Erasmus + projektas

DYS IN YOUTH FIELD

2024-2-BE04-KA220-YOU-000271848

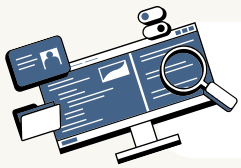
DYS IN YOUTH FIELD

Įtraukus darbas su jaunimu naudojant žaidybines ir skaitmenines priemones

Mokymų modulis kontaktiniu būdu

Praktinių priemonių rinkinys įtraukiam darbui su jaunimu.

Project Logo



Projekto interneto svetainė:

https://dysinyouth.eu/

Co-funded by the European Union

Projektą bendrai finansuoja Europos Sąjunga. Tačiau šiame tekste išsakytos nuomonės ir požiūriai yra tik autorių ir nebūtinai atspindi Europos Sąjungos ar Europos švietimo ir kultūros vykdomosios agentūros (EACEA) poziciją. Nei Europos Sąjunga, nei EACEA nėra atsakingos už šiame tekste išsakytas nuomones ir požiūrius.

ĮVADAS

Gerbiamieji **jaunimo darbuotojai, mokytojai, moderatoriai ir jaunuoliai,**

Sveiki atvykę į projekto „DYS in Youth Field“ tiesioginių veiklų priemonių rinkinį. Džiaugiamės galėdami pristatyti praktinių veiklų kolekciją, kuri padės darbą su jaunimu padaryti įtraukesnį, prieinamesnį ir geriau pritaikytą įvairiems jaunų žmonių mokymosi poreikiams.

Šis priemonių rinkinys parengtas įgyvendinant projektą „DYS in Youth Field“. Jis yra praktinis internetinių mokymosi išteklių papildymas. Internetiniame kurse pristatomos pagrindinės specifinių mokymosi sutrikimų (SLD) ir įtraukiojo darbo su jaunimu sąvokos, o šiame priemonių rinkinyje jos pritaikomos patirtinėse veiklose, kurias galima įgyvendinti neformaliojo švietimo aplinkoje.
Veiklos skatina dalyvauti, bendradarbiauti, reflektuoti ir aktyviai mokytis. Jose taip pat pateikiami praktiniai sprendimai, padedantys jaunuoliams, turintiems SLD, ir naudingi įvairių poreikių bei gebėjimų besimokančiųjų grupėms.

Priemonių rinkinys parengtas remiantis „DYS in Youth Field“ internetinio kurso ir projekto metu sukurta medžiaga. Ji padeda jaunimo darbuotojams kurti prieinamesnę ir įtraukesnę mokymosi aplinką. Visą projekto medžiagą rasite oficialioje projekto svetainėje.

Siekiant užtikrinti didesnį prieinamumą, priemonių rinkinys iš anglų kalbos išverstas į visų projekto partnerių kalbas: prancūzų, ispanų, italų, makedonų ir albanų.

Kaip naudotis šiuo priemonių rinkiniu

Veiklos suskirstytos į tris lygius:

- **Pradinis lygis** – tinka tiems, kurie tik pradeda domėtis įtrauktimi ir specifiniais mokymosi sutrikimais (SLD).
- **Pažengusiųjų lygis** – užduotys, kuriose reikia daugiau dalyvauti ir bendradarbiauti.
- **Ekspertinis lygis** – sudėtingesnės užduotys, skatinančios kritiškai mąstyti, planuoti ir taikyti įtraukius metodus jaunimo darbe.

Kiekviename lygyje užduotys yra vis sudėtingesnės, todėl užsiėmimų vedėjai gali pasirinkti tinkamiausias pagal grupės patirtį ir poreikius.

Kiekvieną veiklą sudaro:

- **Mokymosi tikslas**
- **Dalyvių skaičius**
- **Reikalingos medžiagos**
- **Veiklos instrukcija**
- **Pritaikymas jaunuoliams, turintiems specifinių mokymosi sutrikimų**
- **Praktiniai patarimai vadovui, kaip užsiėmimą vesti įtraukiai**

Co-funded by the European Union

Projektą bendrai finansuoja Europos Sąjunga. Tačiau šiame tekste išsakytos nuomonės ir požiūriai yra tik autorių ir nebūtinai atspindi Europos Sąjungos ar Europos švietimo ir kultūros vykdomosios agentūros (EACEA) poziciją. Nei Europos Sąjunga, nei EACEA nėra atsakingos už šiame tekste išsakytas nuomones ir požiūrius.

ĮVADAS

Šis priemonių rinkinys siūlo ne vieną konkretų metodą, o skatina lanksčiai pritaikyti veiklas. Kiekvienas jaunuolis turi skirtingų stiprybių, pomėgių ir poreikių, todėl vedėjai kviečiami pritaikyti užduotis savo grupei ir aplinkai. Svarbiausia – sudaryti sąlygas prasmingai dalyvauti kiekvienam jaunuoliui.

Tikimės, kad šis priemonių rinkinys padės kurti jaukią, įtraukią ir visiems prieinamą jaunimo darbo aplinką, kurioje kiekvienas jaunuolis galės mokytis, dalyvauti ir tobulėti.

Linkime sėkmės įgyvendinant šias veiklas!

Jei norite susipažinti su „DYS in Youth Field“ internetiniu kursu ir projekto medžiaga, apsilankykite toliau nurodytoje svetainėje arba nuskaitykite QR kodą.

https://edukacio.com/courses/dys-in-youth-field-course/

SCAN ME

Visą kitą projekto medžiagą ir leidinius rasite oficialioje „DYS in Youth Field“ projekto svetainėje:

https://dysinyouth.eu/

Priemonių rinkinį sudaro šios veiklos:

1. Įtraukių jaunimo erdvių kūrimas: nuo supratimo iki veiksmo.....3
2. „Mentimeter“ – įtraukiam dalyvavimui.6
3. Judėjimas, susikaupimas ir įtrauktis naudojant „GoNoodle“.....8
4. Pokalbio krypties keitimas: forumo teatras įtraukiai kalbai.....11
5. Vizualinis mąstymas ir įtraukus dalyvavimas: planavimas naudojant „MindMeister“ 14
6. Tinkamos skaitmeninės priemonės pasirinkimas įtraukčiai skatinti.....18
7. „Canva Bingo“: greitas dizaino iššūkis.....22
8. Mokymasis iš tikrų istorijų: įtraukių praktikų kūrimas remiantis atvejų tyrimais.....25
9. „World Café“: įtraukaus jaunimo darbo plėtra Europoje.....28
10. Įtraukiantis vaidmenų žaidimas: kasdienio bendravimo praktika.....31
11. Švenčiame neurojvairovę ir kūrybinius skirtumus.....34

Co-funded by the European Union

Projektą bendrai finansuoja Europos Sąjunga. Tačiau šiame tekste išsakytos nuomonės ir požiūriai yra tik autorių ir nebūtinai atspindi Europos Sąjungos ar Europos švietimo ir kultūros vykdomosios agentūros (EACEA) poziciją. Nei Europos Sąjunga, nei EACEA nėra atsakingos už šiame tekste išsakytas nuomones ir požiūrius.

Veiklos pavadinimas

Įtraukių jaunimo erdvių kūrimas: nuo supratimo iki veiksmų

Tikslinė grupė

- Jaunimo darbuotojai
- Mokymų vadovai
- Jaunimo darbuotojai, dirbantys neformaliojo švietimo srityje, taip pat su jaunuoliais, turinčiais specifinių mokymosi sutrikimų (SLD).

Dalyvių skaičius

10 - 25 dalyviai

Mokymų tipas

Įvadinis

Reikalingos priemonės:

- Lapų lenta
- Lipniosios kortelės
- Žymekliai
- Išspausdinti atvejų aprašymai
- Projektorius (jei reikia)

Veiklos tikslai:

- Geriau suprasti įtrauktį jaunimo darbe;
- Atpažinti kliūtis, su kuriomis susiduria jaunuoliai, turintys specifinių mokymosi sutrikimų (SLD);
- Rasti praktinių būdų, kaip jaunimo veiklas padaryti įtraukesnes.

Trumpas veiklos aprašymas

Ši veikla padeda jaunimo darbuotojams suprasti, kaip įtrauktį pritaikyti praktiniame jaunimo darbe. Remdamiesi 2 moduliu, dalyviai nagrinės, kaip kurti aplinką, kurioje skirtingų gebėjimų, patirčių ir mokymosi poreikių jaunuoliai jaustųsi gerbiami, įtraukti ir galėtų aktyviai dalyvauti.
Ypatingas dėmesys skiriamas jaunuoliams, turintiems specifinių mokymosi sutrikimų (SLD). Jie gali susidurti su sunkumais bendraudami, suprasdami rašytinę informaciją, organizuodami veiklas, apdorodami informaciją ar pasitikėdami savimi.

Informacija vadovui: Ši užduotis parengta remiantis „DYS in Youth Field“ kurso 2-ojo modulio medžiaga. Jei su kursu nesate susipažinę, prieš vykdant užduotį rekomenduojame peržiūrėti šį modulį. Jame rasite papildomos informacijos, sąvokų ir praktinių priemonių, kurios padės geriau suprasti užduotį ir ją įgyvendinti. Nuoroda į DYS internetinį kursą https://edukacio.com/courses/dys-in-youth-field-course/

Trumpas veiklos aprašymas

Veiklos įgyvendinimas

1 etapas – Įtrauktis praktikoje (20 min.)

Vedėjas ant magnetinės lentos užrašo žodžius „Įvairovė“, „Prieinamumas“ ir „Įtrauktis“ ir paprašo dalyvių poromis aptarti, ką šios sąvokos reiškia jų kasdieniame darbe su jaunimu. Po trumpos diskusijos dalyviai pasidalija savo pavyzdžiais su visa grupe.
Tada vadovas užduoda klausimą, kuris padeda tęsti diskusiją:

„Ar jaunimo veikla gali būti prieinama, bet neįtraukianti? Kodėl taip arba kodėl ne?“

Dalyviai kviečiami apmąstyti skirtumą tarp kliūčių pašalinimo ir aplinkos kūrimo, kurioje jaunuoliai jaustųsi gerbiami, palaikomi ir galėtų aktyviai prisidėti.

