perkelia mokymosi dizaino principą „įvairūs įsitraukimo būdai“ į praktiškai taikomą klasės kultūrą, paremtą tarpusavio pagarpa.

Senjorai apibūdinami kaip „natūraliai praktiški ir orientuoti į tikslą“, o tai reiškia, kad jie labiausiai įsitraukia tada, kai mato „tiesioginę, realiame gyvenime pritaikomą vertę“. Tačiau jie dažnai susiduria su „mokymosi nerimu“ arba „pasitikėjimo savimi stoka“ skaitmeninėje erdvėje.

Naudos paaiškinimo scenarijai (Benefit Scripts) yra mokytojų įrankiai, padedantys tai įveikti:

Techninio žargono vertimas

Vietoj to, kad paaiškintų „algoritmus“, scenarijuje gali būti parašyta: „Tai tarsi asmeninio „skaitmeninio recepto“ kūrimas savaitiniam apsipirkimui, kad niekada nepamirštumėte nė vieno produkto“.

Patirties patvirtinimas

Naudos paaiškinimo scenarijai perkelia pokalbį nuo „ko jūs nežinote“ prie „kaip šis įrankis pagerina tai, ką jau darote“.

Ryšys su „kodėl“

Scenarijai aiškiai nurodo naudą (pvz., laiko taupymas, ryšio su šeima palaikymas ar nepriklausomybės išsaugojimas) prieš prašydami mokinio atlikti užduotį.



Pagrindimas

Įtrauktis yra vienas iš pagrindinių suaugusiųjų mokymosi proceso principų. Jei mokinys jau per pirmąją pamoką jaučiasi atskirtas ar prislėgtas, jis greičiausiai nutrauks mokymąsi. Pažeidžiamoms grupėms psichologinis saugumas nėra „minkštasis įgūdis“ – tai kognityvinis reikalavimas.

Abipusė pagarba, psichologinis saugumas ir aktyvaus dalyvavimo kultūra yra pagrindiniai veiksniai, padedantys kurti pasitikėjimą ir pažeidžiamų grupių besimokančiųjų įsitraukimą.

Būtina **įgyti suaugusiųjų pasitikėjimą**: kalbėti paprastais žodžiais, informuoti juos, kokią naudą jie gaus ir kokie bus rezultatai.

Taip pat svarbu sukurti pozityvią, skatinančią aplinką, kurioje **dalyviai vienas kitą palaiko** ir mato savo pažangą. Emocinė gerovė ir įtrauktis yra esminiai dalykai prieš pradėdant aiškinti naują turinį.





1 veikla

„Mokymosi klasėje susitarimai“

„Mokymosi susitarimo“ kūrimas kartu su grupe atlieka kelias itin svarbias funkcijas suaugusiems besimokantiejiems, ypač senjorams ir žemos kvalifikacijos asmenims:

- **Psichologinio saugumo užtikrinimas:** pagrindinis tikslas – sukurti psichologiškai saugią aplinką, kuri stiprintų pasitikėjimą ir mažintų skaitmeninį nerimą.
- **Tarpusavio pagarbos užtikrinimas:** nustatomos aiškios bendros taisyklės, padedančios užtikrinti tarpusavio pagarbą ir atvirą dalijimąsi tarp dalyvių.
-

- **Besimokančiojo įgalinimas:** vietoje to, kad mokytojas primestų taisykles, šis procesas įgalina besimokančiuosius, tiesiogiai jų klausiant, ko jiems reikia, kad jaustųsi patogiai klysdami.
- **„Skaitmeninio saugumo tinklo“ kūrimas:** sukuriama bendra kultūra, kurioje nėra „kvailių“ klausimų, visi kantriai palaukia, kol kiti baigs kalbėti, o „geri“ momentai yra švenčiami.

- **Nesėkmės baimės mažinimas:** bendrai apibrėžiant mokymosi aplinką, padedama pakeisti besimokančiojo mąstyseną iš „baimės“ į „smalsumo ir priklausymo“ būseną, kurioje klaidos laikomos vertingomis pastabomis, o ne nesėkmėmis.





