

MATERIAŁY DLA TRENERÓW

MODUŁ: WDRÓŻENIE

TEMAT 3A: MIRO I BACKCASTING

MANUAL TRENERA

CZAS TRWANIA SESJI: 240 MINUT

Czas	Spis treści	Jak
10'	<p>Link do MIRO: https://miro.com/app/board/o9J_IKHeQTE=/</p> <p>Miro Frame 4 (Użyj pdf. z tablicy MIRO)</p> <p>Wprowadzenie do szkolenia</p> <p>Zapraszamy na szkolenie z zakresu MIRO i vision backcasting.</p> <p>Nazywam się... reprezentuję firmę... Oto link do tablicy MIRO....</p> <p>Zacznijmy od I DO ARRT (patrz ramka nr 1). Dzisiejszą (I) INTENCJĄ jest zapoznanie Was z cyfrową i interaktywną tablicą MIRO oraz ramami projektowymi programu nauczania Vision backcasting. Ma to zapewnić uczestnikom zrozumienie etapów procesu projektowania backcastingu. Zostaniesz również wprowadzony w podstawy łuków edukacyjnych (LA).</p> <p>(DO) Pożądanym rezultatem warsztatów jest:</p> <p>Uczestnicy zrozumieli i potrafią przejść przez 4 kroki części poziomej procesu projektowania:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Burza mózgów Umiejętności, Wiedza i Postawy (SKA) dla ogólnej wizji projektowanego programu edukacyjnego.2. Burza mózgów SKA dla studentów na poziomie podstawowym.3. Burza mózgów SKA kadry podstawowej.4. Reality check tego, co jest prawdopodobne, a co nie, że studenci mają na poziomie wejścia na kurs.	<p><i>Wyjaśniam cel tej sesji</i></p> <p><i>(Intencja,</i></p> <p><i>Pożądane</i></p> <p><i>rezultaty, Agenda,</i></p> <p><i>Role, Zasady i Czas.</i></p> <p><i>Patrz pdf. z MIRO</i></p>

	<p>Następnie przechodzimy przez AGENDĘ (A) (*Przykładowa agenda znajduje się w dokumencie PMTC - ćwiczenia - Backcasting & Miro).</p> <p>Następnie wyjaśnij ROLE (R) - kto jest facylitatorem/ trenerem, pilnowanie czasu,</p> <p>Zespół - współtworzenie, dyskusje</p> <p>Regulamin (R) sesji:</p> <p>Aktywne uczestnictwo, Zaufaj procesowi, Bądź tu i teraz, bez telefonów, Bądź kreatywny, Spróbuj nowych rzeczy, Baw się dobrze!</p> <p>Czas (T) 4,5h (w tym 30 min. przerwy podzielonej na 10 min. przerwy)</p> <p>Jakieś pytania?</p>	
50'	<p>Wprowadzenie do MIRO</p> <p>STEP 1 2'</p> <p>Obejrzyj krótki film wprowadzający na temat MIRO https://vimeo.com/367077271</p> <p>Krok 2 Miro crash course 18':</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Znajdź i użyj karteczek samoprzylepnych (pasek narzędzi po lewej stronie, kliknij na ikonę z napisem sticky note). Napisz na niej swoje imię i nazwisko. 2. Umieść emotikony na post-it. Kliknij na post-it i wybierz ikonę emotikonu/uśmiechniętej buźki z listy, która pojawi się nad postem. 3. Google image search (pasek narzędzi po lewej, 3 kropki na końcu, wyskakuje nowy pasek narzędzi, jest). Znajdź obrazek dla <love>. Umieść go obok swojego sticky note 4. Powiększanie i zmniejszanie (w dół w prawym rogu) 5. Podążaj tam, gdzie patrzy Twój trener/inny uczestnik (u góry, po prawej stronie kliknij na małą, okrągłą ikonkę z obrazkiem lub literami nazwy) 6. Tryb nawigacji w ustawieniach (znajdź ustawienia na górze, po prawej stronie, kliknij na ikonę ustawienia, nawigacja jest trzecia od góry) 	<p><i>Pokazuję krótki filmik. Następnie wyjaśniam, jak korzystać z narzędzia, a uczestnicy ćwiczą i jednocześnie zadają pytania.</i></p>