Vadovas paaiškina, kad įtrauktis reiškia ne tik sudaryti galimybę jaunuoliams dalyvauti. Svarbu pritaikyti veiklas, bendravimą ir aplinką taip, kad kiekvienas jaunuolis galėtų visavertiškai dalyvauti.

2 etapas – Kliūčių, su kuriomis susiduria jaunuoliai, turintys specifinių mokymosi sutrikimų (SLD), nagrinėjimas (30 min.)

Dalyviai dirba mažose grupėse. Kiekviena grupė gauna trumpą atvejo aprašymą apie jaunuolį, turintį specifinių mokymosi sutrikimų (SLD), kuris dalyvauja jaunimo veikloje.
Pavyzdžiui, jaunuoliui gali būti sunku suprasti rašytines instrukcijas, jam gali reikėti daugiau laiko informacijai apdoroti arba dėl nerimo jis gali vengti grupinių diskusijų.

Grupės nustato, su kokiomis kliūtimis susiduria jaunuolis, ir aptaria, kas gali jas sukelti. Jos nagrinėja ne tik jaunuolio poreikius, bet ir aplinką.
Dalyviai aptaria, kaip sunkumų gali kilti dėl veiklos planavimo, instrukcijų pateikimo, fizinės ar skaitmeninės aplinkos, grupės bendravimo, laiko trūkumo ar nepakankamos pagalbos. Svarbu suprasti, kad kliūtys kyla ne tik dėl paties jaunuolio.

Tada grupės siūlo praktinius sprendimus, kuriuos jaunimo darbuotojai galėtų pritaikyti veiklose, aplinkoje, bendraudami ar teikdami pagalbą. Taip siekiama sukurti įtraukesnę patirtį kiekvienam jaunuoliui.

Trumpas veiklos aprašymas

3 etapas – Įtraukties priemonių rinkinio kūrimas (20 min.)

Remdamiesi ankstesne diskusija, dalyviai sukuria bendrą „Įtraukties priemonių rinkinį“. Jie surenka paprastas strategijas, kurias jaunimo darbuotojai gali iš karto pritaikyti, pavyzdžiui, vaizdinę pagalbą, žodinius ir rašytinius nurodymus, lankstų laiko planavimą, bendraamžių pagalbą, užduočių suskaidymą į mažesnius etapus ir įvairius dalyvavimo būdus. Vadovas sugrupuoja idėjas ir pabrėžia, kad daugelis šių priemonių gali būti naudingos visiems jaunuoliams, ne tik turintiems specifinių mokymosi sutrikimų (SLD).

4 etapas – Asmeninio veiksmų plano sudarymas (10 min.)

Kiekvienas dalyvis parengia trumpą planą, kaip pritaikyti įgytas žinias savo jaunimo darbo praktikoje.
Dalyviai nurodo:

- vieną veiksmą, kurį gali įgyvendinti iš karto;
- vieną veiksmą, kuriam reikalinga organizacijos pagalba, pavyzdžiui, procedūrų pakeitimai, ištekliai ar kolegų pagalba;
- ir vieną ilgalaikį tikslą, skirtą įtraukčiai ir prieinamumui gerinti savo jaunimo darbo aplinkoje.

Dalyviai taip pat apsvarsto, kokios pagalbos ar išteklių jiems gali prireikti šiems veiksmams įgyvendinti. Norintys gali pasidalyti savo planais su grupe.

Pritaikymas jaunuoliams, turintiems specifinių mokymosi sutrikimų (SLD)

Naudokite aiškią ir paprastą kalbą, žodinius nurodymus papildykite rašytiniais, sudėtingas užduotis suskirstykite į mažesnius etapus ir naudokite vaizdinę pagalbą. Skirkite daugiau laiko apmąstymams ir dalyvavimui, o prireikus skatinkite bendraamžių pagalbą.

Pristatymas:

Vadovas veda grupės refleksiją, remdamasis šiais klausimais:

- Ką naujo sužinojote apie įtrauktį?
- Kokios kliūtys dažniausiai kyla jūsų aplinkoje?
- Kokį pokytį būtų lengviausia įgyvendinti iš karto?
- Kaip įtrauktis gali pagerinti visų jaunuolių patirtį?

Mentimeter

Veiklos paavdinimas

„Mentimeter“ – įtraukiam dalyvavimui

Tikslinė grupė

- Jaunimo darbuotojai
- Mokymų vadovai
- Pedagogai

Dalyvių skaičius

10 - 30 dalyvių

Mokymų tipas

Įvadinis

Reikalingos priemonės:

- Nešiojamas kompiuteris
- Projektorius
- Interneto ryšys
- Išmanieji telefonai/plančetės
- „Mentimeter“ prisijungimas

Veiklos tikslai:

Dalyviai išmoks:

- Susipažins su „Mentimeter“;
- Kurti įtraukias skaitmenines užduotis;
- Suprasti, kaip asmeninis dalyvavimas gali padėti jaunuoliams, turintiems specifinių mokymosi sutrikimų;
- Kurti paprastas interaktyvias apklausas ir refleksijas

Informacija vadovui

Ši veikla parengta remiantis papildoma projekto „DYS in Youth Field“ medžiaga. Vadovams rekomenduojama su ja susipažinti prieš pradedant veiklą. Medžiagoje pateikiama papildomos informacijos, praktinių patarimų ir priemonių, padėsiančių geriau suprasti temą ir sėkmingai įgyvendinti veiklą.
Papildoma medžiaga: https://dysinyouth.eu/support-materials-2/

Trumpas veiklos aprašymas

„Mentimeter“ – interaktyvi skaitmeninė platforma, leidžianti dalyviams anonimiškai atsakyti į klausimus savo telefonais. Ji skatina dalyvauti ir tuos, kuriems gali būti sunku ar nejauku kalbėti viešai. Todėl ši priemonė ypač naudinga dirbant su jaunimu, turinčiu specifinių mokymosi sutrikimų.

Ši veikla supažindina su platforma ir parodo, kaip ją praktiškai taikyti įtraukiame darbe su jaunimu.

1 etapas – Įvadas (10 min.)

Vadovas pristato „Mentimeter“ ir paaiškina pagrindines jos funkcijas:

Žodžių vizualizacija | Pasirinkimo galimybės| Reitingavimas | Atviri klausimai | Vertinimo skalės

Trumpas veiklos aprašymas

2 etapas – Dalyvių įsitraukimas (15 min.)

Dalyviai prisijungia prie iš anksto parengtos „Mentimeter“ prezentacijos.

Klausimai:

- **Ką jums reiškia įtrauktis?**
- **Koks mokymosi būdas jums padeda mokytis geriausiai?**
- **Vienas žodis, apibūdinantis palaikantį jaunimo darbuotoją.**

Visi dalyviai iš karto mato atsakymus realiuoju laiku.

3 etapas – Sukurkite savo užduotį (30 min.)

Dirbdami poromis, dalyviai sukuria trumpą „Mentimeter“ užduotį, kurią sudaro

- **viena apklausa;**
- **žodžių vizualizacija;**
- **vienas refleksijos klausimas.**

Užduotis: turėtų padėti jaunuoliams, turintiems specifinių mokymosi sutrikimų (SLD), ir būti pritaikyta įvairiems besimokantiesiems, naudojant aiškią ir paprastą kalbą, lengvai skaitomą formatą bei įtraukiančius klausimus.

Informavija vadovui: Skatinkite dalyvius kurti „Mentimeter“ užduotis taip, kad jos būtų lengvai suprantamos ir prieinamos visiems.

4 etapas – Tarpusavio vertinimas (20 min.)

Grupės keičiasi užduotimis ir išbando viena kitos „Mentimeter“ pristatymus. Dalyviai pateikia konstruktyvų grįžtamąjį ryšį.

.

Aptarimas

Diskusijai klausimai:

- **Kaip asmeninis įsitraukimas padeda užtikrinti įtrauktį?**
- **Kuri „Mentimeter“ funkcija buvo naudingiausia?**
- **Kaip dalyvavimas skaitmeniniu būdu gali sumažinti nerimą?**
- **Kada verta naudoti „Mentimeter“ vietoj įprastų klausimų?**

Skaitmeniniai įrankiai gali padėti daugiau jaunuolių įsitraukti ir aktyviai dalyvauti, jei jie yra lengvai suprantami ir pritaikyti įvairiems poreikiams.

Veiklos pavadinimas

Judėjimas, susikaupimas ir įtrauktis naudojant „GoNoodle“

Tikslinė grupė

- Jaunimo darbuotojai
- Mokymų vadovai
- Jaunimo darbuotojai, dirbantys neformaliojo švietimo srityje, taip pat su jaunuoliais, turinčiais specifinių mokymosi sutrikimų (SLD)

Dalyvių skaičius

10 - 25 dalyvių

Mokymų tipas

Įvadinis

Reikalingos priemonės:

- Kompiuteris su interneto prieiga
- Projektorius
- Garso kolonėlė
- Prieiga prie „GoNoodle“
- Popierinė lenta ir žymekliai

Veiklos tikslai:

- Susipažinti su „GoNoodle“ kaip įtraukaus darbo su jaunimu priemone;
- Suprasti, kaip judėjimas gali padėti susikaupti, valdyti emocijas ir aktyviau dalyvauti;
- Išbandyti įvairius „GoNoodle“ užsiėmimus;
- Apsvarstyti, kaip judėjimo pertraukas galima įtraukti į užsiėmimus su jaunuoliais, turinčiais specifinių mokymosi sutrikimų (SLD).

Informcija vadovui

Ši veikla parengta remiantis papildoma projekto „DYS in Youth Field“ medžiaga. Vadovams rekomenduojama su ja susipažinti prieš pradedant veiklą. Medžiagoje pateikiama papildomos informacijos, praktinių patarimų ir priemonių, padėsiančių geriau suprasti temą ir sėkmingai įgyvendinti veiklą.
Papildoma medžiaga: https://dysinyouth.eu/support-materials-2/

Trumpas veiklos aprašymas

Ši veikla supažindina su „GoNoodle“ – priemone, kuri padeda į jaunimo darbo užsiėmimus įtraukti trumpas judėjimo, šokio ir nusiraminimo pertraukas. Dalyviai sužinos, kaip judėjimas gali padėti susikaupti, valdyti emocijas, lengviau pereiti nuo vienos veiklos prie kitos ir aktyviau dalyvauti grupėje. „GoNoodle“ yra nemokama skaitmeninė platforma, kurioje galima rasti trumpų judėjimo, šokio ir nusiraminimo vaizdo įrašų. Šios veiklos gali padėti jaunuoliams išlieti energiją, atsipalaiduoti, nusiraminti ir geriau valdyti savo emocijas.

