ZESTAW ĆWICZEŃ KREATYWNYCH UNPLUGGED

Sieć wymiany umiejętności

To ćwiczenie pozwala uczestnikom dostrzec swoje „ukryte” lub „nieocenione” umiejętności — takie jak gotowanie, naprawa rzeczy czy ogrodnictwo — i uznać je za cenne atuty. Uczestnicy używają oznaczonych kolorami karteczek, by zapisać, co mogą zaoferować i czego potrzebują, a następnie fizycznie łączą te karteczki na ścianie za pomocą sznurka. W ten sposób powstaje namacalna „sieć” wsparcia społecznego. Zajęcia te wprowadzają myślenie komputacyjne, wymagając od uczących się odrzucenia formalnych tytułów w celu odnalezienia podstawowych umiejętności (abstrahowanie) oraz zidentyfikowania pokrywających się potrzeb w grupie (rozpoznawanie wzorców), sprzyjając poczuciu sprawczości i odporności społeczności bez użycia narzędzi cyfrowych.

Co-funded by the European Union

CC BY NC SA

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

Budowanie społeczności, wzmacnianie samodzielności i gospodarki alternatywne

Czas trawania

90 min

Poziom

Początkujący

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

- Pomoc uczestnikom w rozpoznaniu i wyrażeniu własnych, ukrytych, nieuznanych umiejętności.
- Przekazanie innym informacji o wartości osobistych zdolności.
- Stworzenie lokalnego, opartego na dokumentacji papierowej systemu wymiany, umożliwiającego rozwiązywanie codziennych problemów bez użycia pieniędzy.

Obszar kompetencji

a) Kompetencje innowacyjne

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

- ☑ Kreatywność
- ☐ 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 ćwiczenia uczestnicy będą potrafili:

- Wymienić co najmniej trzy osobiste zdolności lub „ukryte” umiejętności.
- Aktywnie słuchać i rozpoznawać potrzeby innych.
- Opracować funkcjonalną, wizualną mapę sieci wymiany umiejętności.

Uwagi:

- Potrzebne materiały: Karty indeksowe (w dwóch różnych kolorach, np. zielone dla „Mogę zaoferować”, czerwone dla „Potrzebuję”), markery, duża tablica korkowa lub wolna przestrzeń na ścianie, pinezki oraz sznurek lub włóczka.

- Uwagi dla prowadzącego: Wielu dorosłych o niskich kwalifikacjach cierpi na „syndrom oszusta” i może czuć, że nie posiada żadnych wartościowych umiejętności, ponieważ nie ma formalnych dyplomów. Poświęć pierwsze 20 minut na wyraźne docenienie umiejętności przydatnych w życiu codziennym (naprawianie cieknącego kranu,

		porządkowanie kuchni, wysłuchanie sąsiada). Użyj sznurka, aby fizycznie połączyć kartki, ponieważ dzięki temu abstrakcyjna koncepcja „sieci” staje się widoczna i łatwa do zrozumienia dla osób na poziomie podstawowym. **Warsztat „Wartość” i wyzwanie (20 minut).** Zacznij od dyskusji mającej na celu zwalczanie „syndromu oszusta”. Pomóż uczestnikom uświadomić sobie, że doświadczenie życiowe to zestaw umiejętności. Przedstaw wyzwanie: „Zaprojektujcie system, w którym każdy w tej sali zaspokoi dziś jedną ze swoich potrzeb, nie wydając ani jednej złotówki”. Wyjaśnij cel gry „Łańcuch wymiany”: zespoły zdobywają punkty za stworzenie najdłuższego ciągłego łańcucha wymiany umiejętności.

Co-funded by the European Union

Sieć wymiany umiejętności

Krok 1: Abstrakcja – identyfikacja atutów

Rozdaj zielone kartki. Poproś uczestników, aby wymienili trzy rzeczy, które potrafią robić dobrze. Pokaż im, jak stosować abstrahowanie: zamiast pisać formalny tytuł stanowiska, np. „mechanik", niech zapiszą podstawową umiejętność, np. „Potrafię naprawiać rzeczy własnymi rękami" lub „Rozumiem, jak działają silniki". Pomaga to skupić się na *istocie* umiejętności, a nie na kwalifikacjach.

Czas trwania: ok. 15 minut

Krok 2: Identyfikacja potrzeb

Rozdaj czerwone kartki. Uczestnicy zapisują trzy rzeczy, w których potrzebują pomocy w domu lub w życiu codziennym (np. „Potrzebuję kogoś, kto pomoże mi przenieść ciężką sofę" lub „Potrzebuję przepisu na tanie, zdrowe posiłki").

Czas trwania: ok. 15 minut

Krok 3: Rozpoznawanie wzorców – tworzenie mapy sieci

Uczestnicy przypinają swoje kartki do ściany. Następnie grupa szuka wzorców:

- Czy trzy osoby potrzebują pomocy w ogrodzie?
- Czy mamy dwie osoby, które uwielbiają spędzać czas na świeżym powietrzu?

Za pomocą sznurka połącz fizycznie kartę „Potrzeba" z kartą „Oferta". Zachęć do tworzenia „łańcuchów wymiany" (np. Maria pomaga Piotrowi w rozliczeniu podatków, Piotr naprawia rower Wojtka, a Wojtek uczy Marię pieczenia chleba).

Czas trwania: ok. 25 minut

Krok 4: Refleksja i prezentacja wymiany

Przejrzyjcie wizualną „sieć" na ścianie. Porozmawiajcie o tym, jakie to było uczucie widzieć, jak wasze umiejętności

		łączą się z potrzebami innych. Zapytajcie: „Jak możemy wykorzystać ten »algorytm« wymiany w naszej prawdziwej okolicy?”. Przyznajcie punkty za „łańcuchy wymiany” i na zakończenie podkreślcie, że informacja (wiedza o tym, kto potrafi co zrobić) jest potężnym narzędziem niezależności. Czas trwania: ok. 15 minut