ΜΑΘΗΣΙΑΚΟ ΚΟΥΤΙ ΑΠΟΣΥΝΔΕΔΕΜΕΝΩΝ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ

Ο Προγραμματιστής Εκδηλώσεων της Κοινότητας

Αυτή η δραστηριότητα αναπτύσσει οργανωτικές, αλληλουχίες και συνεργατικές δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων προκαλώντας τους συμμετέχοντες να σχεδιάσουν μια τοπική κοινοτική εκδήλωση μηδενικού προϋπολογισμού (όπως μια ανταλλαγή ρούχων γειτονιάς ή ένα πάρτι μπλοκ). Χρησιμοποιώντας εργαλεία που βασίζονται σε χαρτί, όπως αυτοκόλλητες σημειώσεις και μεγάλες αφίσες, οι ομάδες αναλύουν εργασίες, φιλτράρουν μη βασικές ιδέες και δημιουργούν ένα χρονολογικό χρονοδιάγραμμα. Η εισαγωγή των "Hurdle Cards" παιχνιδοποιεί την εμπειρία, απαιτώντας δυναμική προσαρμογή και εισάγοντας βασικές έννοιες υπολογιστικής σκέψης (όπως προσαρμογή και αποσύνθεση αλγορίθμων) χωρίς τη χρήση ψηφιακών συσκευών.

Ομάδα-στόχος

- ☑ Ενήλικες χαμηλής ειδίκευσης με χαμηλές ψηφιακές ικανότητες
- ☑ Ενήλικες χαμηλής ειδίκευσης με περιορισμένη τυπική εκπαίδευση ή προσόντα
- ☑ Ενήλικες χαμηλής ειδίκευσης με χαμηλή συμμετοχή σε ευκαιρίες δια βίου μάθησης / κατάρτισης

Μαθησιακοί στόχοι

- Να αναπτύξουν οργανωτικές, αλληλουχίες και συνεργατικές δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων σχεδιάζοντας ένα τοπικό,
- Κοινοτική εκδήλωση μηδενικού προϋπολογισμού.

Τομείς Αρμοδιότητας

α) Ικανότητες καινοτομίας

- ☑ Δημιουργικότητα
- ☐ Κριτική σκέψη
- ☐ Επίλυση προβλήματος

Co-funded by the European Union

CC BY NC SA

Αυτό το έργο συγχρηματοδοτήθηκε με την υποστήριξη του προγράμματος ERASMUS+ της Ευρωπαϊκής Επιτροπής. Αυτή η δημοσίευση αντικατοπτρίζει μόνο τις απόψεις των συγγραφέων της και ούτε η Ευρωπαϊκή Επιτροπή ούτε ο SEPIE μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.

Θέμα

Συμμετοχή της κοινότητας, διαχείριση έργων και οργάνωση πόρων

Διάρκεια

120 λεπτά

Επίπεδο

Ενδιάμεσο

Βήματα υπολογιστικής σκέψης που χρησιμοποιούνται

- ☑ Αποσύνθεση
- ☑ Αναγνώριση προτύπων
- ☑ Αφαίρεση
- ☑ Αλγοριθμική σκέψη

Μεθοδολογική Προσέγγιση

- ☑ Παιχνιδοποίηση
- ☐ Μάθηση με βάση τις προκλήσεις
- ☑ Συνεργατική μάθηση
- ☑ Βιωματική μάθηση

- ☑ Επικοινωνία
- ☑ Συνεργασία

β) Ικανότητες Πληροφοριακής Παιδείας

- ☐ Ικανότητα πρόσβασης, κατανόησης και κριτικής ανάλυσης πληροφοριών
- ☑ Ερμηνεία ψηφιακού και οπτικού περιεχομένου
- ☐ Επίγνωση της επιρροής και των προκαταλήψεων των μέσων ενημέρωσης

γ) Ικανότητες ζωής και σταδιοδρομίας

- ☑ Ευελιξία και προσαρμοστικότητα
- ☐ Πρωτοβουλία και αυτονομία
- ☑ Κοινωνικότητα και διαπολιτισμική ικανότητα
- ☐ Παραγωγικότητα
- ☑ Ηγεσία και υπευθυνότητα

Μαθησιακά Αποτελέσματα

Με το τέλος της δραστηριότητας, οι συμμετέχοντες μπορούν θέση:

- Αποδομήσουν ένα μεγάλο, συντριπτικό έργο σε μια διαχειρίσιμη λίστα εργασιών.
- Δημιουργήσουν ένα λειτουργικό, χρονολογικό χρονοδιάγραμμα.
- Εργαστούν συλλογικά για να περιστρέψετε και να προσαρμόσετε στρατηγικές όταν ένα σχέδιο πάει στραβά.

Σημειώσεις

- Χρειαζονται ΥΛΙΚΑ: Αυτοκόλλητες σημειώσεις σε διάφορα χρώματα, μεγάλο χαρτί αφίσας, μαρκαδόροι και "Hurdle Cards" (κάρτες που εισάγουν τυχαία απροσδόκητα προβλήματα).
- Σημειώσεις διαμεσολαβητή: Χρησιμοποιήστε τις αυτοκόλλητες σημειώσεις για τη φάση της αποσύνθεσης, ώστε οι συμμετέχοντες να μπορούν εύκολα να μετακινήσουν εργασίες στην αφίσα του χρονοδιαγράμματος. Μόλις νιώσουν σίγουροι για το σχέδιό τους, μοιράστε τυχαία "Κάρτες εμποδίων" (π.χ. "Αρχίζει να βρέχει" ή "Μόνο δύο άτομα εμφανίζονται την πρώτη ώρα"). Καθοδηγήστε τους να προσαρμόσουν δυναμικά τον αλγόριθμο του χρονοδιαγράμματος.