Veiklos įgyvendinimas

1 etapas – Raminančių arba energijos suteikiančių veiklų pasirinkimas (20 min.)

Vadovas trumpai pristato „GoNoodle“ ir paaiškina skirtumą tarp raminančių ir energijos suteikiančių veiklų. Dalyviai kviečiami išbandyti trumpą veiklą iš kategorijos „Judėjimas“ arba „Šokis“ ir trumpą raminančią veiklą iš kategorijos „Srautas“ arba „Raminimas“. Vadovas pabrėžia, kad judėjimo veiklos visada turi būti savanoriškos, nes kai kuriems jaunuoliams jos gali kelti nepatogumą ar nerimą. Visada svarbu pasiūlyti ir kitus dalyvavimo būdus, pavyzdžiui, stebėti, atlikti tik pasirinktus judesius arba pasirinkti veiklą, kurioje nereikia judėti.

Išbandę abi veiklas, dalyviai trumpai apmąsto, kaip jos paveikė jų energiją, susikaupimą, nuotaiką ir savijautą. Jie taip pat aptaria, kaip į judėjimo ir raminančias veiklas įtraukti dalyvių pasirinkimus ir atsižvelgti į individualius poreikius.

2 etapas – „GoNoodle“ naudojimas lengvesniam perėjimui tarp veiklų (25 min.)

Vadovas paaiškina, kad perėjimas nuo vienos veiklos prie kitos kai kuriems jaunuoliams gali būti sudėtingas, ypač susiduriantiems su vykdomųjų funkcijų sunkumais. Dalyviai dirba mažose grupėse ir nagrinėja trumpus jaunimo darbo užsiėmimų pavyzdžius. Jie nustato momentus, kai jaunuoliai gali prarasti dėmesį, patirti per didelę įtampą ar sunkiai pereiti prie kitos veiklos.

Užuot iš karto pasirinkusios „GoNoodle“ veiklą, grupės aptaria, **kokia veikla geriausiai atitiktų grupės poreikius ir konkretų perėjimą**. Savo pasirinkimą jos pagrindžia atsižvelgdamos į:

- dabartinį energijos ir dėmesio lygį;
- sensorinius poreikius ir galimą jautrumą;
- ar dalyviai jau yra susipažinę su veikla;
- turimą erdvę ir kitas praktines sąlygas;
- perėjimo tikslą ir siekiamą rezultatą;
- galimybę dalyviams pasirinkti, ar ir kaip jie nori dalyvauti.

Vadovas pabrėžia, kad **ta pati veikla vienai grupei gali padėti nusiraminti, o kitai – sukelti per didelį susijaudinimą**. Todėl jaunimo darbuotojai turėtų stebėti grupę, atsižvelgti į individualius poreikius ir prireikus keisti veiklą. Pažįstami vaizdo įrašai ar įprastos veiklos gali padėti, jei jie naudojami aiškiu ir nuspėjamu metu. Taip pat svarbu suteikti dalyviams galimybę pasirinkti tinkamą veiklą ir dalyvavimo būdą.

Trumpas veiklos aprašymas

3 etapas – Socialinio ir emocinio mokymosi veikla (25 min.)

Dalyviai susipažįsta su „GoNoodle“ svetainėje esančiais vaizdo įrašais apie sąmoningumą ir kvėpavimą. Peržiūrėję vieną pavyzdį, mažose grupėse aptaria, kaip šiuos išteklius galima panaudoti grupės veikloje kalbant apie jausmus, būdus nusiraminti, gerovę ir savęs pažinimą. Dalyviai aptaria situacijas, kuriose šios veiklos galėtų būti naudingos, pavyzdžiui, po konflikto, prieš refleksiją, po pietų ar įtempto užsiėmimo pabaigoje. Vadovas pabrėžia, kad svarbiausia ne tiksliai atlikti judesius, o dalyvauti, mokytis valdyti emocijas ir jaustis grupės dalimi.

4 etapas – Pasiruošimas veiklai (20 min.)

Dalyviai parengia paprastą jaunimo veiklos planą, į kurį įtraukia vieną „GoNoodle“ išteklį. Jie nurodo veiklos tikslą, kada bus naudojamas „GoNoodle“ vaizdo įrašas, kokios naudos iš jo tikimasi ir kaip jis gali padėti jaunuoliams, turintiems specifinių mokymosi sutrikimų (SLD). Norintys dalyviai pristato savo idėjas grupei. Vadovas užbaigia veiklą primindamas, kad judėjimo pertraukos turėtų būti paprastos, aiškios ir pritaikytos grupės poreikiams.

Pritaikymas jaunuoliams, turintiems specifinių mokymosi sutrikimų (SLD)

Reguliariai naudokite pažįstamus vaizdo įrašus, kad sukurtumėte aiškią ir nuspėjamą dienos rutiną. Daugiau dėmesio skirkite dalyvavimui ir malonumui, o ne rezultatui. Leiskite dalyviams įsitraukti savo tempu ir rinkitės raminančias arba energijos suteikiančias veiklas pagal grupės poreikius.

Informacija vadovui: Kadangi šios veiklos susijusios su judėjimu, emocijomis ir asmenine erdve, vadovas turėtų atkreipti dėmesį į dalyvių savijautą ir įsitraukimą. **Dalyvavimas visada turėtų būti savanoriškas**, o dalyviams turėtų būti siūlomi ir kiti dalyvavimo būdai. Jei dalyvis jaučiasi nejaukiai, priblokštas ar atskirtas, vadovas turėtų iš karto pritaikyti veiklą – pakeisti judesį ar vaizdo įrašą, pasiūlyti ramesnę veiklą arba, jei reikia, pereiti prie kitos veiklos.

.

Aptarimas:

Vadovas veda grupės refleksiją, remdamasis šiais klausimais:

- **Kuri „GoNoodle“ veikla buvo naudingiausia ir kodėl?**
- **Kaip judėjimas gali padėti jaunuoliams dalyvauti ir įsitraukti?**
- **Kada judėjimo pertraukos yra naudingiausios dirbant su jaunimu?**
- **Kaip aiški ir nuspėjama dienos rutina gali padėti jaunuoliams, turintiems specifinių mokymosi sutrikimų (SLD)?**

Veiklos pavadinimas

Pokalbio krypties keitimas: forumo teatras įtraukiai kalbai

Tikslinė grupė

- Jaunimo darbuotojai
- Mokymų vadovai
- Edukatoriai
- Socialiniai darbuotojai

Dalyvių skaičius

10 - 30 dalyvių

Mokymų tipas

Vidutinio intensyvumo

Reikalingos priemonės:

- **Lapų lenta**
- **Rašymo priemonės: popierius, žymekliai**
- **Atvira erdvė vaidmenų žaidimams**

Kortelės su neįtraukios kalbos pavyzdžiais (arba frazės, užrašytos ant popierinės ar baltosios lentos)
Toliau pateikiami frazių pavyzdžiai, kuriuos būtina įtraukti į vaidmenų žaidimus. Kiekviena komanda gauna bent 3 frazes.

Veiklos tikslai:

- **Suprasti, kaip kasdienė kalba gali netyčia atstumti ar atgrasyti jaunuolius, turinčius specifinių mokymosi sutrikimų (SLD);**
- **Išnagrinėti, kaip bendravimas veikia dalyvavimą, pasitikėjimą savimi ir grupės dinamiką;**
- **Mokytis neįtraukią kalbą pakeisti pagarbiu, stipriąsias puses pabrėžiančiu ir visiems suprantamu bendravimu;**
- **Stiprinti pasitikėjimą savimi sprendžiant situacijas, kai bendravimas sukuria kliūčių.**

Kortelės su neįtraukios kalbos pavyzdžiais

- „Tiesiog reikia labiau pasistengti.“
- „Pabandyk užbaigti kuo greičiau.“
- „Negali tinkamai skaityti?“
- „Tiesiog atidžiai perskaityk instrukcijas.“
- „Turbūt praleidai tą dalį.“
- „Tu esi vienas iš mūsų dalyvių, turinčių specialiųjų poreikių.“
- „Vėl nesiklausai.“
- „Jau turėtum žinoti, kaip tai daryti.“
- „Atrodo, kad visi kiti suprato instrukcijas.“
- „Tęskime toliau, o tu spėsi pasivyti.“

Informcija vadovui

Ši užduotis parengta remiantis „DYS in Youth Field“ **4 Modulio** medžiaga.Vadovams, kurie nėra susipažinę su šiuo kursu, rekomenduojama prieš pradedant užduotį peržiūrėti atitinkamą modulį. Jame pateikiama papildomos informacijos, sąvokų ir praktinių priemonių, kurios padės vadovams geriau suprasti užduotį ir ją sėkmingai įgyvendinti.
Nuoroda į „DYS in Youth Field“ internetinį kursą: https://edukacio.com/courses/dys-in-youth-field-course/

Trumpas veiklos aprašymas



Vadovas trumpai pristato **Forumo teatrą**, ir paaiškina, kad dalyviai nėra tik stebėtojai. Jie tampa **„stebėtojais-aktoriais“** – gali sustabdyti sceną, pakeisti vieną iš aktorių ir išbandyti kitokius bendravimo būdus.

Dalyviams primenama, kad įtraukiantis bendravimas priklauso ne tik nuo pasirinktų žodžių. Svarbūs ir balso tonas, pakankamai laiko skyrimas apmąstymams, įvairių dalyvavimo būdų siūlymas, supratimo patikrinimas ir aplinkos, kurioje kiekvienas jaunuolis jaustųsi gerbiamas, kūrimas.

