ZESTAW ĆWICZEŃ KREATYWNYCH UNPLUGGED

Koordynator imprezy

To ćwiczenie rozwija umiejętności organizacyjne, planowania sekwencji działań oraz wspólnego rozwiązywania problemów, stawiając przed uczestnikami wyzwanie zaplanowania lokalnej imprezy społecznej o zerowym budżecie (np. wymiany ubrań w sąsiedztwie lub imprezy ulicznej). Korzystając z narzędzi papierowych, takich jak karteczki samoprzylepne i duże plakaty, zespoły dzielą zadania na mniejsze części, odrzucają zbędne pomysły i tworzą chronologiczną oś czasu. Wprowadzenie „kart przeszkód" nadaje temu doświadczeniu charakter gry, wymagając dynamicznego dostosowywania się i wprowadzając podstawowe pojęcia myślenia obliczeniowego (takie jak dostosowywanie algorytmów i dekompozycja) bez użycia urządzeń cyfrowych.

Co-funded by the European Union

Projekt ten został współfinansowany ze środków programu ERASMUS+ Komisji Europejskiej. Niniejsza publikacja odzwierciedla jedynie stanowisko jej autorów, a Komisja Europejska oraz SEPIE nie ponoszą odpowiedzialności za jakiekolwiek wykorzystanie informacji w niej zawartych.

Zakres tematyczny

Zaangażowanie społeczności, zarządzanie projektem i organizacja zasobów

Czas trawania

120 min

Poziom

Średniozaawansowany

Grupa docelowa

- ☑ Nisko wykwalifikowane osoby dorosłe o niskich kompetencjach cyfrowych
- ☑ Nisko wykwalifikowane osoby dorosłe z ograniczonym formalnym wykształceniem lub kwalifikacjami
- ☑ Nisko wykwalifikowane osoby dorosłe o niskim poziomie uczestnictwa w uczeniu się przez całe życie

Cele kształcenia

- Rozwinięcie umiejętności organizacyjnych
- Planowanie sekwencji działań
- Wspólne rozwiązywanie problemów poprzez zaplanowanie lokalnego wydarzenia społecznego o zerowym budżecie.

Obszar kompetencji

a) Kompetencje innowacyjne

- ☑ Kreatywność

Wykorzystane elementy myślenia komputacyjnego

- ☑ Dekompozycja
- ☑ Rozpoznawanie wzorców
- ☑ Abstrahowanie
- ☑ Myślenie algorytmiczne

Podejście metodologiczne

- ☑ Gamifikacja
- ☐ Nauczanie oparte na wyzwaniach
- ☑ Uczenie się we współpracy
- ☑ Uczenie się przez doświadczenie

- ☐ Myslenie krytyczne
- ☐ Rozwiązywanie problemów
- ☑ Komunikacja
- ☑ Praca zespołowa

b) Kompetencje w zakresie umiejętności informacyjnych

- ☑ Zdolność do uzyskiwania dostępu do informacji, ich rozumienia oraz krytycznej analizy
- ☐ Interpretacja treści cyfrowych i wizualnych
- ☑ Świadomość wpływu mediów i stronniczości przekazu biases

c) Kompetencje życiowe I zawodowe

- ☑ Elastyczność i możliwości adaptacji
- ☐ Inicjatywa i autonomia
- ☑ Umiejętności społeczne i kompetencje międzykulturowe
- ☐ Produktywność
- ☑ Przywództwo i odpowiedzialność

Efekty uczenia się:

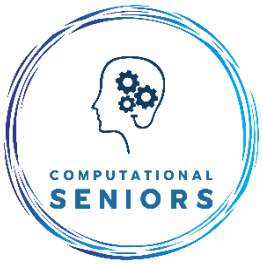
Po zakończeniu zajęć uczestnicy będą potrafili:

- Podzielić duży, przytłaczający projekt na listę łatwiejszych do opanowania zadań.
- Stworzyć funkcjonalny, chronologiczny harmonogram.
- Współpracować w celu zmiany kierunku i dostosowania strategii, gdy plan nie powiedzie się.

