7 SKYRIUS. Įtraukios mokymo(si) aplinkos kūrimas

Skyriaus struktūra

1 Tikslas ir uždaviniai
2 Mokymosi rezultatai
3 Taikomi IM principai
4 Sąsajos su WP2 moduliais
5 Iššūkiai
6 Pagrindimas
7 Veiklos
8 Papildomi ištekliai
9 Kuo naudingas šis skyrius?

1. Tikslas ir uždaviniai

7-ojo skyriaus tikslas – įgalinti suaugusiųjų edukatorius kurti psichologiškai saugią ir socialiai palaikančią aplinką, kuri mažintų nerimą dėl skaitmeninių technologijų ir skatintų besimokančiuosius taikyti informatinio mąstymo (IM) principus realiems iššūkiams spręsti, pavyzdžiui, dezinformacijai atpažinti.

UŽDAVINIAI

Baigę šį skyrių, suaugusiųjų edukatoriai gebės:

kurti mokymosi grupės susitarimus, stiprinančius pasitikėjimą aptariant jautrias temas, pavyzdžiui, tiesą ir melą internete;

paprasta kalba paaiškinti vyresnio amžiaus žmonėms technines IM sąvokas;

diegti tarpusavio pagalbos sistemas, kai besimokantieji poromis tikrina informaciją ir atpažįsta dezinformaciją.

Co-funded by the European Union

Projektą „COMPutational Seniors" bendrai finansuoja Europos Sąjunga. Šiame dokumente išreikštos nuomonės ir požiūriai yra autorių ir nebūtinai atspindi Europos Sąjungos ar Ispanijos švietimo internacionalizavimo tarnybos (SEPIE) nuomones. Nei Europos Sąjunga, nei SEPIE nacionalinė agentūra negali būti laikomos už jas atsakingomis.

2. Mokymosi rezultatai

Suaugusiųjų edukatoriai geba:

kurti įtraukią ir psichologiškai saugią mokymosi aplinką, kurioje besimokantieji nebijotų suklysti ir taikytų IM principus dezinformacijai atpažinti bei kritiškai vertinti;

kurti grupės susitarimus, stiprinančius pasitikėjimą aptariant jautrias temas, pavyzdžiui, kas yra tiesa ir melas internete;

mokymų metu veiksmingai vartoti paprastą kalbą;

diegti tarpusavio pagalbos sistemas, skirtas bendram informacijos tikrinimui ir dezinformacijos atpažinimui.

3. Taikomi IM principai

Abstrakcija: dėmesys esminei naujienos informacijai, nepasimetant techninėse svetainės detalėse.

Šablonų atpažinimas: emocinių dirgiklių, pavyzdžiui, baimės ir pykčio, kuriuos dezinformacijos kūrėjai pasitelkia loginiam mąstymui apeiti, atpažinimas.

Dekompozicija: jausmo, kad visko per daug, įveikimas suskaidant užduotį į mažus, aiškius klausimus apie šaltinio patikimumą.

Algoritminis mąstymas: nuoseklių informacijos tikrinimo procedūrų kūrimas.



4. Sąsajos su WP2 moduliais

7-ajame skyriuje praktiškai taikomi WP2 andragogikos ir universalaus dizaino mokymuisi (UDM) principai. Jis remiasi WP2 5-uoju moduliu ir padeda kurti įtraukias mokymosi aplinkas mažiau galimybių turintiems suaugusiesiems. 3-iąjį modulį papildo prieinamais ištekliais ir veiklomis, pritaikytomis įvairiems mokymosi poreikiams. Su 4-uoju moduliu siejasi tarpusavio pagalbos, bendravimo ir bendradarbiavimo temomis.

5. Iššūkiai

Nepakankamai pritaikyti ištekliai

Tankus tekstas, smulkus šriftas ir nepažįstami pavyzdžiai gali kelti kliūčių. Vartokite paprastą kalbą, rinkitės lengvai skaitomą maketą ir aktualius pavyzdžius, pritaikydami išteklius besimokančiųjų poreikiams.

Priėmimas ir priklausymas grupei

Stereotipai ir atstūmimas gali trukdyti besimokantiesiems jaustis priimtiems. Netoleruokite diskriminacinio elgesio, vertinkite kiekvieno patirtį ir užtikrinkite, kad visi galėtų prisidėti.

Baimė suklysti ar būti vertinamam

Baimė apsikvailinti gali trukdyti klausti ar dalyvauti. Šias baimes padeda mažinti aiškios, pagarba grįstos grupės taisyklės, klausimų skatinimas ir požiūris į klaidas kaip į mokymosi galimybes.