Dalyviai suskirstomi į 4–6 žmonių grupes. Kiekviena grupė gauna vieną kasdienę jaunimo darbo situaciją ir **dvi ar tris neįtraukios kalbos korteles**. Jų užduotis – sukurti trumpą 3–5 minučių vaidmenų žaidimą, kuriame kortelėse pateiktos frazės būtų natūraliai panaudotos pokalbyje. Dalyviai turėtų siekti realistiško ir pagarbaus vaidinimo, vengdami perdėtai vaizduoti kliūtis ar jaunuolių, turinčių specifinių mokymosi sutrikimų (SLD), patirtis.

Galimos situacijos:

1 situacija: Vadovas pristato grupinę užduotį ir pateikia keletą nurodymų. Vienas dalyvis, turintis disleksiją, paprašo paaiškinti, nes ne viską suprato. Vadovas turi reaguoti palaikančiai ir padėti dalyviui suprasti nurodymus, kad jis nesijaustų išskirtas ar nepatogiai.

2 situacija: Seminaro metu dalyvių paprašoma garsiai perskaityti tekstą prieš visą grupę. Vienas jaunuolis atrodo sutrikęs ir nenori dalyvauti. Vadovas pastebi jo dvejones ir turi apgalvoti, kaip reaguoti pagarbiai, nespausdamas jaunuolio ir nesudarydamas jam nepatogios situacijos.

3 situacija: Grupinei veiklai skirtas ribotas laikas, o vadovas praneša, kad liko tik kelios minutės. Vienam dalyviui reikia daugiau laiko instrukcijoms suprasti, o likusi grupės dalis jau pasirengusi tęsti veiklą. Vadovas turi rasti įtraukų būdą valdyti laiką ir kartu sudaryti galimybę dalyviui prasmingai įsitraukti į veiklą.

Grupės turi maždaug 15 minučių pasiruošti pasirodymui. Pirmajame pristatyme turėtų būti sąmoningai pademonstruotas bendravimas, kuris trukdo dalyvauti, naudojant kortelėse pateiktas frazes.

Po kiekvieno pasirodymo vadovas kviečia žiūrovus aptarti, atsakant į klausimus:

- Kokie žodžiai ar elgesys sukūrė kliūčių dalyvauti??

Trumpas veiklos aprašymas

- Kaip galėjo jaustis jaunuolis?
- Kuriuo momentu bendravimas tapo neįtraukus?

Tada grupė pakartoja sceną, naudodama įtraukesnį bendravimo būdą.

Informacija vadovui: Antrojo vaidinimo metu vadovas, pristatęs kitokį požiūrį, gali trumpam sustabdyti veiksmą ir pakviesti dalyvius apmąstyti, kaip pasikeitęs bendravimas paveikė situaciją ir jaunuolio dalyvavimą. Tada scena tęsiama. Tai padeda dalyviams aiškiai suprasti, kaip konkretūs bendravimo pokyčiai gali paveikti jaunuolio įsitraukimą.

Žiūrovai bet kuriuo metu gali sustabdyti veiksmą pasakydami **"Stop!"** ir pakeisti vieną iš aktorių. Naujas aktorius tęsia sceną, taikydamas kitokią bendravimo strategiją, tačiau išlaikydamas tą pačią situaciją.

Dalyviai skatinami išbandyti įvairius būdus, pavyzdžiui, vartoti į žmogų orientuotą kalbą, supaprastinti nurodymus, vengti lyginimo, pabrėžti stipriąsias puses, skirti daugiau laiko informacijai apdoroti, patikrinti, ar jaunuolis suprato, arba naudoti vaizdinę pagalbą.

Vienoje scenoje gali įsikišti keli dalyviai. Tai leidžia grupei palyginti skirtingus sprendimus ir aptarti, kurie bendravimo būdai geriausiai padeda kurti įtraukią aplinką.

Aptarimas:

Vadovas veda grupės refleksiją, remdamasis šiais klausimais:

- **Kokios frazės turėjo didžiausią emocinį poveikį?**
- **Kokie pokyčiai turėjo didžiausią poveikį?**
- **Ar pakeitus vos kelis žodžius pasikeitė pokalbio atmosfera?**
- **Kokie kiti bendravimo būdai, ne tik kalba, padėjo skatinti įtrauktį?**
- **Kokį bendravimo būdą galėtumėte iš karto pritaikyti savo jaunimo darbo praktikoje?**

Baigdami paprašykite dalyvių kartu sudaryti Įtraukiojo bendravimo taisyklių sąrašą. Jie turėtų pasiūlyti 5–8 paprastas taisykles, kurių norėtų laikytis kasdieniame darbe su jaunimu.

Pabaigoje pabrėžkite, kad įtraukus bendravimas reiškia ne tik tinkamų žodžių pasirinkimą. Svarbu bendrauti taip, kad kiekvienas jaunuolis galėtų dalyvauti, išsakyti savo mintis ir jaustis gerbiamas, nepaisant to, kaip jis mokosi ar kokios pagalbos jam reikia.

Veiklos pavadinimas

Vaizdinis planavimas, padedantis visiems įsitraukti: darbas su „MindMeister“

Tikslinė grupė

- Jaunimo darbuotojai
- Mokymų vadovai
- Jaunimo darbuotojai, dirbantys neformaliojo švietimo srityje, taip pat su jaunuoliais, turinčiais specifinių mokymosi sutrikimų (SLD)

Dalyvių skaičius

10 - 25 dalyvių

Mokymų tipas

Vidutinio intensyvumo

Reikalingos priemonės:

- Kompiuteriai, plančetės ar išmanieji telefonai
- Prieiga prie interneto
- MindMeister paskyra
- Projektorius
- Lapų lenta ir žymekliai

Veiklos tikslai:

- Suprasti, kaip vaizdinės priemonės gali padėti geriau mokytis ir įsitraukti;
- Sužinoti, kaip „MindMeister“ galima naudoti veikloms planuoti ir organizuoti;
- Išmokti kartu kurti minčių žemėlapius;
- Išbandyti vaizdinio mokymosi būdus dirbant su jaunimu

Informcija vadovui

Ši veikla parengta remiantis papildoma projekto „DYS in Youth Field“ medžiaga. Vadovams rekomenduojama su ja susipažinti prieš pradedant veiklą. Joje pateikiama papildomos informacijos, praktinių patarimų ir priemonių, kurios padės geriau suprasti temą ir sėkmingai įgyvendinti veiklą.
Papildoma medžiaga: https://dysinyouth.eu/support-materials-2/

Trumpas veiklos aprašymas

Ši veikla supažindina jaunimo darbuotojus su „MindMeister“ – įrankiu, padedančiu vaizdžiai planuoti veiklas ir kartu dirbti. Dalyviai sužinos, kaip vaizdinės priemonės gali padėti jaunuoliams geriau suprasti ir susisteminti informaciją, išdėstyti savo mintis ir aktyviai dalyvauti grupės veikloje.

Ypatingas dėmesys skiriamas jaunuoliams, turintiems specifinių mokymosi sutrikimų (SLD). Jiems gali padėti aiški vaizdinė struktūra, spalvos, mažesnis teksto kiekis ir galimybė savo mintis išreikšti įvairiais būdais. Tačiau tai, kas tinka vienam jaunuoliui, nebūtinai tiks kitam. Todėl jaunimo darbuotojai turėtų atsižvelgti į kiekvieno jaunuolio poreikius ir pageidavimus bei prireikus pasiūlyti kitus informacijos pateikimo ir minčių išreiškimo būdus.

Trumpas veiklos aprašymas

Veiklos eiga

1 etapas – „MindMeister“ pristatymas ir jo naudojimas (15 min.)

Vadovas pristato „MindMeister“ kaip internetinį įrankį, skirtą minčių žemėlapiams kurti. Jis padeda vaizdžiai pateikti informaciją, susisteminti idėjas, kartu dirbti ir aiškiai išdėstyti mintis. Dalyviai prisimena situacijas, kai diagramos, piešiniai ar minčių žemėlapiai padėjo jiems lengviau suprasti, prisiminti ar paaiškinti informaciją. **Jie taip pat aptaria, kodėl vaizdinės priemonės buvo naudingos ir ar buvo atvejų, kai jos nepadėjo arba nebuvo patogios.**

Vadovas pabrėžia, kad vaizdinis informacijos pateikimas gali padėti jaunuoliams lengviau dalyvauti ir mokytis, ypač tiems, kuriems sunku suprasti didelį kiekį rašytinės informacijos. Tačiau kiekvienas jaunuolis yra skirtingas, todėl svarbu atsižvelgti į jo poreikius ir pageidavimus.

2 etapas – Bendras minčių žemėlapio kūrimas (30 min.)

Remdamasis DYS medžiagoje pateiktu metodu, vadovas kartu su visa grupe **kuria bendrą minčių žemėlapį.** Pirmiausia dalyviai pasiūlo ir pasirenka su jaunimo darbu susijusią temą, pavyzdžiui, „Kas daro jaunimo veiklą įtraukią?“ Taip dalyviai gali prisidėti prie veiklos planavimo ir jaustis atsakingi už bendrą procesą.

Pasirinkta tema įrašoma į minčių žemėlapio centrą. Tada dalyviai siūlo pagrindines idėjas ir klausimus, kurie įtraukiami į pagrindines žemėlapio šakas. Vadovas skatina dalyvius kartu grupuoti, susieti ir papildyti idėjas.

Vadovas taip pat skatina tikslingai naudoti **spalvas, paveikslėlius ir piktogramas.** Jie turėtų padėti geriau suprasti informaciją, o ne būti naudojami tik papuošti minčių žemėlapį. Pavyzdžiui, skirtingomis spalvomis galima pažymėti atskiras temas, o piktogramomis ir paveikslėliais – išryškinti svarbią informaciją ar parodyti idėjų ryšius.

Ši veikla parodo, kaip sudėtingas idėjas galima aiškiai susisteminti vaizdiniu būdu ir kartu su grupe. Svarbu pasirinkti tokias vaizdines priemones, kurios padeda suprasti informaciją ir yra patogios dalyviams.

Trumpas veiklos aprašymas

3 etapas – Darbas mažose grupėse (25 min.)

Dalyviai dirba mažose grupėse ir kuria savo minčių žemėlapius tema, susijusia su kasdieniu jaunuolių gyvenimu arba darbu su jaunimu. Galimos temos: pasiruošimas egzaminams, projektų planavimas, renginių organizavimas, informavimo kampanijos ar pasiruošimas jaunimo veiklai.