Uwagi:

- Potrzebne materiały: karteczki samoprzylepne w różnych kolorach, duży plakat, markery oraz „karty przeszkód” (karty przedstawiające losowe, nieoczekiwane problemy).
- Uwagi dla moderatora: Wykorzystaj karteczki samoprzylepne w fazie dekompozycji, aby uczestnicy mogli z łatwością przesuwać zadania na plakacie z harmonogramem. Gdy poczują się pewnie co do swojego planu, losowo rozdaj „karty przeszkód” (np. „Zaczyna padać” lub „W ciągu pierwszej godziny pojawiają się tylko dwie osoby”). Poprowadź ich tak, aby dynamicznie dostosowywali swój algorytm harmonogramu.

		Wprowadzenie i wyzwanie (15 minut). Przedstaw główne wyzwanie: „Zaprojektuj od podstaw udane wydarzenie wymiany społecznościowej przy zerowym budżecie”. Wyjaśnij mechanikę gry – zespoły zaczynają z określoną liczbą „punktów zaufania społeczności” i mogą tracić lub zdobywać punkty w zależności od tego, jak skutecznie radzą sobie z planowaniem i niespodziewanymi przeszkodami.





Co-funded by
the European Union

Koordynator imprezy

Krok 1: Dekompozycja

Przedstaw zadanie „zorganizowania wydarzenia”.

Poproś uczestników, aby za pomocą kolorowych karteczek samoprzylepnych podzielili ten duży cel na mniejsze, łatwiejsze do opanowania części (np. znalezienie miejsca, promocja, zebranie stołów, sprzątanie). Każde małe zadanie otrzymuje własną karteczkę.

Czas trwania: ok. 25 minut

Krok 2: Rozpoznawanie wzorców

W tym kroku uczestnicy analizują zebrane podczas burzy mózgów zadania, aby zidentyfikować powtarzające się powiązania i podobieństwa między nimi. Zamiast zarządzać chaotyczną listą pojedynczych działań, zespoły łączą powiązane zadania w logiczne kategorie (wzorce), takie jak „logistyka”, „promocja” lub „przygotowanie miejsca wydarzenia”. Rozpoznanie tych wzorców pozwala uczestnikom zidentyfikować powtarzające się czynności oraz zależności między zadaniami (np. „zanim rozstawimy stoły, musimy zabezpieczyć miejsce”). Taka struktura pomaga im później dynamicznie dostosowywać się do „Kart Przeszkód”, ponieważ modyfikacja jednego elementu w obrębie danego wzorca aktualizuje cały harmonogram.

Czas trwania: ok. 30 minut

Krok 3: Abstrakcja – filtrowanie pomysłów

Przejrzyjcie powstałe karteczki samoprzylepne. Poproś zespoły, aby odrzuciły niepotrzebne lub nierealne pomysły (np. zatrudnienie DJ-a, zakup drogich dekoracji) i skupiły się wyłącznie na podstawowych, możliwych do zrealizowania wymaganiach wydarzenia o zerowym budżecie. Usuńcie zbędne karteczki z obszaru roboczego.

Czas trwania: ok. 20 minut

		Krok 4: Myślenie algorytmiczne – tworzenie osi czasu Uczestnicy przechodzą do dużego arkusza plakatowego. Muszą umieścić swoje rozłożone na części zadania w ścisłej chronologicznej osi czasu. Zachęć ich do myślenia sekwencyjnego: Co musi się wydarzyć najpierw? Co dzieje się potem? Jak współgrają ze sobą zadania wykonywane równolegle? Czas trwania: ok. 30 minut **Krok 5: Faza „przeszkód" i podsumowanie** Gdy zespoły poczują się pewnie co do swojego algorytmu (osi czasu), losowo rozdaj „karty przeszkód" (np. „Organizator odwołuje wydarzenie" lub „Twój główny wolontariusz zachorował"). Poprowadź ich tak, aby dostosowali swoją oś czasu i dynamicznie rozwiązywali problemy bez konieczności zaczynania od zera. Na zakończenie oblicz ostateczną liczbę punktów zaufania społeczności i omów, w jaki sposób te umiejętności planowania i dostosowywania się mają zastosowanie w codziennych projektach. Czas trwania: ok. 30 minut