Nevienodas dalyvavimas

Pasitikintys savimi besimokantieji gali dominuoti, o kiti – tylėti. Skatinkite kalbėti paeiliui, dirbti poromis ir prisidėti įvairiais būdais. Gerbkite kiekvieno mokymosi tempą.

6. Pagrindimas

Įtrauktis – vienas esminių suaugusiųjų besimokančiųjų mokymosi principų. Jei jau pirmą valandą besimokantysis jaučiasi atstumtas ar pernelyg apkrautas, didėja tikimybė, kad jis nutrauks mokymąsi. Pažeidžiamų grupių dalyviams psichologinis saugumas – būtina pažintinės veiklos sąlyga.

Abipusės pagarbos, psichologinio saugumo ir aktyvaus dalyvavimo kultūra yra esminė pažeidžiamų grupių pasitikėjimo bei įsitraukimo prielaida.

Norėdami pelnyti suaugusiųjų besimokančiųjų pasitikėjimą, vartokite paprastą kalbą ir paaiškinkite mokymosi naudą bei numatomus rezultatus.

Taip pat svarbu kurti pozityvią, padrąsinančią aplinką, kurioje dalyviai palaikytų vieni kitus ir matytų savo pažangą. Emocinė gerovė ir įtrauktis yra būtinas pagrindas prieš pereinant prie naujo turinio.



7.1. Veikla. Mokymosi grupės susitarimas

Mokymosi susitarimo sudarymas grupėje svarbus suaugusiesiems besimokantiesiems, ypač vyresnio amžiaus ir žemos kvalifikacijos žmonėms:

Psichologinio saugumo kūrimas
Pagrindinis tikslas – kurti psichologiškai saugią aplinką, kuri stiprintų pasitikėjimą ir mažintų nerimą dėl skaitmeninių technologijų.

Abipusės pagarbos užtikrinimas
Nustatomos aiškios bendros taisyklės, užtikrinančios abipusę pagarbą ir atvirą dalijimąsi patirtimi.

Besimokančiojo įgalinimas
Užuot primetęs taisykles, edukatorius turėtų tiesiogiai paklausti besimokančiųjų, kas padėtų jiems jaustis gerai net suklydus.

„Skaitmeninio saugumo tinklo“ kūrimas
Kuriama kultūra, kurioje laukiami visi klausimai, suteikiama laiko kitiems baigti užduotis ir džiaugiamasi sėkme.

Nesėkmių baimės mažinimas
Kartu apibrėždami mokymosi aplinką, besimokantieji nuo baimės pereina prie smalsumo ir priklausymo grupei jausmo. Klaidos laikomos vertingomis mokymosi galimybėmis, o ne nesėkmėmis.



7.2. Veikla. Mokymosi susitarimas „Skaitmeninio saugumo tinklas“

Edukatoriaus įžanginio pokalbio tekstas

„Čia mes ne tik mokomės, bet kuriame bendruomenę. Kad visi jaustumės gerai, susitarkime, kaip elgsimės vieni su kitais. Užuot pateikęs taisykles, noriu paklausti: ko jums reikia iš manęs ir šios grupės, kad šiandien jaustumėtės saugiai net suklydę?“

Kaip įtvirtinti susitarimą

Kad susitarimas būtų įtraukus ir suprantamas įvairaus raštingumo dalyviams, pasirinkite vieną iš būdų:

1. **Atspausdinkite** susitarimą ir paprašykite kiekvieno besimokančiojo pasirašyti arba priklijuoti lipduką. Pakabinkite jį gerai matomoje vietoje.
2. **Galutinai sutartus punktus pateikite garso įrašu** arba trumpame vaizdo įraše. Pasidalykite juo grupės pokalbyje ar platformoje, kad namuose sunerimę besimokantieji galėtų išklausyti saugios aplinkos taisykles.
3. **Paskelbkite susitarimą** pagrindiniame kursui naudojamos skaitmeninės mokymosi platformos puslapyje.

Susitarimo punktai

1. **Nėra „kvailų“ klausimų.** Kiekvienas klausimas padeda mokytis visai grupei. Jei apie tai galvojate jūs, tikriausiai galvoja ir kas nors kitas.
2. **Taisyklė „Neskubėkime“.** Prie kitos užduoties pereiname tik tada, kai visi baigia ankstesnę. Niekas nepaliekamas nuošalyje.
3. **Klaidos – tai duomenys.** „Neteisingą“ spustelėjimą laikome informacija, padedančia suprasti, kaip veikia sistema, o ne nesėkme.
4. **Džiaukimės pasiekimais.** Kai kas nors atranda naują dalyką ar išsprendžia problemą, skiriame akimirką pasidžiaugti šia sėkme.
5. **Erdvė be žargono.** Įsipareigojame vartoti paprastą kalbą. Jei edukatorius ar kitas dalyvis pavartoja techninį žodį, kiekvienas gali paprašyti paaiškinti jį susiejant su praktine nauda.