1 veikla

„Mokymosi klasėje susitarimai“

Šablonas: „Saugaus mokymosi susitarimas skaitmeninėje aplinkoje“

Mokytojo įvadinis scenarijus

„Šioje erdvėje mes ne tik mokomės – mes kuriame bendruomenę. Kad visi jaustųsi saugiai ir patogiai, susitarkime, kaip elgsimės vieni su kitais. Vietoje to, kad aš jums pateikčiau taisykles, noriu paklausti: ko jūs tikėtės iš manęs ir šios grupės, kad šiandien nebijotumėte klysti?“

Susitarimo formalizavimo būdai

Siekiant užtikrinti, kad šis susitarimas būtų įtraukus ir prieinamas visiems, nepriklausomai nuo raštingumo lygio, galima taikyti vieną iš šių metodų:

- **Vizualinė siena:** atsispausdinkite susitarimą ir paprašykite kiekvieno besimokančiojo jį pasirašyti arba šalia priklijuoti lipduką. Pakabinkite jį gerai matomoje vietoje klasėje.
- **Garso saugos tinklas:** įrašykite galutinius, bendrai sutartus punktus garso faile arba trumpame vaizdo įrašė. Pasidalykite jį grupės pokalbyje ar mokymosi platformoje, kad besimokantieji galėtų „išgirsti“ saugumo taisykles kiekvieną kartą, kai namuose jaučiasi neramūs.
- **Skaitmeninis puslapis:** paskelbkite susitarimą pagrindiniame kurso naudojamos skaitmeninės mokymosi platformos puslapyje.

Susitarimo punktai

- **Nėra „kvailių“ klausimų:** pripažįstame, kad kiekvienas klausimas padeda mokytis visai grupei. Jei apie tai galvojate jūs, labai tikėtina, kad apie tai galvoja ir kiti.
- **„Sulėtėjimo“ taisyklė:** palaukiame, kol visi baigs užduotį, prieš pereidami prie kitos. Niekas nepaliekamas nuošalyje.
- **Klaidos – tai duomenys:** „neteisingą“ paspaudimą vertiname ne kaip nesėkmę, o kaip „duomenų tašką“, padedantį suprasti, kaip veikia sistema.
- **Šventimo akimirkos:** kai kas nors atranda ką nors naujo ar išsprendžia problemą, skiriame akimirką tuo pasiekimu pasidžiaugti.
- **Zona be žargono:** mes įsipareigojame naudoti „paprastą kalbą“. Jei mokytojas ar kolega naudoja žodį, kuris skamba kaip „techninis terminas“, bet kas gali paprašyti „privalumų vertimo“.



2 veikla

Informatinis mąstymas kasdieniame gyvenime

Tema: „Vizitų pas gydytojus ir vaistų vartojimo valdymas“

Lankstaus scenarijaus, pritaikyto vyresnio amžiaus dalyvių profiliui, sukūrimas.

1 etapas (Peržiūra):

Peržiūrėkite, kaip praėjusią savaitę „išskaidėme“ maisto produktų sąrašą.

3 etapas (Prieinamumas):

Pateikite vaistų vartojimo tvarkaraštį kaip spalvotą spausdinamą lentelę (vizualiai/neprisijungus) ir įrašytą priminimo šabloną (garso/skaitmeninis).

2 etapas (Įgyvendinimas):

Naudokite modulinį darbo lapą.

Užduotis A: Įrašykite visus vaistus.

Užduotis B: Nustatykite „šabloną“ (kurie vaistai vartojami ryte?).

Užduotis C: Sukurkite „algoritmą“ (žingsnis po žingsnio, vaistų vartojimo tvarkaraštis).





3 veikla

„Skaitmeninio saugumo tinklo“ draugų sistema

Ši veikla praktiškai įgyvendina modulio tikslą „diegti tarpusavio pagalbos struktūras“ ir kurti socialiai palaikančią bendruomenę.