Kurdamos minčių žemėlapius, grupės aptaria, **kaip šį įrankį galėtų naudoti patys jaunuoliai.** Kokią informaciją jiems reikėtų susisteminti? Kaip minčių žemėlapis galėtų padėti išreikšti idėjas, priimti sprendimus, suplanuoti užduotį ar dalyvauti grupės veikloje? Dalyviai taip pat apsvarsto, ar pasirinktas būdas būtų patogus ir naudingas įvairiems jaunuoliams, nes ne visiems tinka vaizdinės priemonės.

Grupės skatinamos naudoti raktinius žodžius, spalvas, paveikslėlius ir linijas, jungiančias susijusias idėjas, o ne ilgus tekstus. **Vaizdinės priemonės turėtų padėti geriau suprasti ir susisteminti informaciją.** Vadovas vaikšto tarp grupių, padeda dalyviams ir skatina juos išbandyti skirtingus informacijos pateikimo būdus. Taip pat aptariama, kaip šį įrankį būtų galima pritaikyti kasdieniame darbe su jaunimu.

4 etapas – Aptarimas ir pritaikymas praktikoje (20 min.)

Kiekviena grupė pristato savo minčių žemėlapį ir trumpai paaiškina, kaip jį sudarė ir kodėl pasirinko būtent tokį išdėstymą. Vadovas veda diskusiją apie tai, kaip „MindMeister“ būtų galima naudoti dalyvių darbe su jaunimu. Dalyviai aptaria situacijas, kuriose vaizdinis planavimas galėtų padėti jaunuoliams aktyviau dalyvauti, mokytis kartu ir lengviau susisteminti informaciją. Užsiėmimas baigiamas aptariant, kaip vaizdinės priemonės gali padėti kurti įtraukesnes ir visiems prieinamesnes veiklas.

Pritaikymas jaunuoliams, turintiems specifinių mokymosi sutrikimų (SLD)

Naudokite skirtingomis spalvomis pažymėtas šakas, paveikslėlius ir piktogramas, kad būtų mažiau teksto ir informaciją būtų lengviau suprasti. Sudėtingas temas suskirstykite į mažesnes ir aiškias dalis. Jei reikia daugiau struktūros, pateikite šablonus arba iš dalies užpildytus minčių žemėlapius. Kartu kuriami minčių žemėlapiai gali sumažinti įtampą ir padėti dalyviams mokytis vieniems iš kitų.

Informcija vadovui

Skatinkite dalyvius naudodami **„MindMeister“** atsižvelgti į tai, kad žmonės turi skirtingus skaitmeninius įgūdžius ir skirtingai renkasi vaizdines ar skaitmenines priemones.**Taip pat svarbu atsižvelgti į akių nuovargį. Jei kyla techninių problemų arba nėra galimybės naudotis technologijomis,** vadovas turėtų turėti atsarginį planą ir paruošti užduotį, kurią būtų galima atlikti popieriuje.,

Aptarimas:

Facilitator leads a group reflection using the following questions:

- **Kaip minčių žemėlapis padėjo jums susisteminti informaciją?**
- **Kas jums labiausiai patiko naudojant minčių žemėlapį, palyginti su įprastais užrašais?**
- **Kaip minčių žemėlapis gali padėti jaunuoliams aktyviau dalyvauti veikloje?**
- **Kaip „MindMeister“ gali padėti jaunuoliams, turintiems SLD?**
- **Kur ir kada galėtumėte naudoti „MindMeister“ dirbdami su jaunimu?**
- **Kas gali būti sunku naudojant „MindMeister“ ar kitus skaitmeninius įrankius, pavyzdžiui, ilgas darbas prie ekrano, techninės problemos ar skirtingi gebėjimai naudotis technologijomis?**
- **Ką galėtume padaryti, kad visiems būtų lengviau naudotis šiuo įrankiu?**

Informacija vadovui: pabrėžkite, kad skaitmeniniai minčių žemėlapiai gali padėti jaunuoliams aktyviau dalyvauti ir susisteminti informaciją. Šią priemonę svarbu pritaikyti prie jaunuolių poreikių ir pageidavimų. Jei reikia, pasiūlykite ir kitus, ne skaitmeninius, būdus.

Veiklos pavadinimas

Tinkamos skaitmeninės priemonės pasirinkimas visiems įtraukti

Tikslinė grupė

- Jaunimo darbuotojai
- Mokymų vadovai
- Jaunimo darbuotojai, dirbantys neformaliojo švietimo srityje, taip pat su jaunuoliais, turinčiais specifinių mokymosi sutrikimų (SLD)

Dalyvių skaičius

10 - 25 dalyvių

Mokymų tipas

Vidutinio intensyvumo

Reikalingos priemonės:

- Kompiuteriai, plančetės ar išmanieji telefonai su interneto prieiga
- Projektorius
- Lapų lenta
- Skaitmeninių įrankių aprašymas spausdinta forma: Canva, Mentimeter, MindMeister ir GoNoodle.

Veiklos tikslai:

- Suprasti, kaip skaitmeninės priemonės gali padėti visiems dalyvauti ir mokytis;
- Aptarti skirtingų skaitmeninių priemonių privalumus ir trūkumus;
- Išmokti pritaikyti skaitmenines priemones prie skirtingų mokymosi poreikių ir dalyvavimo sunkumų;
- Įgyti pasitikėjimo renkantis tinkamas skaitmenines priemones jaunimo veikloms.

Informcija vadovui

Ši užduotis parengta remiantis **„DYS in Youth Field“** kurso **5-ojo modulio** medžiaga. Vadovams, kurie nėra susipažinę su šiuo kursu, rekomenduojama prieš pradedant užduotį peržiūrėti šį modulį. Jame pateikiama papildomos informacijos, sąvokų ir praktinių priemonių, kurios padės geriau suprasti užduotį ir ją įgyvendinti. Nuoroda į „DYS in Youth Field“ internetinį kursą: https://edukacio.com/courses/dys-in-youth-field-course/

Trumpas veiklos aprašymas

Ši veikla padeda jaunimo darbuotojams suprasti, kaip tinkamai pasirinkti ir naudoti skaitmenines priemones, kad jaunimo veiklose galėtų dalyvauti visi. Remdamiesi 5-ojo modulio medžiaga, dalyviai aptars, kaip skaitmeninės priemonės gali padėti lengviau suprasti informaciją, įsitraukti į veiklą, kurti ir bendradarbiauti.
Svarbiausia ne naudoti kuo daugiau technologijų, o pasirinkti tokias priemones, kurios padeda sumažinti dalyvavimo sunkumus. Tinkamai parinktos priemonės gali padėti jaunuoliams, turintiems specifinių mokymosi sutrikimų (SLD), suprasti informaciją, išreikšti savo mintis, dirbti kartu ir aktyviai dalyvauti veikloje.

Trumpas veiklos aprašymas

Veiklos eiga

1 etapas – Kas skaitmeninę priemonę daro įtraukia? (15 min.)

Vadovas pradeda užsiėmimą klausdamas dalyvių, kokias skaitmenines priemones jie naudoja dirbdami su jaunimu ir ar rinkdamiesi jas atsižvelgia į tai, ar jomis lengva naudotis visiems. Tada dalyviai prisimena atvejį, kai skaitmeninė priemonė sukėlė sunkumų, užuot padėjusi. Jie aptaria:

- Kas sukėlė sunkumų?
- Kam tai galėjo būti sunku?
- Ką buvo galima padaryti kitaip?

Po trumpo pokalbio poromis dalyviai pasidalija savo pavyzdžiais su visa grupe.

Tada vadovas pristato pagrindinius įtraukiojo skaitmeninio mokymosi principus: **prieinamumą, galimybę dalyvauti, lankstumą, vaizdinę pagalbą ir įsitraukimą.** Grupė kartu aptaria, į ką svarbu atkreipti dėmesį renkantis skaitmeninę priemonę. Svarbu, kad ja būtų lengva naudotis, joje būtų vaizdinės pagalbos ir nedaug teksto, būtų galima bendradarbiauti su kitais, pasirinkti tinkamą kalbą ir kad priemonė būtų prieinama visiems. Taip pat svarbu, kad ji atitiktų veiklos tikslą.

2 etapas – Susipažinimas su skaitmeninėmis priemonėmis (25 min.)

Dalyviai susiskirsto į mažas grupes. Kiekviena grupė gauna informaciją apie vieną ar dvi DYS siūlomas skaitmenines priemones, pavyzdžiui, **„Canva“, „GoNoodle“, „MindMeister“ ar „Mentimeter“.** Grupės aptaria, kam skirta pasirinkta priemonė, kaip ji gali padėti jaunuoliams ir kokių sunkumų gali kilti ją naudojant. Jei yra interneto prieiga, grupės trumpai išbando priemonę.

Vadovas skatina dalyvius galvoti ne tik apie priemonės funkcijas, bet ir apie tai, kaip ji gali padėti dirbant su jaunimu. Pavyzdžiui, „MindMeister“ gali padėti susisteminti idėjas, „GoNoodle“ – sutelkti dėmesį ir nusiraminti, „Mentimeter“ – dalyvauti neatskleidžiant savo vardo, o „Canva“ – išreikšti mintis vaizdais..

3 etapas – Skaitmeninių priemonių pritaikymas pagal jaunimo poreikius (25 min.)

Kiekviena grupė gauna trumpus jaunuolių aprašymus. Juose nurodomos jų stiprybės, pomėgiai ir poreikiai.
Pavyzdžiui, jaunuolis gali būti kūrybingas, bet jam sunku susisteminti mintis. Kitas jaunuolis gali mėgti interaktyvias užduotis, bet greitai prarasti dėmesį. Kitas gali gerai išreikšti mintis raštu, bet jausti nerimą kalbėdamas prieš grupę. Dar kitam gali būti lengviau suprasti ir prisiminti informaciją, kai ji pateikiama vaizdais.