7.3. Veikla. Informatinis mąstymas kasdieniame gyvenime

Tema: „Apsilankymų pas sveikatos priežiūros specialistus ir vaistų vartojimo planavimas“
Sukurkite lanksčios veiklos scenarijų, tinkamą vyresnio amžiaus dalyviams.

1 etapas. Kartojimas

Prisiminkite, kaip praėjusią savaitę suskaidėme maisto prekių sąrašą.

2 etapas. Įgyvendinimas
Naudokite modulinį užduočių lapą.
A užduotis: surašyti visus vaistus.
B užduotis: atpažinti šablonus, pavyzdžiui, ryte vartojamus vaistus.
C užduotis: sukurti algoritmą – nuoseklų veiksmų grafiką.

3 etapas. Prieinamumas

Pateikite grafiką kaip spalvingą spausdinamą lentelę, o priminimą – kaip garso įrašą.



7.4. Veikla. „Skaitmeninio saugumo tinklas“: pagalba porose

Ši veikla praktiškai įgyvendina skyriaus tikslą diegti tarpusavio pagalbos sistemas ir kurti socialiai palaikančią bendruomenę.

- **Tikslas – mažinti skaitmeninių technologijų baimę,** skatinti suaugusiųjų besimokančiųjų smalsumą ir priklausymo grupei jausmą, kad susidūręs su techniniais sunkumais niekas nesijaustų vienas.
- **Taikomi principai:** šablonų atpažinimas (bendrų sunkumų nustatymas) ir algoritminis mąstymas (nuoseklios pagalbos veiksmų sekos kūrimas).

1 žingsnis. Porų sudarymas pagal stiprybes (10 min.)
Remdamasis 6-ojo skyriaus „Gyvenimiškos patirties žemėlapiu“, edukatorius suporuoja besimokančiuosius, kurių stiprybės papildo viena kitą. Pavyzdys: itin kantrus dalyvis suporuojamas su tuo, kuris labiau pasitiki savo techniniais gebėjimais.

2 žingsnis. Partnerių susitarimas (10 min.)
Poros aptaria: „Kas šiandienos pamokoje jums kelia nerimą?“ ir „Kaip galėčiau jums padėti, jei kiltų sunkumų?“ Susitariama dėl pagalbos signalo, pavyzdžiui, tam tikros spalvos kortelės ant stalo. Jis rodo, kad prieš kreipiantis į edukatorių reikia 2 minučių konsultacijos su partneriu.

3 žingsnis. Naudos paaiškinimas vienas kitam (5 min.)
Dalyviai poromis mokosi paaiškinti dienos užduoties paskirtį, pasitelkdami jos naudą nusakantį tekstą. Pavyzdys: „Mokomės naudotis aplankais (užduotis), kad galėtumėte tvarkingai saugoti anūko piešinius ir jų neprarastumėte (nauda).“



8. Papildomi ištekliai

8.1. Patarimai suaugusiųjų edukatoriams

8.2. Psichologinio saugumo kūrimo ištekliai

8.3. Praktinis pavyzdys: „Silver Gamification“



8.1. Patarimai suaugusiųjų edukatoriams

Dirbant su įvairiais besimokančiaisiais, ypač senjorais ar pažeidžiamomis grupėmis, siekiama ne tik perteikti informaciją, bet ir mažinti skaitmeninių priemonių naudojimo barjerus, kurie dažnai sukelia nusivylimą. Šios praktinės strategijos grindžiamos empatija, prieinamumu ir tiesioginiu grįžtamuoju ryšiu, kad kiekvienas dalyvis jaustųsi gebantis veikti ir išgirstas.

Kaip užduoti padrąsinančius klausimus?
Užduokite atvirus klausimus apie naudą: „Jei ši skaitmeninė užduotis būtų tokia pat paprasta kaip kavos ruošimas, kaip pasikeistų jūsų kasdienybė?“

Paprastas garso ir vaizdo turinio kūrimas
Taikykite metodą „Įrašyk ir apmąstyk“. Išmaniojo telefono diktofono programėle įrašykite pamokos santrauką. Senjorai galės jos klausytis namuose, neskaitydami sudėtingų vadovų.