Εισαγωγή και η πρόκληση (15 λεπτά).

Παρουσιάστε τη βασική πρόκληση: «Σχεδιάστε μια επιτυχημένη εκδήλωση ανταλλαγής κοινότητας από την αρχή με μηδενικό προϋπολογισμό». Εξηγήστε τους μηχανισμούς παιχνιδοποίησης—οι ομάδες ξεκινούν με έναν καθορισμένο αριθμό «Πόντων Εμπιστοσύνης Κοινότητας» και μπορούν να χάσουν ή να κερδίσουν πόντους ανάλογα με το πόσο αποτελεσματικά χειρίζονται τον προγραμματισμό και τα αιφνιδιαστικά εμπόδια.



Ο Προγραμματιστής Εκδηλώσεων της Κοινότητας

Βήμα 1: Αποσύνθεση - Καταιγισμός ιδεών & Ανάλυση εργασιών

Παρουσιάστε την εργασία της «φιλοξενίας μιας εκδήλωσης».

Ζητήστε από τους συμμετέχοντες να χρησιμοποιήσουν έγχρωμες αυτοκόλλητες σημειώσεις για να χωρίσουν αυτόν τον μεγάλο στόχο σε διαχειρίσιμα κομμάτια (π.χ. εύρεση τοποθεσίας, διαφήμιση, συγκέντρωση τραπεζιών, καθαρισμός). Κάθε μικρή εργασία έχει τη δική της αυτοκόλλητη σημείωση.

Διάρκεια περίπου 25 λεπτά

Βήμα 2: Αναγνώριση προτύπων

Σε αυτό το βήμα, οι συμμετέχοντες αναλύουν τις εργασίες καταιγισμού ιδεών για να εντοπίσουν επαναλαμβανόμενες συνδέσεις και ομοιότητες μεταξύ τους. Αντί να διαχειρίζονται μια χαοτική λίστα μεμονωμένων ενεργειών, οι ομάδες ομαδοποιούν τις σχετικές εργασίες σε λογικές κατηγορίες (μοτίβα), όπως "logistics", "προώθηση" ή "ρύθμιση συμβάντων". Η αναγνώριση αυτών των μοτίβων επιτρέπει στους συμμετέχοντες να εντοπίζουν επαναλαμβανόμενες ενέργειες και εξαρτήσεις εργασιών (π.χ. *"πριν στήσουμε τα τραπέζια, πρέπει να εξασφαλίσουμε τον χώρο"*). Αυτό το πλαίσιο τους βοηθά να προσαρμοστούν δυναμικά στις "Κάρτες εμποδίων" αργότερα, καθώς η τροποποίηση ενός στοιχείου μέσα σε ένα μοτίβο ενημερώνει ολόκληρο το χρονοδιάγραμμα.

Διάρκεια περίπου 30 λεπτά

Βήμα 3: Αφαίρεση - Φιλτράρισμα ιδεών

Ελέγξτε τις αυτοκόλλητες σημειώσεις που δημιουργούνται. Δώστε οδηγίες στις ομάδες να φιλτράρουν περιττές ή μη ρεαλιστικές ιδέες (π.χ. πρόσληψη DJ, αγορά ακριβών διακοσμητικών) για να επικεντρωθούν αυστηρά στις βασικές, εφικτές απαιτήσεις μιας εκδήλωσης μηδενικού προϋπολογισμού. Αφαιρέστε τις μη απαραίτητες σημειώσεις από τον χώρο εργασίας.

Διάρκεια περίπου 20 λεπτά

Βήμα 4: Αλγοριθμική σκέψη - Δημιουργία του χρονοδιαγράμματος

Οι συμμετέχοντες μετακινούνται στο μεγάλο χαρτί αφίσας. Πρέπει να τοποθετήσουν τις αποσυντιθέμενες εργασίες τους σε ένα αυστηρό χρονολογικό χρονοδιάγραμμα. Προτρέψτε τους να σκεφτούν διαδοχικά: Τι πρέπει να συμβεί πρώτα; Τι συμβαίνει μετά; Πώς ευθυγραμμίζονται οι ταυτόχρονες εργασίες;

Διάρκεια περίπου 30 λεπτά

Βήμα 5: Η φάση «εμπόδιο» και ο απολογισμός

Μόλις οι ομάδες νιώσουν σίγουρες για τον αλγόριθμό τους (χρονοδιάγραμμα), μοιράστε τυχαία "Κάρτες εμποδίων" (π.χ. "Ο χώρος ακυρώνεται" ή "Ο κύριος εθελοντής σας αρρωσταίνει"). Καθοδηγήστε τους να προσαρμόσουν το χρονοδιάγραμμά τους και να λύσουν προβλήματα δυναμικά χωρίς να ξεκινήσουν από το μηδέν. Ολοκληρώστε υπολογίζοντας τους τελικούς πόντους εμπιστοσύνης της κοινότητας και συζητώντας πώς αυτές οι δεξιότητες σχεδιασμού και προσαρμογής εφαρμόζονται σε έργα καθημερινής ζωής.

Διάρκεια περίπου 30 λεπτά