MOKYMOSI VEIKLŲ BE KOMPIUTERIO RINKINYS

Bendruomenės renginio planavimas

Ši veikla be kompiuterio ugdo organizavimo, veiksmų sekos sudarymo ir bendradarbiavimu grįstų problemų sprendimo gebėjimus. Dalyviai planuoja vietos bendruomenės renginį be biudžeto, pavyzdžiui, kaimynų drabužių mainus ar kvartalo šventę. Naudodamos lipnius lapelius ir didelius plakatus, komandos skaido užduotis, atsisako nebūtinų idėjų ir kuria nuoseklų veiksmų planą. „Kliūčių kortelės“ įtraukia žaidybinių elementų, skatina lanksčiai prisitaikyti ir padeda taikyti informatinio mąstymo principus – dekompoziciją ir algoritminį mąstymą – nenaudojant skaitmeninių įrenginių.

Tikslinė grupė:

- ☑ žemos kvalifikacijos suaugusieji, kurių skaitmeninės kompetencijos menkos;
- ☑ žemos kvalifikacijos suaugusieji, kurie yra įgiję ribotą formalųjį išsilavinimą;
- ☑ žemos kvalifikacijos suaugusieji, retai dalyvaujantys mokymosi visą gyvenimą veiklose.

Mokymosi tikslai:

- ✔ ugdyti organizavimo, veiksmų sekos sudarymo ir bendro problemų sprendimo gebėjimus planuojant vietos bendruomenės renginį be papildomų finansinių išteklių.

Kompetencijų sritys

a) Inovacijų kompetencijos

- ☑ Kūrybiškumas
- Kritinis mąstymas
- Problemų sprendimas
- ☑ Bendravimas
- ☑ Bendradarbiavimas

b) Informacinio raštingumo kompetencijos

- Gebėjimas rasti, suprasti ir kritiškai analizuoti informaciją
- ☑ Skaitmeninio ir vaizdinio turinio interpretavimas
- Žiniasklaidos įtakos ir šališkumo suvokimas

c) Gyvenimo ir karjeros kompetencijos

- ☑ Lankstumas ir gebėjimas prisitaikyti

Co-funded by the European Union

CC BY NC SA

Šis projektas bendrai finansuotas Europos Komisijos programos „ERASMUS+“ lėšomis. Šiame leidinyje pateikiama tik autorių nuomonė. Nei Europos Komisija, nei SEPIE negali būti laikomos atsakingomis už šiame leidinyje pateiktos informacijos naudojimą.

Tema

Bendruomenės įtraukimas, projektų valdymas ir išteklių organizavimas

Trukmė

120 min.

Lygis

Vidutinis

Taikomi informatinio mąstymo principai

- ☑ Dekompozicija
- ☑ Šablonų atpažinimas
- ☑ Abstrakcija
- ☑ Algoritminis mąstymas

Metodas

- ☑ Žaidybinimas
- ☐ Mokymasis sprendžiant iššūkius
- ☑ Mokymasis bendradarbiaujant
- ☑ Patirtinis mokymasis

- Iniciatyvumas ir savarankiškumas
- ☑ Socialumas ir tarpkultūrinė kompetencija
- Produktyvumas
- ☑ Lyderystė ir atsakomybė

Mokymosi rezultatai

Atlikę veiklą suaugusieji besimokantieji geba:

- didelį, sudėtingą projektą suskaidyti į įgyvendinamų užduočių sąrašą;
- sudaryti praktiškai pritaikomą chronologinį planą;
- bendradarbiaudami keisti veiksmų kryptį ir strategijas, kai plano nepavyksta įgyvendinti.

