



EARTHE

Aktivnost 2

Digitalni alat za inovativni razvoj metodologije i nastavnog plana

Modul 1- Razvojni način razmišljanja

Metoda 6 – Grupni projekti

Aktivnosti

Modul 1 – Razvojni način razmišljanja

Aktivnost 1. – Trči & Razmišljaj

Metoda: Grupni projekti

Ciljna grupa

Uzrast: 20+

Pol/Rod: All

Nivo obrazovanja: Srednje obrazovanje, stručno osposobljavanje ili visoko obrazovanje

Status: Zaposlen / nezaposlen / traži posao

Ranjive grupe: Idealno za polaznike kojima je potrebna jasna struktura i kratki ciklusi povratnih informacija, uključujući one koji se vraćaju u obrazovanje ili menjaju karijeru.

Ova aktivnost koristi kratke „sprintove“ i neposredne retrospektive kako bi saradnja, iteracija i refleksija bili konkretni za odrasle polaznike u različitim okruženjima.

Ishodi učenja

Nakon završetka aktivnosti, polaznici će moći da:

- Planiraju i kreiraju jednostavnu funkcionalnu verziju proizvoda u kratkim, organizovanim radnim periodima, redovno proveravajući napredak.
- Integrišu povratne informacije kolega/korisnika radi iteracije i unapređenja.
- Rotiraju uloge radi razvoja prilagodljivosti i zajedničke odgovornosti.
- Sprovode strukturiranu retrospektivu kako bi identifikovali akcije za razvoj.

Trajanje

100–120 minuta (2 sprinta + retrospektiva)

Materijali i resursi

Uputstva za projekat

Kanban tabla (fizička ili digitalna)

Stikeri/karte

Tajmer

Opcionalno: „Curveball“ karte (neočekivana ograničenja)



Laptop/tablet, projektor

Prostor za male timove + zid/tablu ili digitalni radni prostor

Opis aktivnosti:

Timovi izvršavaju kompaktan projekat u dva vremenski ograničena sprinta (npr. prototip obrazovnog pomagala, dizajn mikro-kampanje ili nacrt radnog toka usluge). Nakon Sprinta 1, prikupljaju povratne informacije od „korisnika“, prilagođavaju planove i u Sprintu 2 isporučuju poboljšanu verziju. Formalna retrospektiva zatvara ciklus, jačajući navike razvojnog načina razmišljanja: prihvatanje povratnih informacija, iteracija i slavljenje napretka.

Detaljni koraci u implementaciji:

Uvod:

Objasniti kako agilni sprintovi podržavaju razvojni način razmišljanja: rad u malim iteracijama, učenje iz povratnih informacija i brza prilagođavanja. Predstaviti nacrt (jasan cilj, osnovna ograničenja, kriterijumi evaluacije). Naglasiti proces nad perfekcijom.

Glavna aktivnost:

Formiranje timova i dodjela uloga (4–6 članova).

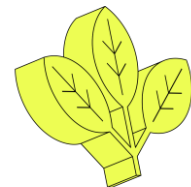
Rotiranje uloga: Koordinator, Tajmer, Beležnik, Kontrolor kvaliteta (rotacija u Sprintu 2).

Lista zadataka i plan: Timovi prevode nacrt u 5–8 zadataka na Kanban tabli (Uraditi / U procesu / Urađeno).

Definisanje najvrednije verzije: „Koja je najmanja korisna verzija?“

Sprint 1 – Izrada: Izvršavanje zadataka; Koordinator uklanja prepreke; Tajmer signalizira sredinu sprinta.

Testiranje i povratne informacije: Povezivanje timova; svaki tim demonstrira jednostavnu verziju proizvoda drugom timu koji igra ulogu „korisnika“. Korisnici daju 2 „Šta funkcioniše“ + 2 „Šta unaprediti“ + 1 „Ideja“.



EARTHE

Plan prilagođavanja: Timovi prioritetizuju 2–3 promene na osnovu povratnih informacija; rotacija uloga.