Trumpas veiklos aprašymas

Grupės kiekvienam jaunuolio aprašymui parenka tinkamiausią skaitmeninę priemonę ir paaiškina savo pasirinkimą. Jos atsižvelgia į jaunuolio stiprybes ir tai, kokios pagalbos jam gali reikėti. Taip pat grupės nurodo vieną galimą sunkumą ir vieną būdą, kaip priemonę pritaikyti, kad jaunuoliui būtų lengviau ja naudotis ir dalyvauti.

Vadovas apibendrina atsakymus ir pabrėžia, kad skaitmeninę priemonę svarbu rinktis pagal jaunuolio poreikius, stiprybes, pageidavimus ir veiklos tikslą, o ne pagal tai, kiek priemonė yra populiari.

4 etapas – Įtraukiančios mini užduoties parengimas (15 min.)

Grupės sukuria trumpą jaunimo veiklą, naudodamos skaitmenines priemones. Veikloje turi būti aiškus tikslas, trumpas priemonių naudojimo paaiškinimas ir bent du būdai, kaip ją pritaikyti jaunuoliams, turintiems specifinių mokymosi sutrikimų (SLD). Grupės atsižvelgia į jaunuolių stiprybes, poreikius, pageidavimus ir gebėjimą naudotis technologijomis.

Kiekviena grupė trumpai pristato savo idėją ir paaiškina savo pasirinkimus. Vadovas pabrėžia, kad viena priemonė netinka visiems. Skaitmeninės priemonės turėtų padėti jaunuoliams lengviau dalyvauti, o ne sukelti papildomų sunkumų.

Pritaikymas jaunuoliams, turintiems specifinių mokymosi sutrikimų (SLD)

Prieš prašydami dalyvių naudotis skaitmenine priemone, trumpai parodykite, kaip ja naudotis. **Venkite užduočių, kuriose daug teksto. Naudokite vaizdus, šablonus ir pavyzdžius.** Leiskite dalyviams dirbti poromis ir, jei reikia, pasiūlykite veiklą be skaitmeninių priemonių.

Informacija vadovui

Po kiekvieno grupės pristatymo pakvieskite dalyvius trumpai įvertinti veiklą: **įvardyti vieną jos privalumą ir pasiūlyti vieną būdą, kaip ją būtų galima geriau pritaikyti skirtingiems jaunuolių poreikiams.**

Aptarimas:

Vadovas aptaria su grupe veiklą, užduodamas šiuos klausimus:

- **Kas daro skaitmeninę priemonę įtraukia?**
- **Kuri priemonė būtų naudingiausia jūsų darbe?**
- **Kokius sunkumus skaitmeninės priemonės gali padėti įveikti?**
- **Į ką svarbu atsižvelgti prieš naudojant skaitmeninę priemonę veikloje?**

Veiklos pavadinimas

„Canva Bingo“: greitas dizaino iššūkis

Mokymų tipas

Vidutinio intensyvumo

Tikslinė grupė

14 - 29 metų jaunuoliai

Kam skirta: ši veikla tinka ir pradedantiesiems, ir patyrusiems naudotojams. Pradedantieji gali susipažinti su grafinio dizaino pagrindais, o patyrę naudotojai – išbandyti naujas „Canva“ funkcijas ir kūrybinius sprendimus.

Dalyvių skaičius

Optimalus grupės dydis:
10 - 25 dalyvių

Pastaba: užduotį galima atlikti individualiai arba mažose 2–3 žmonių grupėse. Darbas grupėje skatina bendradarbiavimą ir mokymąsi vieniems iš kitų).

Reikalingos priemonės:

- **Dalyviams:** Išmanieji telefonai, kompiuteriai ar plančetės su interneto prieiga ir Canva programėle (arba atidaryta naršyklėje).
- **Organizatoriams:** kompiuteris ir projektorius/ekranas rezultatams bei laikmačiui rodyti.

Veiklos tikslai:

- **Ugdyti skaitmeninius ir vaizdinės komunikacijos įgūdžius**
- **Skatinti kūrybiškumą ir gebėjimą spręsti problemas;**
- **Skatinti bendradarbiavimą ir mokymąsi vieniems iš kitų.**

Žinutė dalyviui:

CPastaba dalyviui: „Canva“ turi papildomų mokamų **„Pro“ funkcijų.** Kai kuriems naudotojams gali būti siūlomas nemokamas bandomasis laikotarpis. Jei norite naudoti „Pro“ funkcijas, prieš pradėdami veiklą patikrinkite „Canva“ sąlygas ir kainas. Naudotis „Pro“ versija nėra būtina..

Informacija vadovui

Ši veikla parengta remiantis projekto **„DYS in Youth Field“ papildoma medžiaga.** Vadovams rekomenduojama su ja susipažinti prieš pradedant veiklą. Joje pateikiama papildomos informacijos, praktinių patarimų ir priemonių, kurios padės geriau suprasti temą ir sėkmingai įgyvendinti veiklą..
Papildoma medžiaga: https://dysinyouth.eu/support-materials-2/

Trumpas veiklos aprašymas

Užuot iš karto pateikus visas užduotis, žaidimas vyksta per **5 (arba 3) atskirus etapus.** Kiekvieno etapo pradžioje pristatoma nauja užduotis. Pirmoji komanda, atlikusi užduotį, sušunka **„BINGO!“** ir gauna taškų. Visa veikla trunka apie 1,5–2 val.

Trumpas veiklos aprašymas

5 raundų planas (taip pat galima žaisti 3 etapais):

1 etapas: įžanga (labai lengva). Trukmė: 8–10 min.
Užduotis: raskite šabloną ir jį pakeiskite.
Pavyzdys: „Raskite gimtadienio kvietimo šabloną. Pakeiskite tekstą į savo komandos pavadinimą, o visas spalvas – į žalią.“
Tikslas: išmokti atidaryti „Canva“, rasti reikiamą šabloną ir pakeisti tekstą bei spalvas.

2 etapas: „Nuotraukų magija“ (lengvas lygis). Trukmė: 10–12 min.
Užduotis: naudokite paprastus nuotraukų redagavimo įrankius.
Pavyzdys: „Nufotografuokite savo komandą. Pašalinkite nuotraukos foną ir perkelkite komandą prie Eifelio bokšto arba ant Mėnulio.“
Tikslas: išmokti įkelti nuotraukas, pašalinti foną ir naudoti sluoksnius.

3 etapas: „Juokingas memas“ (vidutinis lygis). Trukmė: 12–15 min.
Užduotis: nuo pradžių sukurkite ką nors juokingo.
Pavyzdys: „Sukurkite juokingą memą apie gyvenimą mūsų jaunimo centre, naudodami paveikslėlius, figūras ir tekstą.“
Tikslas: išmokti rasti grafinius elementus ir derinti tekstą su vaizdais, kad įgyvendintumėte savo idėją.

4 etapas: ateities vizija su DI“ (pažengusiems). Trukmė: 15–17 min.
Užduotis: naudokite „Canva“ dirbtinio intelekto (DI) įrankius.
Pavyzdys: „Naudokite DI vaizdų kūrimo įrankį. Įrašykite 3 keistus žodžius ar frazes, pavyzdžiui, „skraidantis futuristinis jaunimo centras“, ir sukurkite įdomų plakatą.“
Tikslas: išbandyti „Canva“ DI įrankius ir išmokti aiškiai aprašyti, ką norite sukurti.

5 etapas: Didysis finalas – judesio dizainas (ekspertų lygis). Trukmė: 15–17 min.
Užduotis: sukurkite trumpą animuotą vaizdo įrašą..
Pavyzdys: „Sukurkite 5 sekundžių vaizdo įrašą „Instagram“. Jame turi būti animuotas tekstas, kuris įskrieja į kadrą, ir foninė muzika.“
Tikslas: išmokti naudoti animacijos, vaizdo ir garso funkcijas.

Kaip pelnyti taškus ir laimėti:
Pirmoji komanda, kuri etape baigia užduotį ir sušunka **„BINGO!“**, gauna 3 taškus.
Antroji komanda gauna 2 taškus.
Visos kitos komandos, kurios užduotį baigia per skirtą laiką, gauna po 1 tašką.

Komanda, surinkusi daugiausia taškų po 5 (arba 3) etapų, laimi žaidimą.

Aptarimas:

Aptarimas rate

Skirkite 10–15 minučių aptarti, ko šiandien išmokote. Užduokite šiuos paprastus klausimus.

1. Galvoti apie patirtį (Kaip sekėsi?):

Kaip jautėtės žaidimo metu? Ar buvo lengva dirbti komandoje, kurioje visi turi skirtingų įgūdžių?

Kuri užduotis jūsų komandą labiausiai privertė kalbėtis ar juoktis?

2. Atradimai ir galimybės (Ko išmokote?):

Kokią naują „Canva“ funkciją šiandien išbandėte?

Jei reikėtų sukurti plakatą jaunimui, kuri iš šiandien išbandytų „Canva“ funkcijų jums būtų naudingiausia?

Veiklos pavadinimas

Mokymasis iš tikrų istorijų: įtraukiosios praktikos kūrimas remiantis atvejų tyrimais

Tikslinė grupė

- Jaunimo darbuotojai
- Edukatoriai
- Jaunimo darbuotojai, dirbantys neformaliojo švietimo srityje, taip pat su jaunuoliais, turinčiais specifinių mokymosi sutrikimų (SLD)

Dalyvių skaičius

10 - 25 dalyvių

Mokymų tipas

Vidutinio intensyvumo

Reikalingos priemonės:

- Spausdinti atvejų tyrimai (Harry ir Odhran)
- Lapų lenta
- Lipnieji lapeliai
- Žymekliai
- Lapai refelksijai
- Projektorius (pasirinktinai)

Informacija vadovui

Ši užduotis parengta remiantis **„DYS in Youth Field“** kurso **6-ojo modulio** medžiaga. Vadovams, kurie nėra susipažinę su kursu, rekomenduojama prieš pradedant užduotį peržiūrėti šį modulį. Jame pateikiama papildomos informacijos, praktinių patarimų ir priemonių, kurios padės geriau suprasti temą ir sėkmingai įgyvendinti užduotį. Nuoroda į „DYS in Youth Field“ internetinį kursą: https://edukacio.com/courses/dys-in-youth-field-course/

Veiklos tikslai:

Baigę šią veuklą, dalyviai:

- Analizuoti realias įtraukiojo darbo su jaunimu situacijas;
- Atpažinti būdus, kurie padeda jaunuoliams, turintiems mokymosi sunkumų;
- Aptarti iššūkius, su kuriais susiduria jaunimo darbuotojai;
- Pasidalyti savo patirtimi ir pasimokyti iš kitų;
- Rasti praktinius sprendimus, kuriuos būtų galima pritaikyti savo darbe.