Vertinimo rekomendacija

Greitai emocinės būsenos patikrai naudokite apklausas su jaustukais: „Kaip jaučiatės atlikdami šią užduotį? 😄 😐 😟“ Toks būdas tinka įvairaus raštingumo dalyviams.





8.2. Psichologinio saugumo kūrimo ištekliai

Šie ištekliai padeda edukatoriams kurti psichologiškai saugią aplinką, skatinti tarpusavio pagalbą ir atsižvelgti į kultūrinį kontekstą ugdant suaugusiųjų skaitmeninius įgūdžius.

- **Vaizdo ištekliai**

Šis vaizdo įrašas parodo, kaip kurti įtraukią atmosferą ir mažinti nerimą.
Vaizdo įraše „Nerimo valdymas skaitmeniniame pasaulyje“ pateikiamos bendro pobūdžio strategijos: ribų nustatymas ir poilsis nuo skaitmeninių technologijų. Jos padeda paaiškinti tokio poilsio naudą senjorams, kuriuos vargina nuolatinis buvimas internete.

- **Atsisiunčiami veiklų šablonai**

Kortelės „Žargono aiškintojas“:
Sukurkite paprastą šabloną: vienoje pusėje pateikite techninį terminą, pavyzdžiui, „naršyklė“, o kitoje – praktinę naudą atskleidžiantį paaiškinimą, pavyzdžiui, „langas į pasaulį“.

- **Praktiniai pavyzdžiai**

„Connect Hackney“ (@online clubs): projekte mokymus pakeitė bendravimo klubai. Paaiškėjo, kad arbata, sausainiai ir neformalus bendravimas mažinant izoliaciją buvo tokie pat svarbūs kaip mokymas naudotis planšete.
„Digital Mentors“ („Be Connected“): taikomas mokytojų rengimo modelis, kai vyresnio amžiaus žmonės moko savo bendraamžius. Taip išvengiama nelygiaverčio santykio, kai „jaunas ekspertas“ moko „vyresnį naujoką“.

8.3. Praktinis pavyzdys: „Silver Gamification“

„Silver Gamification“
https://gaming.fundacjamis.org.pl/

„Silver Gamification“ iniciatyvoje senjorai su naujomis technologijomis supažindinami pasitelkiant skaitmeninius žaidimus ir jais grindžiamą mokymąsi. Ši iniciatyva parodo, kaip kurti įtraukią, streso nekeliančią mokymosi aplinką.

- **Principas**: sužaidybinimas vietoj paskaitų.
- **Taikymas**: užuot lankę tradicinį įvadinį kompiuterių kursą, senjorai mokosi naudotis pele, klaviatūra ir meniu žaisdami įtraukiančius žaidimus.

Poveikis: technologijų baimę („Ką nors sugadinsiu“) pakeičia smalsumas ir noras varžytis („Noriu pereiti į kitą lygį“).

Patarimai edukatoriui: užsiėmimo pradžioje naudokite paprastus naršyklinius žaidimus kaip susipažinimo veiklą. Jie padės atsipalaiduoti prieš pereinant prie sudėtingesnių temų.

„Silver Gamification“ įkvėpta veikla:
Pavadinimas: „Žaidėjas penkioms minutėms“.
Tikslas: parodyti, kad klaidos skaitmeniniame žaidime nepadaro žalos, ir stiprinti psichologinį atsparumą.
Veikla: edukatorius paleidžia paprastą, saugų žaidimą, pavyzdžiui, internetinį pasjansą ar paprastą arkadinį žaidimą. Senjorai žaidžia poromis.
Esminė akimirka: kai senjoras „pralaimi“, pavyzdžiui, pasibaigus laikui, edukatorius ir grupė paploja už pastangas. Taip parodoma, kad „Žaidimo pabaiga“ nėra pasaulio pabaiga – galima spausti „Bandyti dar kartą“. Toks atkaklumas svarbus ir mokantis naudotis internetine bankininkyste ar el. paštu.

9. Kuo naudingas šis skyrius?

Šiame skyriuje pateikiamos gairės, kaip suaugusiųjų edukatoriai gali įgalinti suaugusiuosius besimokančiuosius.

Šis skyrius padeda mokymus paversti bendruomenine patirtimi. Teikdamas pirmenybę emocinei gerovei ir paprastai kalbai, edukatorius mažina atskirties kliūtis.





Besimokantieji nustoja vertinti IM kaip „kažką, kas skirta jaunimui“, ir ima jį laikyti priemone, kuria turi teisę naudotis, jausdami savo pažangą palaikančios grupės paramą.

Skyriaus pabaiga