Sprint 2 – Iteracija: Implementacija prioritizovanih promena i priprema demo verzije od 90 sekundi.

Demo karusel: Brze demonstracije za celu grupu; publika beleži jednu snagu + jednu sugestiju.

Zaključak i refleksija:

Sprovodi se Start/Stop/Continue retrospektiva: Šta tim treba da započne, prekine i nastavi sledeći put? Svaki polaznik zapisuje jedan lični eksperiment za narednu nedelju.

Metod procene / evaluacije:

Rotacija uloga, vidljivost zadataka (Kanban) i odgovornost na povratne informacije.

Stavke Počni/Stani/Nastavi su konkretne i ostvarive.

Samoprocena 1–5: „Koliko sam dobro iskoristio povratne informacije danas?“ uz jedan primer.

Saveti za prilagođavanje

Koristiti Trello/Miro/Jamboard + breakout sobe; prikupljati povratne informacije preko deljenih formi.

Nuditi model backlog-a i početne rečenice za povratne informacije; povezati timove sa mentorom za mikro-koaching.

Uskladiti brief sa stvarnim internim procesom ili problemom korisnika radi lakše dostupnosti.

Module 1 – Razvojni način razmišljanja

Aktivnost 2 – Laboratorija zamenjenih uloga

Povezana metoda: Grupni projekti

Ciljna grupa

Starost: 20+

Pol: Svi

Nivo obrazovanja: bilo koji nivo obrazovanja odraslih

Status: Zaposlen / nezaposlen / traži posao

Ranjive grupe: Podržava polaznike kojima je potrebno strukturirano iskustvo više timskih uloga radi izgradnje samopouzdanja i osećaja odgovornosti.

Ishodi učenja:

Obavljati tri različite projektne uloge i efikasno dokumentovati predaju.

Demonstrirati empatiju za ograničenja članova tima preuzimanjem njihovih uloga.

Održavati kontinuitet projekta kroz rotacije uloga i beleške predaje.

Trajanje: 90 minuta

Materijali i resursi:

Karte uloga (Koordinator, Glavni istraživač, Glavni dizajner, Glavni komunikator, Osiguranje kvaliteta, itd.)

Deljeni projektni nacrt

Šablon za predaju (ključne odluke, otvoreni zadaci, rizici)

Tajmer

Tabla/flipčart ili digitalni radni prostor



Opis aktivnosti:

Timovi izvršavaju mini-projekat sa dve zakazane rotacije uloga. Svaki polaznik doživljava različite odgovornosti i mora sprovesti strukturiranu predaju. Aktivnost razvija prilagodljivost, komunikaciju i poštovanje međuzavisnih zadataka – ključni elementi timskog rada sa razvojnim načinom razmišljanja.

Metod procene / evaluacije:

Precizno popunjeni šabloni predaje; minimalne korekcije nakon rotacija.

Napredak zadataka kroz rotacije; jasnoća konačnog artefakta i prezentacije.

Povratne informacije kolega i kratko glasanje o „najefikasnijoj predaji“.

Samoprocena ponašanja u ulogama za dalju praksu

Saveti za prilagođavanje:

Za manje grupe, kombinovati uloge (npr. Istraživanje + Dizajn).

Aktivnost se može organizovati onlajn pomoću deljenog dokumenta za predaju; snimiti video prezentaciju od 60 sekundi.

Dodati ikone/boje na karte uloga radi lakše navigacije i pristupačnosti.

Module 1 – Razvojni način razmišljanja

Aktivnost 3 – Projekat za zajednicu

Povezana metoda: Grupni projekti

Ciljna grupa:

Starost: 20+

Pol: Svi

Nivo obrazovanja: bilo koji nivo obrazovanja odraslih

Status: Zaposlen / nezaposlen / traži posao

Ranjive grupe: Važno za polaznike koji koriste zadatke sa svrhom i eksternu validaciju; vidljiva zajednica povećava motivaciju i relevantnost.