Trumpas veiklos aprašymas

Šioje veikloje nagrinėjami tikri įtraukiojo darbo su jaunimu pavyzdžiai. Jie padeda suprasti, kaip tinkamai pritaikyta pagalba gali pagerinti jaunuolių, turinčių ilgalaikių mokymosi sunkumų, patirtį ir galimybes dalyvauti. Dalyviai kartu aptaria, kas padėjo, su kokiais sunkumais buvo susidurta ir ko galima iš to pasimokyti. Vėliau jie svarsto, kaip šias idėjas galėtų pritaikyti savo darbe.

Ši veikla skatina dalyvius dalytis patirtimi, mokytis vieniems iš kitų ir ieškoti būdų, kaip kurti įtraukesnę mokymosi aplinką.

Trumpas veiklos aprašymas

1 etapas – Įvadas (10 min.)

Vadovas pabrėžia, kad mokytis iš realių pavyzdžių yra naudinga.
Jis trumpai paaiškina, kad įtrauktis prasideda nuo jaunuolio poreikių supratimo, tinkamos aplinkos kūrimo ir galimybės visavertiškai dalyvauti.

2 etapas – Atvejo analizė (15 min.)

Suskirstykite dalyvius į mažas grupes.

Kiekviena grupė gauna vieną atvejo analizę **apie Harį arba Odraną**

Dalyviai kartu perskaito istoriją ir aptaria,

- Kokios buvo jaunuolio stiprybės?
- Su kokiais sunkumais jis susidūrė?
- Kokios pagalbos sulaukė
- Kaip ši pagalba padėjo panaudoti savo stiprybes?
- Kas padėjo pasiekti gerų rezultatų?



Informacija vadovui: Skatinkite dalyvius matyti jaunuolių stiprybes. Svarbu ne tik pašalinti sunkumus, bet ir sudaryti sąlygas jaunuoliams panaudoti bei ugdyti savo stiprybes.

3 etapas – Grupės diskusija (20 min.)

Kiekviena grupė aptaria:

- **Kas padėjo pasiekti gerą rezultatą?**
- **Kokie įtraukties būdai buvo taikomi?**
- **Kokie sunkumai liko?**
- **Ką būtumėte darę kitaip?**

Atsakymus grupės užrašo ant didelio popieriaus lapo.

4 etapas – Darbų peržiūra (15 min.)

Grupės iškabina savo plakatus.

Dalyviai vaikšto po kambarį, skaito kitų grupių darbus ir ant lipnių lapelių užrašo papildomas idėjas.

Trumpas veiklos aprašymas

5 etapas – Pritaikymas praktikoje (20 min.)

Dalyviai individualiai užpildo apmąstymų lapą:

- Kokį įtraukties būdą galėčiau pritaikyti iš karto?
- Kokie sunkumai kyla mano organizacijoje?
- Kokios pagalbos man reikia, kad galėčiau dirbti įtraukiau?

Norintys pasidalija savo mintimis su grupe.



Aptarimas:

Aptarkite šiuos klausimus:

- **Kas jus labiausiai nustebino?**
- **Kuris būdas pasirodė veiksmingiausias?**
- **Kodėl svarbu kiekvienam jaunuoliui suteikti tinkamą pagalbą?**
- **Kaip jaunimo darbuotojai gali stiprinti jaunuolių pasitikėjimą savimi, o ne akcentuoti jų sunkumus?**
- **Kurią idėją pirmiausia pritaikysite savo darbe?**

Pabaigoje pabrėžkite, kad nuoseklus palaikymas, tinkama pagalba ir galimybė aktyviai dalyvauti yra svarbiausi įtraukiojo darbo su jaunimu elementai.

Veiklos pavadinimas

„World Café“: įtraukus jaunimo darbas Europoje

Tikslinė grupė

- Jaunimo darbuotojai
- Edukatoriai
- Mokymų vadovai
- Socialiniai darbuotojai ir kiti su jaunimu dirbantys specialistai

Dalyvių skaičius

15 - 30 dalyvių

Mokymų tipas

Ekspertinis

Reikalingos priemonės:

- Lapų lentos popierius (po vieną kiekvienam diskusijų stalui)
- Žymekliai
- Lipniosios užrašų lapelių
- Laikmatis

Veiklos tikslai:

- Susipažinti su jaunuolių, turinčių SLD, situacija skirtingose Europos šalyse;
- Aptarti bendras kliūtis ir gerąją įtraukiojo jaunimo darbo patirtį;
- Skatinti dalytis patirtimi ir mokytis vieniems iš kitų;
- Kartu parengti praktines rekomendacijas įtraukesniam jaunimo darbui.

Temų kortelės diskusijų stalams

Temos diskusijoms

1 stalas– dalyvavimas

Aptarkite, kas gali trukdyti jaunuoliams, turintiems SLD, aktyviai dalyvauti jaunimo veiklose. Pagalvokite apie bendravimą, veiklas, bendravimą su kitais ir aplinką.

Klausimas: Kas trukdo jaunuoliams, turintiems SLD, aktyviai dalyvauti jaunimo veiklose?

Temos diskusijoms

2 stalas – Prieinamumas

Aptarkite, kokios kliūtys gali trukdyti jaunuoliams dalyvauti neformaliojo švietimo ir jaunimo veiklose. Pagalvokite, kaip veiklas, informaciją, bendravimą ir aplinką būtų galima padaryti prieinamesnę.

Klausimas: Kokios kliūtys vis dar egzistuoja neformaliojo švietimo ir jaunimo darbo aplinkose?

3 stalas – pagalbos sistema

Aptarkite, kokią pagalbą gali gauti jaunuoliai, turintys SLD, ir ko jiems dar gali trūkti. Pagalvokite apie papildomą pagalbą, išteklius ir bendradarbiavimą.

Klausimas: Kokią pagalbą jaunuoliai, turintys SLD, jau gali gauti ir ko dar trūksta?

4 stalas – jaunimo darbuotojai

Aptarkite, kokių žinių, įgūdžių ir praktinių būdų reikia jaunimo darbuotojams, kad jie galėtų kurti įtraukią aplinką ir atliepti skirtingus jaunuolių poreikius.

Klausimas: Kokių žinių, įgūdžių ir metodų reikia įtraukiam jaunimo darbui?

5 stalas – žvilgnis į ateitį

Pakvieskite dalyvius pagalvoti, kaip įtraukusis darbas su jaunimu galėtų keistis ateityje. Pagalvokite apie metodus, aplinką, politiką ir jaunimo darbuotojų kompetencijas.

Klausimas: Kaip įtraukusis darbas su jaunimu Europoje galėtų atrodyti po 5 metų?

Informacija vadovui: prieš diskusiją trumpai pristatykite kiekvieno stalo temą. Skatinkite dalyvius pateikti konkrečius pavyzdžius ir praktinius sprendimus, o ne tik įvardyti problemas.

Informacija vadovui

Ši užduotis parengta remiantis **„DYS in Youth Field“ kurso 3-iojo modulio** medžiaga. Vadovams, kurie nėra susipažinę su šiuo kursu, rekomenduojama prieš pradedant užduotį peržiūrėti šį modulį. Jame pateikiama papildomos informacijos, sąvokų ir praktinių priemonių, kurios padės geriau suprasti užduotį ir ją sėkmingai įgyvendinti. Nuoroda į „DYS in Youth Field“ internetinį kursą: https://edukacio.com/courses/dys-in-youth-field-course/

Trumpas veiklos aprašymas

Vadovas pristato **„World Café“** metodą ir paaiškina, kad dalyviai diskusijų metu nagrinės skirtingus įtraukiojo jaunimo darbo aspektus. Tikslas – dalytis patirtimi, papildyti vieni kitų idėjas ir ieškoti praktinių sprendimų, kuriuos būtų galima pritaikyti skirtingose Europos šalyse.

Paruošiami penki diskusijų stalai, kurių kiekvienas skirtas skirtingai temai, susijusiai su jaunuolių, turinčių SLD, situacija. Dalyviai prie kiekvieno stalo 12–15 minučių diskutuoja pateiktu klausimu ir užrašo svarbiausias mintis, sunkumus bei galimus sprendimus ant didelio popieriaus lapo arba lipnių lapelių.

Prie kiekvieno stalo paskiriamas stalo vedėjas. Jis lieka prie savo stalo visos veiklos metu, pasitinka naują grupę, trumpai pristato ankstesnės grupės mintis ir skatina dalyvius jas papildyti bei plėtoti.

Po kiekvieno diskusijos etapo dalyviai pereina prie kito stalo, o stalo vedėjai lieka savo vietose. Taip užtikrinamas diskusijų tęstinumas ir idėjų perdavimas kitoms grupėms.

Aplankius visus stalus, kiekviena grupė pasirenka vieną temą ir parengia trumpą pristatymą. Jame apibendrinami pagrindiniai sunkumai, svarbiausios išvados ir siūlomi sprendimai. Veikla baigiama bendra diskusija, kurios metu dalyviai palygina idėjas, išskiria svarbiausius prioritetus ir aptaria, kaip rekomendacijas būtų galima pritaikyti praktikoje.

Aptarimas:

Pakvieskite dalyvius apmąstyti diskusijas ir bendradarbiavimo patirtį.
Pabaigoje pabrėžkite, kad nors jaunuolių, turinčių SLD, situacija Europoje gali skirtis, daugelis iššūkių yra panašūs. Dalydamiesi patirtimi ir taikydami įtraukias praktikas, jaunimo darbuotojai gali kurti aplinką, kurioje kiekvienas jaunuolis gali dalyvauti, mokytis ir tobulėti.

