ΜΑΘΗΣΙΑΚΟ ΚΟΥΤΙ ΑΠΟΣΥΝΔΕΔΕΜΕΝΩΝ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ

Το Εργαλείο Δημιουργίας Δικτύων «Ανταλλαγής Δεξιοτήτων».

Αυτή η δραστηριότητα χωρίς σύνδεση δίνει τη δυνατότητα στους μαθητές να αναγνωρίσουν τις δικές τους «κρυφές» ή «χωρίς εισιτήριο» δεξιότητες —όπως το μαγείρεμα, η επιδιόρθωση ή η κηπουρική— και να τις δουν ως πολύτιμα περιουσιακά στοιχεία. Οι συμμετέχοντες χρησιμοποιούν χρωματικά κωδικοποιημένες κάρτες ευρετηρίου για να απαριθμήσουν τι μπορούν να προσφέρουν και τι χρειάζονται και, στη συνέχεια, συνδέουν φυσικά αυτές τις κάρτες σε έναν τοίχο χρησιμοποιώντας νήμα. Αυτό δημιουργεί έναν απτό «ιστό» κοινοτικής υποστήριξης. Η δραστηριότητα εισάγει την υπολογιστική σκέψη απαιτώντας από τους μαθητές να αφαιρέσουν τους επίσημους τίτλους για να βρουν βασικές ικανότητες (αφαίρεση) και να εντοπίσουν αλληλεπικαλυπτόμενες ανάγκες μέσα σε μια ομάδα (αναγνώριση προτύπων), ενισχύοντας την αίσθηση της δράσης και της ανθεκτικότητας της κοινότητας χωρίς ψηφιακά εργαλεία.

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 βοηθήσει τους συμμετέχοντες να εντοπίσουν και να διατυπώσουν τις δικές τους κρυφές δεξιότητες χωρίς εισιτήριο.
- Να επικοινωνήσει την αξία των προσωπικών ικανοτήτων στους άλλους.
- Να δημιουργήσει ένα τοπικό σύστημα ανταλλαγής που βασίζεται σε χαρτί για την επίλυση καθημερινών προβλημάτων χωρίς χρήματα.

Co-funded by the European Union

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.

CC BY NC SA

Θέμα

Οικοδόμηση κοινότητας, αυτοενδυνάμωση και εναλλακτικές οικονομίες

Διάρκεια

90 λεπτά

Επίπεδο

Αρχάριο

Βήματα υπολογιστικής σκέψης που χρησιμοποιούνται

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

Μεθοδολογική Προσέγγιση

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

Τομείς Αρμοδιότητας

α) Ικανότητες καινοτομίας

- ☑ Δημιουργικότητα
- ☐ Κριτική σκέψη
- ☐ Επίλυση προβλήματος
- ☑ 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 θα μπορούν να:

- Διατυπώσουν τουλάχιστον τρεις προσωπικές ικανότητες ή «κρυφές» δεξιότητες.
- Ακούν ενεργά και εντοπίστε τις ανάγκες των άλλων.
- Χαρτογραφήσουν ένα λειτουργικό, οπτικό δίκτυο ανταλλαγής ανταλλαγών.

Σημειώσεις

- Απαιτούμενα υλικά: Κάρτες ευρετηρίου (δύο διαφορετικά χρώματα, π.χ. πράσινο για το «μπορώ να προσφέρω», κόκκινο για το «χρειάζομαι»), μαρκαδόροι, μεγάλος χώρος από φελλό ή τοίχο, καρφίτσες και νήμα/σπάγκος.

- Σημειώσεις διαμεσολαβητή: Πολλοί ενήλικες με χαμηλή ειδίκευση πάσχουν από το «σύνδρομο του απατεώνα» και μπορεί να αισθάνονται ότι δεν έχουν πολύτιμες δεξιότητες επειδή δεν έχουν επίσημα πτυχία. Αφιερώστε τα πρώτα 20

λεπτά επικυρώνοντας ρητά τις δεξιότητες της καθημερινής ζωής (επισκευή μιας βρύσης που στάζει, οργάνωση κουζίνας, ακρόαση ενός γείτονα). Χρησιμοποιήστε το νήμα για να συνδέσετε φυσικά τις κάρτες, καθώς αυτό καθιστά την αφηρημένη έννοια του «δικτύου» ορατή και εύκολα κατανοητή για μαθητές βασικού επιπέδου.