	<p>Krok 3 40'</p> <p>Ćwiczenie Przeciwicz użycie podstawowych narzędzi i poznaj siebie: (W ramce MIRO znajdź tabelę do wypełnienia)</p> <ol style="list-style-type: none"> Wybierz jedno z wolnych miejsc w tabeli. Napisz powyżej swoje imię i nazwisko. Wybierz post-it z paska narzędzi po lewej stronie i odpowiedz na pytanie w dolnym kwadracie- What have you learned recently? W pasku narzędzi po lewej stronie znajdź <...> i przejdź do wyszukiwania obrazów w google, w kwadracie powyżej zamieść zdjęcie czegoś, co sprawia Ci radość. Prezentacja każdego z uczestników. 	
10'	Przerwa	
15'	<p>Przedstaw przypadek tworzenia programu edukacyjnego za pomocą narzędzia backcastingowego</p> <p>Krok 1 3'</p> <p>Wprowadzenie CASE (Miro frame 5)</p> <p><i><Rozwój międzynarodowego programu szkoleniowego dla młodych aspirujących liderów, którzy chcą działać na rzecz zmiany społecznej. Wiek 18-25 lat.></i></p> <p>Krok 2 5'</p> <p><i>Aby lepiej poznać sprawę, podzielę Was na grupy z kolegami, abyście odpowiedzieli na poniższe pytania:</i></p> <p><i>W jakich obszarach działa wasza organizacja? Zastanówcie się w grupach z kolegami i napiszcie post- w ramce Miro 6, punkt 1.</i></p> <p><i>(podzielenie uczestników na grupy zgodnie z miejscem pracy i na sale do przerw)</i></p> <p><i>Na plenum znajdźcie post-ity z cechami wspólnymi z innymi grupami, ułóżcie je w ramce Miro nr 6, punkt 2. 3'</i></p>	<p><i>Krótką prezentacja</i></p> <p><i>Niuanowanie studium przypadku.</i></p> <p><i>Ćwiczenie podane przez trenera uczestnikom.</i></p> <p><i>Praca w grupach</i></p>

	<p><i>Na podstawie wspólnych cech zdecydujcie: Do jakiej zmiany społecznej chcecie się wspólnie przyczynić? Miro ramka 6, pkt 3. 5'</i></p>	
5'	<p>Krótkie wprowadzenie narzędzia backcasting (Miro frame 7)</p> <p>Vision backcasting to ramy opracowane przez szkołę biznesu Kaospilot w Danii. Pozwala on na opracowanie dowolnego programu edukacyjnego, strategii uczenia się lub ram programowych o dowolnej długości dla dowolnego zawodu, który aspiruje do dostarczenia w równym stopniu i autentycznie nie tylko umiejętności i wiedzy, ale także nastawienia i mentalności niezbędnej do osobistego wzrostu i rozwoju uczestników, pracowników, klientów, a nawet szerszej społeczności. Model ten pomaga edukatorom być bardziej świadomym tego, czego i jak uczą, i ma potencjał, by inspirować ich postawy w zakresie treści i dostarczania.</p> <p>Zaczynamy od prawej strony ramy i ustalamy kontekst oraz wizję. Następnie w kroku 1 decydujemy o treściach: wiedzy, umiejętnościach i postawach, których uczniowie muszą się nauczyć do końca programu. W kroku 2 przechodzimy do lewej strony ramy, aby przyjrzeć się uczniowi. Jakie kompetencje powinien posiadać, gdy przystępuje do programu? Następnie, w kroku 3, przechodzimy przez ten sam proces refleksji na temat zespołu głównego. W kroku 4 przechodzimy do "sprawdzenia rzeczywistości" i pionowe planowanie programu zaczyna się układać w całość. Zaczynamy dzielić wiedzę, umiejętności i postawy z kroku 1 (prawa strona ramy) na środek.</p> <p>Ze względu na ograniczenia czasowe, warsztat ten jest uproszczoną wersją procesu backcastingu wizji i jedynie pokazuje możliwości, jakie daje on przy projektowaniu programu edukacyjnego. Koncentrujemy się na części dotyczącej tworzenia wizji, umiejętności, wiedzy i postaw różnych aktorów. W tym czterogodzinnym warsztacie nie definiujemy tematów, treści, pytań, oceny celów, kontekstu (patrz koncentryczne koła po prawej stronie). Ani pionowego procesu definiowania pomiaru, działań i celów.</p>	Prezentacja

