



Factor 3

FACTOR 3

Dirbant su jaunimu, turinčiu mokymosi sunkumų (pvz., disleksiją, diskalkuliją ar ADHD), svarbiausia naudoti neverbaliinę komunikaciją, aiškią vizualinę struktūrą ir lanksčius darbo būdus.

Skirta šioms grupėms

Jaunimo darbuotojams, mokymų vadovams: siūlo aiškią, daugialypę ir į rezultatus orientuotą darbo sistemą, kuri leidžia jaunimui su SLD aktyviai dalyvauti ir atskleisti savo kūrybinius bei protinius gebėjimus, rodant, kaip jų unikalūs mąstymas gali skatinti teigiamus pokyčius bendruomenėje.

Jaunimui: padeda geriau reikšti mintis ir stiprina pasitikėjimą savimi.

Šio įrankio privalumai

- Savigarba ir pasitikėjimas savimi:** jaunimas pasitelkia savo talentus (piešimą, kūrybą, kalbėjimą), kad spręstų problemas ir pamatytų, jog gali daryti pokyčius!
- Dėmesio sutelkimas į stiprybes:** neakcentuoti skaitymo ar rašymo sunkumų – dėmesio centre yra kūrybiškumas, laki vaizduotė ir gebėjimas kurti.
- Tikra įtrauktis:** jaunimas tampa lyderiais, kurie pastebi kliūtis (pvz., klaidinančius ženklus) ir kuria sprendimus bendruomenei.

Papildomi privalumai

- Kalbos:** Factor 3 palaiko anglų ir Ispanų kalbas.
- Kaina:** Factor 3 nemokama programa ir parsisiuntimas.
- Techninės sąlygos:** papildomų įrenginių nereikia – dokumentas prieinamas nemokamai.
- Pritaikymai jaunimui, turintiems SLD:** klaidas vertinti kaip vertingą pamoką, o ne kaip nesėkmę. Jaunimas skatinamas veikti savarankiškai, tačiau prireikus pagalba visada pasiekama. Tikslas – stiprinti jaunimo pasitikėjimą savimi, todėl kiekviena veikla lanksčiai pritaikoma pagal individualius jų gebėjimus ir poreikius.



Kaip naudoti darbe su jaunimu

1

Naudokite vizualinę užduotį: leiskite jaunimui nupiešti arba priklijuoti vaizdus, kurie atspindi, ką jie mato, jaučia ir girdi apie problemą. Ribokite pasirinkimus iki 1–2 problemų, kad nebūtų per daug informacijos.

2

Naudokite vizualinę schemą su spalvotais lapukais ar piktogramomis vietoje sudėtingo minčių žemėlapiu. Jaunimo darbuotojas veikia kaip „rašytojas“, padėdamas paversti jaunimo žodžius ar piešinius aiškiais ir konkrečiais veiksmais.

3

Jaunimas turi pristatyti savo sukurtą maketą ir trumpai paaiškinti tris dalykus: kokia yra problema, koks sprendimas ir kokia nauda. Leisti naudoti korteles su vienu žodžiu ar piešiniu kaip „užrašų korteles“.

The worksheet is divided into several sections:

- MITIGATING INEQUALITIES:**
 - 1. Identify several issues present in your neighborhood or community. Create a drawing or record a brief audio clip to illustrate the problem.
 - 2. Develop an initiative that addresses the identified issue. You may create a mind map with the problem at the center and potential solutions surrounding it.
 - 3. Present your concept to your opponents in 1-2 minutes. Rather than reading a text, consider writing a list of 3-4 key points or even a single illustration to facilitate your explanation.
- FACTOR 3:** A central graphic element.
- PARTNERSHIPS FOR THE ACHIEVEMENT OF THE SDGs:**
 - 4. Choose a list of 20 arbitrary words and highlight the two that resonate with you the most. (A grid of 20 numbered boxes is provided.)
 - 5. Arrange your concept on this map, incorporating all contributions. (A flowchart with boxes for 'What are my objectives?', 'For whom?', 'How?', and 'When can I engage?' is provided.)
 - 6. Develop a method to narrate your story and present it to the world in a creative manner. (An orange box with creative suggestions.)

Logos at the bottom include EU, ESCAPE 4 CHANGE, and others.