Το Εργαστήρι Αξίας & Η Πρόκληση (20 λεπτά).

Ξεκινήστε με μια συζήτηση για την καταπολέμηση του «συνδρόμου του απατεώνα». Βοηθήστε τους συμμετέχοντες να συνειδητοποιήσουν ότι η εμπειρία ζωής είναι ένα σύνολο δεξιοτήτων. Εισαγάγετε την πρόκληση: «Σχεδιάστε ένα σύστημα όπου όλοι σε αυτό το δωμάτιο ικανοποιούν μια από τις ανάγκες τους σήμερα χωρίς να ξοδέψουν ούτε ένα ευρώ». Εξηγήστε τον παιχνιδοποιημένο στόχο της «Εμπορικής Αλυσίδας»: οι ομάδες κερδίζουν πόντους για τη δημιουργία της μεγαλύτερης συνεχούς αλυσίδας συναλλαγών δεξιοτήτων.

Co-funded by the European Union

Το Εργαλείο Δημιουργίας Δικτύων «Ανταλλαγής Δεξιοτήτων».

Βήμα 1: Αφαίρεση - Προσδιορισμός περιουσιακών στοιχείων

Μοιράστε τις πράσινες κάρτες. Ζητήστε από τους συμμετέχοντες να απαριθμήσουν τρία πράγματα που μπορούν να κάνουν καλά. Καθοδηγήστε τους να χρησιμοποιούν την αφαίρεση: αντί να γράψετε έναν επίσημο τίτλο εργασίας όπως «Μηχανικός», γράψτε τη βασική ικανότητα όπως «Μπορώ να φτιάξω πράγματα με τα χέρια μου» ή «Καταλαβαίνω πώς λειτουργούν οι μηχανές». Αυτό βοηθά στην εστίαση στην *ουσία* της δεξιότητας και όχι στα προσόντα.

Διάρκεια περίπου 15 λεπτά

Βήμα 2: Προσδιορισμός αναγκών

Μοιράστε τις κόκκινες κάρτες. Οι συμμετέχοντες γράφουν τρία πράγματα για τα οποία χρειάζονται βοήθεια στο σπίτι ή στην καθημερινή ζωή (π.χ. «Χρειάζομαι κάποιον να με βοηθήσει να μετακινήσω έναν βαρύ καναπέ» ή «Χρειάζομαι μια συνταγή για φθηνά υγιεινά γεύματα»).

Διάρκεια περίπου 15 λεπτά

Βήμα 3: Αναγνώριση προτύπων - Χαρτογράφηση του δικτύου

Οι συμμετέχοντες καρφιτσώνουν τις κάρτες τους στον τοίχο. Στη συνέχεια, η ομάδα αναζητά μοτίβα:

- Χρειάζονται τρία άτομα βοήθεια με την κηπουρική;
- Έχουμε δύο ανθρώπους που τους αρέσει να βρίσκονται σε εξωτερικούς χώρους;

Χρησιμοποιήστε το νήμα για να συνδέσετε φυσικά μια κάρτα "Need" με μια κάρτα "Offer". Ενθαρρύνετε τη δημιουργία "Trade Chains" (π.χ. η Maria βοηθά τον Jose με τους φόρους του, ο Jose επισκευάζει το ποδήλατο του Ahmed, ο Ahmed διδάσκει στη Maria πώς να ψήνει ψωμί).

Διάρκεια περίπου 25 λεπτά

Co-funded by the European Union

Βήμα 4: Αναστοχασμός & το Trade Pitch

Ελέγξτε τον οπτικό «ιστό» στον τοίχο. Συζητήστε πώς ένιωσαν όταν είδαν τις δεξιότητές τους να συνδέονται με τις ανάγκες των άλλων. Ρωτήστε: «Πώς μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε αυτόν τον «αλγόριθμο» ανταλλαγής στην πραγματική μας γειτονιά;» Απονείμετε πόντους «Trade Chain» και ολοκληρώστε τονίζοντας ότι η πληροφορία (γνωρίζοντας ποιος μπορεί να κάνει τι) είναι ένα ισχυρό εργαλείο για την ανεξαρτησία.

Διάρκεια περίπου 15 λεπτά

Το Εργαλείο Δημιουργίας Δικτύων «Ανταλλαγής Δεξιοτήτων».