Veiklos pavadinimas

Įtraukiantis vaidmenų žaidimas: kasdienio bendravimo praktika

Tikslinė grupė

- Jaunimo darbuotojai
- Jaunuoliai turintys specifinių mokymosi sutrikimų (SLD)

Dalyvių skaičius

8 - 24 dalyviai

Mokymų tipas

Ekspertinis

Veiklos tikslai:

Dalyvis galės:

- Taikyti įtraukią komunikaciją;
- Stiprinti pasitikėjimą savimi bendraujant;
- Ugdyti empatiją ir problemų sprendimo įgūdžius;
- Išmokti vesti vaidmenų žaidimus jaunuoliams, turintiems specifinių mokymosi sutrikimų (SLD).

Reikalingos priemonės:

- Scenarijų kortelės
- Kasdieniai daiktai (pirkinių maišelis, meniu, autobuso bilietas ir pan.)
- Didelis popieriaus lapas
- Rašymo lapai

Informacija vadovui

Ši užduotis parengta remiantis **„DYS in Youth Field“ kurso 6-ojo modulio** medžiaga. Vadovams, kurie nėra susipažinę su šiuo kursu, rekomenduojama prieš pradedant užduotį peržiūrėti šį modulį. Jame pateikiama papildomos informacijos, sąvokų ir praktinių priemonių, kurios padės geriau suprasti temą ir veiksmingai įgyvendinti užduotį.
Nuoroda į „DYS in Youth Field“ internetinį kursą:
https://edukacio.com/courses/dys-in-youth-field-course/

Trumpas veiklos aprašymas

Vaidmenų žaidimai suteikia saugią aplinką, kurioje galima išbandyti realaus gyvenimo situacijas. Jaunuoliams, turintiems specifinių mokymosi sutrikimų (SLD), naudinga kelis kartus pasipraktikuoti bendrauti prieš susiduriant su panašiomis situacijomis kasdienybėje.

Ši veikla padeda ugdyti jaunuolių savarankiškumą, pasitikėjimą savimi ir gebėjimą bendrauti su kitais.

1 etapas – Pažinties užduotis (ledlaužis) – 10 min.

Dalyviai aptaria situacijas, kuriose gali būti sunku paprašyti pagalbos.
Pavyzdžiui:

Prekybos centras| Kavinė | Viešas transportas | Vaistinė | Mokykla

Trumpas veiklos aprašymas

2 etapas – Vaidmenų paskirstymas (10 min.)

Dalyviai susiskirsto poromis.
Kiekviena pora gauna vieną scenarijų:

- **Maisto prekių parduotuvė**
- **Restoranas / kavinė**
- **Viešasis transportas**

3 etapas – Pirmasis vaidmenų žaidimas (20 min.)

Dalyviai atlieka pasirinktus scenarijus.
Stebėtojai pildo stebėjimo lapą, atkreipdami dėmesį:

- **į bendravimo įgūdžius,**
- **kūno kalbą,**
- **aiškumą,**
- **pagarbą**
- **ir įtrauktį.**

4 etapas – Aptarimas ir grįžtamasis ryšys (15 min.)

Po kiekvieno pasirodymo dalyviai trumpai aptaria patirtį, pirmiausia išskirdami stiprybes:

- **Kas pavyko gerai?**
- **Ką būtų galima patobulinti?**
- **Kaip komunikaciją padaryti prieinamesnę jaunuoliui, turinčiam SLD?**

Informacija vadovui: Skatinkite dalyvius pirmiausia įvardyti, kas pavyko gerai ir kokios stiprybės buvo pastebėtos, o tuomet pateikti konstruktyvius pasiūlymus, ką būtų galima patobulinti.

5 etapas – vaidmenų žaidimo pakartojimas pritaikius pakeitimus (20 min.)

Dalyviai pakartoja scenarijus, pritaikydami gautus atsiliepimus ir atlikdami reikiamus pakeitimus.
Pavyzdžiui:

- **Naudoja paprastesnę ir aiškesnę kalbą;**
- **Suteikia daugiau laiko pagalvoti ir atsakyti;**
- **Naudoja vaizdinę informaciją;**
- **Pasitikrina, ar jaunuolis suprato;**
- **Skatina ir palaiko, pabrėždami tai, kas pavyko.**

Aptarimui klausimai:

- Kas padėjo lengviau bendrauti?
- Kaip gautas grįžtamasis ryšys padėjo pagerinti veiklą?
- Kokie būdai padeda stiprinti pasitikėjimą savimi?
- Kaip šiuos scenarijus galima pritaikyti skirtingų poreikių jaunuoliams?
- Kaip vaidmenų žaidimus galėtumėte panaudoti savo darbe su jaunimu?

Pabaigoje pabrėžkite, kad praktikuojantis saugioje aplinkoje jaunuoliai geriau pasiruošia savarankiškai dalyvauti visuomenės gyvenime.

Veiklos pavadinimas

Švęskime neurojvairovę ir kūrybinius skirtumus

Tikslinė grupė

- Jaunimo darbuotojai
- Edukatoriai
- Jaunuoliai

Dalyvių skaičius

10 - 25 dalyvių

Mokymų tipas

Ekspertinis

Reikalingos priemonės:

- „Kūrybinių nesutarimų vadovas“
- Popieriaus stovas su lapais
- Lipniosios užrašų kortelės
- Žymekliai
- Dideli popieriaus lapai

Veiklos tikslai:

Dalyvis galės:

- Suprasti neurojvairovę;
- Atpažinti skirtingų mokymosi būdų stiprybes;
- Mažinti stereotipus ir išankstines nuostatas;
- Kartu kurti įtraukią mokymosi aplinką.

Informacija vadovui

Ši veikla parengta remiantis projekto „DYS in Youth Field“ papildoma medžiaga. Vadovams rekomenduojama su ja susipažinti prieš pradedant veiklą, nes joje pateikiama papildomos informacijos, praktinių patarimų ir išteklių, padedančių geriau suprasti temą ir veiksmingai įgyvendinti veiklą.
Papildoma medžiaga: https://dysinyouth.eu/support-materials-2/

Trumpas veiklos aprašymas

Naudodamiesi „Kūrybinių skirtumų vadovu“, dalyviai per diskusijas, apmąstymus ir bendras veiklas susipažįsta su neurojvairove. Užuot vertinę SLD kaip trūkumus, jie aptaria neurojvairovės turinčių žmonių stiprybes, kūrybiškumą ir skirtingą požiūrį.

Veikla skatina empatiją ir padeda jaunimo darbuotojams kurti aplinką, kurioje kiekvienas gali mokytis, dalyvauti ir siekti rezultatų.

1 etapas – idėjų generavimas (10 min.)

Dalyviai atsako į klausimą:

- **„Kodėl žmonės mokosi skirtingai?“**

Atsakymai užrašomi ant didelio popieriaus lapo.

Trumpas veiklos aprašymas

2 etapas – susipažinimas su vadovu (20 min.)

Mažose grupelėse dalyviai nagrinėja pasirinktas „Kūrybinių skirtumų vadovo“ temas. Kiekviena grupė įvardija:

- **Vieną mitą apie neuroįvairovę;**
- **Vieną stiprybę;**
- **Vieną praktinį patarimą;**
- **Vieną veiksmą, kurį gali pritaikyti jaunimo darbuotojai.**

3 etapas – Stiprybių žemėlapis (20 min.)

Dalyviai mažose grupelėse kuria plakatą

- **„Skirtingi mąstymo būdai, skirtingos stiprybės“**

Kiekviena grupelė nagrinėja vieną ar kelis neuroįvairovės profilius (disleksiją, dispraksiją, diskalkuliją, disgrafiją, ADHD ar autizmą) ir aptaria:

- **Kokios stiprybės ar gebėjimai** gali būti būdingi kai kuriems šio profilio žmonėms? Svarbu neapibendrinti jų visiems.
- **Kaip jaunimo darbuotojas gali pastebėti šias stiprybes** ir padėti jas panaudoti mokantis bei dalyvaujant jaunimo veiklose?

Informacija vadovui: pabrėžkite, kad neurodivergentiški žmonės turi skirtingą patirtį ir individualius poreikius. Svarbu ieškoti galimų stiprybių ir įtraukių sprendimų, o ne kurti stereotipus ar vertinti žmogų pagal jo diagnozę.

4 etapas – Įtraukties gairių kūrimas (25 min.)

Pavyzdžiui:

- **Kiekvienam suteikiame pakankamai laiko atsakyti.**
- **Bendraujame aiškiai ir suprantamai.**
- **Klaidos yra mokymosi dalis.**
- **Gerbiame skirtingus mokymosi būdus.**
- **Palaikome vieni kitus.**

Kiekvienas dalyvis patvirtina šiuos susitarimus.

Aptarimas:

Refleksijos klausimai:

- **Kas šiandien privertė jus kitaip pažvelgti į neuroįvairovę?**
- **Kodėl svarbu pirmiausia matyti žmogaus stiprybes?**
- **Kurią vadove pateiktą rekomendaciją pritaikysite savo darbe?**
- **Kaip jūsų organizacijoje būtų galima sukurti įtraukesnę aplinką?**

Pabaigoje pabrėžkite, kad įtrauktis nereiškia elgtis su visais vienodai. Svarbu atsižvelgti į kiekvieno žmogaus poreikius ir stiprybes bei sudaryti sąlygas visiems dalyvauti ir tobulėti.

Erasmus + projektas

DYS IN YOUTH FIELD

2024-2-BE04-KA220-YOU-000271848

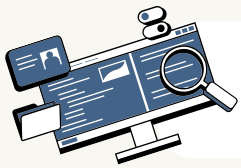
DYS in Youth Field

Įtraukus darbas su jaunimu naudojant žaidybines ir skaitmenines priemones

Mokymų modulis kontaktiniu būdu

Praktinių priemonių rinkinys įtraukiam darbui su jaunimu

Projekto logotipas



Projekto interneto svetainė:

https://dysinyouth.eu/

Projektą bendrai finansuoja Europos Sąjunga. Tačiau šiame tekste išsakytos nuomonės ir požiūriai yra tik autorių ir nebūtinai atspindi Europos Sąjungos ar Europos švietimo ir kultūros vykdomosios agentūros (EACEA) poziciją. Nei Europos Sąjunga, nei EACEA nėra atsakingos už šiame tekste išsakytas nuomones ir požiūrius.

Co-funded by the European Union