<p>10'</p>	<p>Power of Why i wizja (Miro frame 8)</p> <p>Teraz, aby rozpocząć planowanie musimy uzgodnić wspólną wizję. Stwierdzenie, które opisuje CZYSTĄ i INSPIRACYJNĄ, długoterminową i pożądaną zmianę. Posłuchajmy wyjaśnienia Simona Sinek'a czym jest wizja i power of why.</p> <p>Krok 1 3'</p> <p>Obejrzyj film opisujący różnicę między zaczynaniem od dlaczego a wizją. https://www.youtube.com/watch?v=olX3quSd4Eq</p> <p>Krok 2 7'</p> <p>Jako grupa stwórzcie podsumowanie filmu, zapisując na post-itach słowa kluczowe z filmu i pogrupujcie je w dwie kategorie: DLACZEGO i WIZJA.</p>	<p><i>Wypowiedź trenera. Pokazanie krótkiego filmiku.</i></p> <p><i>Ćwiczenie w całej grupie</i></p>
<p>30'</p>	<p>Miro frame 9</p> <p>Opierając się na metaforze domu i fundamentów użytej przez Sinek'a, stwórzmy wspólne oświadczenie wizji.</p> <p>Instrukcja</p> <p>KROK 1 10'</p> <p>Zacznij od tego dlaczego, pracuj w grupach po 3 osoby wszystkie na tej samej ramce i stwórz kolaż 'dlaczego' z obrazami z wyszukiwania obrazów w Google (Integrated in Miro). 5'</p> <p>(Wyślij ludzi do pokojów spotkań w Zoomie)</p> <p>Po tym czasie każdy zespół prezentuje na plenum swoje obrazy i opisuje je. Niech to będzie krótkie. Pozostali uczestnicy zapisują słowa kluczowe z prezentacji na zielonych post-itach. 5'</p> <p>STEP 2 10'</p> <p>Po tym jak wszyscy zaprezentowali, zrób to samo i wybierz obrazy do swojej wizji programu.</p>	<p><i>Praca w grupach</i></p>

	<p>5 min na pracę w grupach (w tych samych grupach, rozesłać uczestników do pomieszczeń break-out w Zoomie), po tym 5 min na prezentację zdjęć, pozostali uczestnicy zapisują słowa kluczowe z prezentacji na pomarańczowych post-itach.</p> <p>STEP 3 10'</p> <p>W oparciu o why i vision post it, sformułujcie w swoich grupach deklarację wizji. Napiszcie na plakacie. 5min</p> <p>Cała grupa głosuje, dając emoji (każda osoba dostaje 3 głosy) na post-it, który najbardziej jej się podoba. Wygrywa ten post-it, który otrzyma najwięcej emoji. 5 min</p> <p>Powiel post-it ze swoją wizją i umieść go w kółku "Wizja" w kanwie backcastingu, Miro frame 7.</p>	
10min	Przerwa	
18'	<p>Miro frame 11</p> <p>KROK 1 SKA stworzona dzięki wizji programu</p> <p>Poświęć 12 minut na indywidualne zastanowienie się nad umiejętnościami, wiedzą i postawami (SKA), których potrzebują uczniowie na naszym kursie. To jest to, gdzie chcemy, aby nasz program zabrał uczniów. Innymi słowy, jaka jest Wiedza, Umiejętności i Postawy, które muszą być poznane, zbadane, zastosowane i zakotwiczone podczas programu edukacyjnego, który projektujemy?</p> <p>WAŻNE:</p> <p>Napisz jedno słowo na post-it, użyj czasowników, to ułatwia później! Zależy nam na ILOŚCI, więc produkuj dużo karteczek samoprzylepnych. Napisz je na osobnych karteczkach post-it.</p> <p>WAŻNE:</p> <p>Napisz jedno słowo na post-it, użyj czasowników, to ułatwia później! Zależy nam na ILOŚCI, więc produkuj dużo karteczek samoprzylepnych.</p>	indywidualne ćwiczenie mapowania w Miro