Fasilitatoriaus užrašai

- Reikalingos priemonės: skirtingų spalvų lipnūs lapeliai, dideli popieriaus lapai plakatams, žymekliai ir „Kliūčių kortelės“ (kortelės su netikėtai kylančiomis problemomis).
- Pastabos fasilitatoriui: skaidydami užduotis naudokite lipniuosius lapelius, kad dalyviai galėtų lengvai keisti jų vietą laiko juostos plakate. Kai dalyviai bus įsitikinę savo planu, atsitiktinai išdalykite „Kliūčių korteles“ (pvz., „Pradeda lyti“ arba „Per pirmą valandą ateina tik du žmonės“). Padėkite jiems lanksčiai koreguoti laiko planavimo algoritmą.

Įvadas ir iššūkis (15 minučių)

Pristatykite pagrindinį iššūkį: „Nuo nulio suplanuokite sėkmingą bendruomenės mainų renginį be biudžeto.“ Paaiškinkite žaidybinimo taisykles: komandos pradeda turėdamos nustatytą „Bendruomenės pasitikėjimo taškų“ skaičių, o jų gauna arba netenka pagal tai, kaip veiksmingai planuoja ir įveikia netikėtas kliūtis.

Co-funded by the European Union

COMPUTATIONAL SENIORS

Bendruomenės renginio planavimas

1 žingsnis. Dekompozicija – idėjų generavimas ir užduočių skaidymas

Pristatykite užduotį „surengti renginį“.

Paprašykite dalyvių spalvotuose lipniuosiuose lapeliuose suskaidyti šį bendrą tikslą į įgyvendinamas dalis (pvz., rasti vietą, reklamuoti, surinkti stalus, sutvarkyti aplinką). Kiekvienai mažai užduočiai skirkite atskirą lapelį.

Trukmė – apie 25 minutes.

2 žingsnis. Šablonų atpažinimas

Dalyviai analizuoja pasiūlytas užduotis, ieškodami pasikartojančių ryšių ir panašumų. Užuot valdžiusios nesusistemintą pavienių veiksmų sąrašą, komandos susijusias užduotis grupuoja į logines kategorijas, pavyzdžiui: „logistika“, „viešinimas“ ar „renginio vietos paruošimas“. Atpažinus dėsningumus, lengviau pastebėti pasikartojančius veiksmus ir užduočių priklausomybę (pvz., „Prieš statydami stalus turime susitarti dėl vietos“). Tokia struktūra vėliau padeda prisitaikyti prie „Kliūčių kortelių“: pakeitus vieną susijusių užduočių elementą, koreguojamas visas laiko planas.

Trukmė – apie 30 minučių.

3 žingsnis. Abstrakcija – idėjų atranka

Peržiūrėkite užpildytus lipniuosius lapelius. Paprašykite komandų atmesti nebūtinas ar nerealias idėjas (pvz., samdyti didžėjų, pirkti brangias dekoracijas) ir susitelkti į pagrindinius įgyvendinamus renginio be biudžeto reikalavimus. Nereikalingus lapelius pašalinkite iš darbo vietos.

Trukmė – apie 20 minučių.

4 žingsnis. Algoritminis mąstymas – laiko plano sudarymas

Dalyviai pereina prie didelių popieriaus lapų. Suskaidytas užduotis jie turi išdėstyti nuoseklia chronologine tvarka. Skatinkite mąstyti nuosekliai: kas turi įvykti pirmiausia? Kas vyksta toliau? Kaip suderinamos vienu metu atliekamos užduotys?

Trukmė – apie 30 minučių.

5 žingsnis. Kliūčių etapas ir aptarimas

Kai komandos įsitikins, kad jų planas tinkamas, atsitiktinai išdalykite „Kliūčių korteles“ (pvz., „Atšaukiama galimybė naudotis patalpomis“ arba „Suserga pagrindinis savanoris“). Padėkite lanksčiai koreguoti planą ir spręsti problemas nepradedant visko iš naujo. Pabaigoje

suskaičiuokite „Bendruomenės pasitikėjimo taškus“ ir aptarkite, kaip šie planavimo bei prisitaikymo gebėjimai pritaikomi kasdienio gyvenimo projektuose.

Trukmė – apie 30 minučių.