- **Tikslas:** mažinti „skaitmeninę baimę“ ir padėti suaugusiems besimokantiesiems pereiti į „smalsumo ir priklausymo“ būseną, užtikrinant, kad susidūrus su techniniais iššūkiais niekas nesijaustų vienišas.
- **Taikomi principai:** šablonų atpažinimas (bendrų iššūkių identifikavimas) ir algoritmai (nuoseklios, žingsnis po žingsnio pagalbos sekos kūrimas).

Pažingsnisinis įdiegimas:

1 žingsnis. „Stiprybių atpažinimo“ atitikimas (10 minučių):

Remdamasis „Gyvenimo patirties žemėlapiu“ (iš 6 skyriaus), mokytojas suporuoja besimokančiuosius pagal vienas kitą papildančias stiprybes.

Pavyzdys: suporuoti asmenį, pasižymintį dideliu kantrumu, su tuo, kuris turi šiek tiek daugiau pasitikėjimo techniniais įgūdžiais.

3 žingsnis. apsikeitimas „Naudos paaiškinimo scenarijais“ (5 minutės):

Draugai praktikuojasi vieni kitiems paaiškinti šiandienos užduoties „kodėl“, naudodami Naudos paaiškinimo scenarijų.

Pavyzdinis scenarijus:

„Mokomės naudoti aplankus (užduotis), kad galėtumėte tvarkingai saugoti anūko (-ės) piešinius ir jų niekada nepamestumėte (nauda).“

2 žingsnis. Draugų susitarimo kūrimas (10 minučių):

- Poros aptaria: „Kas šiandienos pamokoje tau kelia nerimą?“ ir „Kaip galiu tau padėti, kai taip nutinka?“
- Jos susitaria dėl „draugo signalo“ (pvz., ant stalo padėti tam tikros spalvos kortelę), kuris reikštų, kad prieš kreipiantis pagalbos į mokytoją reikalinga 2 minučių tarpusavio konsultacija.





Patarimai mokytojams

Dirbant su įvairiais mokiniais, ypač vyresnio amžiaus žmonėmis ar pažeidžiamomis grupėmis, tikslas yra ne tik perduoti informaciją, bet ir sumažinti „skaitmeninį trintį“, kuris dažnai sukelia nusivylimą. Šie praktiniai patarimai yra skirti empatijai, prieinamumui ir greitam grįžtamajam ryšiui, kad kiekvienas dalyvis jaustųsi kompetentingas ir išklaudytas.

Kaip klausti pažeidžiamų grupių?

Naudokite „atvirusius klausimus apie naudą“: „Jei ši skaitmeninė užduotis būtų tokia pat paprasta kaip kavos paruošimas, kaip pasikeistų jūsų kasdienė rutina?“

Paprastas garso ir vaizdo konvertavimas:

Naudokite „Įrašyk ir apmąstyk“ metodą. Naudokite savo išmaniojo telefono balso įrašymo programėlę, kad įrašytumėte pamokos santrauką. Tai leis vyresnio amžiaus žmonėms klausytis namuose, nereikės skaityti sudėtingų instrukcijų.

Vertinimo rekomendacijos:

greitam emocinės savijautos patikrinimui naudokite „emoji apklausas“ (Kaip jaučiatės atlikdami šią užduotį? 😊 😐 😞). Tai įtrauku ir prieinama visiems, nepriklausomai nuo raštingumo lygio.





Kokia šio etapo vertė?

Vertė yra **įgalinimas**. Šis etapas paverčia mokymą iš techninio užsiėmimo į socialinę bendruomenę. Teikdamas pirmenybę emocinei gerovei ir paprastai kalbai, mokytojas pašalina „atskirties barjerą“. Mokinys nustoja laikyti IM „kažkuo, skirtu jauniems žmonėms“ ir pradeda jį laikyti priemone, kurią turi teisę naudoti, remiamas grupės, kuri palaiko jo pažangą.

