MOKYMOSI VEIKLŲ BE KOMPIUTERIO RINKINYS

Gebėjimų mainų tinklo kūrimas

Ši veikla be kompiuterio padeda dalyviams atpažinti savo nepastebėtus ar dokumentais nepatvirtintus gebėjimus, pavyzdžiui, gaminti maistą, taisyti daiktus ar prižiūrėti sodą, ir suvokti jų vertę. Skirtingų spalvų kortelėmis dalyviai nurodo, ką gali pasiūlyti ir kokios pagalbos jiems reikia, o tuomet ant sienos pritvirtintas korteles sujungia siūlais. Taip sukuriamas apčiuopiamas bendruomenės savitarpio pagalbos tinklas. Veikla supažindina su informatiniu mąstymu: atsisakoma pareigybių pavadinimų ir išskiriami esminiai gebėjimai (abstrakcija), atpažįstami sutampantys grupės poreikiai (šablonų atpažinimas). Be skaitmeninių priemonių stiprinamas savarankiškumas ir bendruomenės atsparumas.

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:

- atpažinti ir įvardyti nepastebėtus, dokumentais nepatvirtintus gebėjimus;
- paaiškinti kitiems savo gebėjimų vertę;
- sukurti vietos bendruomenės mainų sistemą popieriuje, padedančią spręsti kasdienes problemas be pinigų.

Kompetencijų sritys

a) Inovacijų kompetencijos

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

b) Informacinio raštingumo kompetencijos

- Gebėjimas rasti, suprasti ir kritiškai analizuoti

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 stiprinimas, asmeninis įgalinimas ir alternatyvios ekonomikos formos

Trukmė
90 min.

Lygis
Pradedančiųjų

Taikomi informatinio mąstymo principai
- ☐ Dekompozicija
- ☑ Šablonų atpažinimas
- ☑ Abstrakcija
- ☐ Algoritminis mąstymas

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

informaciją

☑ Skaitmeninio ir vaizdinio turinio interpretavimas

- Žiniasklaidos įtakos ir šališkumo suvokimas

c) Gyvenimo ir karjeros kompetencijos

☑ Lankstumas ir gebėjimas prisitaikyti

- Iniciatyvumas ir savarankiškumas

☑ Socialumas ir tarpkultūrinė kompetencija

- Produktyvumas

☑ Lyderystė ir atsakomybė

Mokymosi rezultatai

Atlikę veiklą suaugusieji besimokantieji geba:

- įvardyti bent tris asmeninius gebėjimus ar nepastebėtus įgūdžius;
- aktyviai klausytis ir atpažinti kitų poreikius;
- sudaryti veikiantį vaizdinį mainų tinklą.

Fasilitatoriaus užrašai

- Reikalingos priemonės: dviejų spalvų kortelės (pvz., žalios – „Galiu pasiūlyti“, raudonos – „Man reikia“), žymekliai, didelė kamštinė lenta ar tam skirtas sienos plotas, smeigtukai ir siūlai ar virvelė.
- Pastabos fasilitatoriui: nemažai žemos kvalifikacijos suaugusiųjų nepasitiki savo gebėjimais ir gali manyti neturintys vertingų gebėjimų, nes neturi formalųjį išsilavinimą patvirtinančių dokumentų. Pirmąsias 20 minučių aiškiai pabrėžkite kasdienių gebėjimų vertę, pavyzdžiui, gebėjimą sutaisyti varvantį čiaupą, sutvarkyti virtuvę, išklausyti kaimyną. Korteles sujunkite siūlais: taip abstraktus tinklas tampa matomas ir lengvai suprantamas pradedantiesiems.

Gebėjimų vertės pažinimas ir iššūkis (20 minučių)

Pradėkite diskusija, padedančia įveikti nepasitikėjimą savo gebėjimais. Padėkite dalyviams suvokti, kad gyvenimo patirtis – tai gebėjimų visuma. Pristatykite iššūkį: „Sukurkite sistemą, kuri leistų šiandien patenkinti po vieną kiekvieno dalyvio poreikį neišleidžiant nė euro.“ Paaiškinkite žaidybinį „Mainų grandinės“ tikslą: komandos gauna taškų už ilgiausią nenutrūkstamą gebėjimų mainų grandinę.

Co-funded by the European Union

COMPUTATIONAL SENIORS

Gebėjimų mainų tinklo kūrimas

1 žingsnis. Abstrakcija – turimų gebėjimų nustatymas

Išdalykite žalias korteles. Paprašykite dalyvių užrašyti tris dalykus, kuriuos jie moka gerai atlikti. Skatinkite taikyti abstrakcijos principą: vietoj oficialaus profesijos pavadinimo (pavyzdžiui, „mechanikas“) įvardyti esminį gebėjimą: „Moku taisyti daiktus“ arba „Suprantu, kaip veikia varikliai“. Tai padeda susitelkti į gebėjimo esmę, o ne kvalifikaciją.

Trukmė – apie 15 minučių.

2 žingsnis. Poreikių nustatymas

Išdalykite raudonas korteles. Dalyviai užrašo tris kasdienes užduotis, kurioms atlikti jiems reikia pagalbos, pavyzdžiui: „Reikia pagalbos pernešant sunkią sofą“ arba „Reikia nebrangių sveikų patiekalų receptų“.

Trukmė – apie 15 minučių.

3 žingsnis. Šablonų atpažinimas – tinklo sudarymas

Dalyviai prisega korteles prie sienos. Grupė ieško dėsningumų:

- Ar keliems žmonėms reikia pagalbos sode?
- Ar turime du žmones, kuriems patinka būti lauke?

Siūlais sujunkite korteles „Man reikia“ ir „Galiu pasiūlyti“. Skatinkite kurti „Mainų grandines“, pavyzdžiui: Marija padeda Chosė sutvarkyti mokesčius, Chosė sutaiso Ahmedo dviratį, Ahmedas išmoko Mariją kepti duoną.

Trukmė – apie 25 minutes.

4 žingsnis. Refleksija ir mainų pasiūlymas

Apžiūrėkite ant sienos sukurtą tinklą. Aptarkite, kokių jausmų kilo pamačius savo gebėjimų sąsajas su kitų poreikiais. Paklauskite: „Kaip šį mainų algoritmą galėtume pritaikyti savo kaimynystėje?“ Skirkite taškų už „mainų grandinę“ ir pabaigoje pabrėžkite, kad informacija – žinojimas, kas ką sugeba, – yra svarbi savarankiškumo priemonė.

Trukmė – apie 15 minučių.