Ishodi učenja:

Identifikovati mali, realističan problem u zajednici i predložiti izvodljivo rešenje.

Kreirati sažet predlog koji se zasniva na osnovnoj analizi aktera i uticaja

Integrirati spoljne povratne informacije za doradu predloga.

Analizirati proces učenja, prilagodljivost i naredne korake.

Trajanje: 110–130 minuta (može se podeliti u dve sesije)

Materijali i resursi:

Šablon „Predlog za zajednicu“ (opis problema, akteri, korisnici, ograničenja, brzi indikatori uticaja)

Predlog projekta (problem → uvid → rešenje → ko profitira → prvi koraci → kako ćemo učiti)

Tajmer, karte ili stikeri, tabla/digitalna tabla

Opcionalno: gostujući panel (facilitatori, lokalni akteri) za povratne informacije



EARTHE

Opis aktivnosti:

Timovi identifikuju mali lokalni izazov (npr. povećanje upisa na kurs digitalne pismenosti, smanjenje odsustva sa radionica, poboljšanje pristupa informacijama u zajednici). Dizajniraju ostvariv prvi korak i pripremaju trominutni predlog. Nakon povratnih informacija panela, timovi dorade i ponovo predstave predlog u 60 sekundi.

Detaljni koraci implementacije:

Uvod:

Okvir aktivnosti: relevantnost za zajednicu povećava angažovanje i istrajnost. Primer malog intervencionog uspeha. Naglasiti da je važnija izvodljivost i proces učenja nego „savršeno rešenje“.

Glavna aktivnost:

Definisanje problema: Timovi biraju lokalni problem; popunjavaju gornji deo nacrt za zajednicu (ko je pogođen, brzi dokazi, ograničenja).

Mapa aktera: Identifikovati 3–5 aktera; zabeležiti potencijalne saveznike i prepreke.

Skica rešenja: Nacrtati prvi korak/pilot za 2–4 nedelje; navesti pretpostavke i kako meriti uspeh (jednostavni indikatori).

Nadogradnja nacrt: Popuniti nacrt; dodeliti govorne uloge i probnu prezentaciju.

Prezentacija 1: Svaki tim prezentuje 3 minuta; panel i kolege daju strukturirane povratne informacije: 1 snaga, 1 rizik, 1 pitanje, 1 predlog unapređenja.

Iteracija: Timovi prioritetizuju 2 unapređenja, prilagođavaju nacrt i plan pilota.

Popravke nacrt: ažuriranje od 60 sekundi sa naglaskom na promene i razloge.

Zaključak i refleksija:

Facilitator vodi analizu: „Koja povratna informacija je najviše unapredila vaš predlog?“ „Kako ćete meriti učenje u prvom mesecu?“ Svaki polaznik zapisuje jednu obavezu (npr. jedan poziv, jedan nacrt ankete) koja se može izvršiti u roku od nedelju dana.



Metod procene / evaluacije:

Rubrika predloga: jasnoća problema, izvodljivost prvog koraka, objašnjenje aktera i uticaja.

Promene između Runde 1 i popravke nacrtu pokazuju primenu povratnih informacija.

Artefakti refleksije: jasne, vremenski ograničene obaveze u skladu sa povratnim informacijama.

Beleške panela i ocena kolega: kratka ocena (1–5) jasnoće, izvodljivosti i korisnosti plana učenja.

Saveti za prilagođavanje:

Koristiti rotirajuće panele; uključiti mentore asinhrono (pisane komentare).

Prikupljati uvid u zajednicu preko anketa/formi; snimati prezentacije radi pregleda.

Zameniti „zajednicu“ sa „odeljenjem/timom“; uskladiti metrike sa OKR-ovima.

Nuditi unapred pripremljene opcije problema sa dostupnim podacima; dozvoliti usmeni umesto pisanog nacrtu.