Realaus gyvenimo pavyzdys: „Silver Gaming“

„**Silvergaming**“ iniciatyva naudoja skaitmeninius žaidimus (**skaitmeniniais žaidimais grįstą mokymąsi** – Digital Games Based Learning) tam, kad supažindintų senjorus su naujosiomis technologijomis. „Silvergaming“ puikiai iliustruoja, kaip sukurti įtraukią ir streso nesukeliantį mokymosi aplinką.

- **Principas:** žaidybinimas vietoje paskaitų.
- **Taikymas:** vietoje tradicinio kurso „Įvadas į kompiuterius“, senjorai mokosi naudotis pele, klaviatūra ir naršyti meniu per įtraukiančius žaidimus.
- **Poveikis:** technologijų baimė („Aš ką nors sugadinsiu“) pakeičiama smalsumu ir noru varžytis („Noriu pereiti į kitą lygį“).

Patarimas mokytojui: pamokos pradžioje naudokite paprastus naršyklinius žaidimus kaip „ledų pralaužimo“ veiklas, kad sukurtumėte atsipalaidavusią atmosferą prieš pereinant prie sudėtingesnių temų.



Ištekliai:

<https://gaming.fundacjamis.org.pl/>

„**Silvergaming**“ įkvėpta veiklos idėja:

Pavadinimas: „5 minučių žaidėjas“

- **Tikslas:** parodyti, kad klaidos skaitmeniniame pasaulyje neskaudina (stiprinant psichologinį atsparumą).
- **Veikla:** mokytojas paleidžia paprastą, saugų žaidimą (pvz., internetinį pasjansą ar paprastą arkadinį žaidimą). Senjorai žaidžia poromis.
- **Esminis momentas:** kai senjoras „pralaimi“ (pvz., baigiasi laikas), mokytojas ir grupė jį apdovanoja plojymais už bandymą. Taip mokoma, kad „Game Over“ nėra pasaulio pabaiga, o galimybė paspausti „Bandyk dar kartą“ – lygiai taip pat, kaip mokantis naudotis internetine bankininkyste ar el. paštu.



SILVER GAMIFICATION 2.0
IN THE DEVELOPMENT OF DIGITAL COMPETENCES
OF OLDER PEOPLE



Papildomi ištekliai

Siekiant pastiprinti 7 skyrių „Įtraukios mokymosi aplinkos kūrimas“, pateikiami keli ištekliai, skirti padėti mokytojams kurti psichologinį saugumą, tarpusavio palaikymą ir kultūrinį aktualumą skaitmeninių įgūdžių mokymuose suaugusiesiems, ypač senjorams.

Video ištekliai

Šis vaizdo įrašas demonstruoja, kaip sukurti įtraukią atmosferą ir sumažinti nerimą.

"Nerimo valdymas skaitmeniniame pasaulyje": [Skaitykite/žiūrėkite sąvokas](#) – Nors šios strategijos yra bendro pobūdžio, jos puikiai tinka kaip „naudos paaiškinimo scenarijai“ senjorams, kuriuos vargina nuolatinis 24/7 ryšys.

Parsisiunčiami veiklų šablonai

„Žargono žodynėlis“ kortelės:

Sukurkite paprastą šabloną, kuriame vienoje pusėje būtų techninis terminas (pvz., „naršyklė“), o kitoje – jo „naudos paaiškinimo scenarijaus“ vertimas (pvz., „langas į pasaulį“).

Realaus pasaulio pavyzdžiai

- **Connect Hackney (@online clubs):** projektas, kuriame „mokymai“ buvo pakeisti „socialiniais klubais“. Buvo nustatyta, kad arbata, sausainiai ir neformalūs socialiniai pokalbiai yra tokie pat svarbūs kaip ir planšetės naudojimo mokymas, siekiant mažinti socialinę izoliaciją.
- **Be Connected – Skaitmeniniai mentoriai:** taikomas „mokytojų rengimo“ (train-the-trainer) modelis, kai vyresnio amžiaus žmonės moko savo bendraamžius. Tai panaikina galios disbalansą, kai „jaunas ekspertas“ moko „vyresnį naujoką“.