	<p>Czy ma pan jakieś pytania?</p> <p>Po tym czasie poświęć 3 minuty na zapoznanie się z post-itami napisanymi przez innych uczestników.</p>	
18'	<p>Miro rama 12</p> <p>KROK 2 Eksploracja SKA idealnych studentów wchodzących na kurs.</p> <p>Teraz zwracamy uwagę na najważniejszą część każdej edukacji, "surowiec", czyli uczniów. Skup się na studencie wchodzącym na kurs. Co miałby idealny student, gdybyśmy mogli wybrać? Marzcie dużo! Jeśli to zrobisz, możesz się poprawić... Pytanie przewodnie brzmi: "Jeśli chcemy dostarczyć wszystkie SKA z kroku 1, co chcielibyśmy, aby studenci mieli, aby zbudować na tym pozytywne nastawienie lub doświadczenie czegoś, zanim zaczną?"</p> <p>Kim są studenci?</p> <p>Jakie są ich "must have" i "nice to have".</p> <p>Poświęć 12 minut na indywidualne zastanowienie się nad umiejętnościami, wiedzą i postawami, które uczniowie posiadają przystępując do kursu. Napisz je na osobnych karteczkach post-it.</p> <p>Czy ma pan jakieś pytania?</p> <p>Po tym czasie poświęć 3 minuty na zapoznanie się z post-itami napisanymi przez innych uczestników.</p>	<p>indywidualne</p> <p>ćwiczenie</p> <p>mapowania w Miro</p>
15'	<p>Miro rama 13</p> <p>KROK 3 Eksploracja SKA zespołu głównego</p> <p>Poświęć 3 minuty na zastanowienie się, kim są członkowie podstawowego personelu w Twoim programie? Czy są to tylko nauczyciele, czy może mentorzy, przedstawiciele liderów itp. Zapisz swoje sugestie na osobnych karteczkach post-it w ramce Miro 13.</p>	<p>indywidualne</p> <p>ćwiczenie</p> <p>mapowania w Miro</p>

	<p>Poświęć teraz 10 minut na indywidualne zastanowienie się nad umiejętnościami, wiedzą i postawami personelu podstawowego.</p> <p>'Jeśli chcemy dostarczyć wszystkie SKA z fazy 1, co chcielibyśmy, aby personel podstawowy miał, aby budować na, pozytywne nastawienie do lub doświadczenie?</p> <p>Pomyśl, że ważne jest, aby przyciągnąć personel, który sprzyja pasji, kreatywności, wytrwałości, odwadze i empatii.</p> <p>Z tej burzy mózgów znów wypisz tyle post-itów, ile zdołasz!</p> <p>Zapisz je na osobnych karteczkach post-it w tabeli, ramce Miro 13.</p> <p>Po tym czasie poświęć 2 minuty na zapoznanie się z post-itami napisanymi przez innych uczestników.</p>	
20'	<p>Miro Frame 14</p> <p>Wprowadzenie do Learning Arches (LA)</p> <p>Prezentacja:</p> <p>Metoda Learning Arch Design to prosty sposób na ożywienie nauki. Wizualnie przekłada i interpretuje program nauczania w ekscytującą podróż edukacyjną i zaprasza kolegów i uczniów do współtworzenia, projektowania i dostarczania przygody. LA są jasnym sposobem na ujawnienie podróży edukacyjnej i rozwinięcie narracji proponowanego doświadczenia użytkownika oraz roli nauczyciela i ucznia w nim. Wykorzystaj je do podzielenia się i opisanie projektu, myśli i logiki podróży edukacyjnej, którą stworzyłeś i spraw, by wezwanie do przygody i "wielkiego obrazu" zostało dosłownie wyciągnięte z pisemnego programu nauczania.</p> <p>Proces ten dzieli się na trzy fazy: ustawianie, trzymanie i lądowanie łuku.</p> <p>1. Ustawianie arch. nauki</p> <p>Ustawianie jest najważniejszym etapem. Wymaga pasji i ambicji, aby odepchnąć i wprowadzić w ruch naukę. Powinien on wyznaczać scenę, kulturę, ton i nastrój.</p>	Prezentacja i pytania od grupy

na cały okres nauki, moduł lub semestr. Wezwanie do przygody. Oferuje najlepszy start dla podejścia do studiowania i uczenia się i dlatego to, co jesteśmy o do nauki jest istotne, przydatne i potężne! Dzieli się dużym i małym programem uczenia się i inspirowanie połączenie i własność programu i wspólnego porozumienia o uczeniu się. (umowa)

Zawsze przed ustawieniem łuku musimy się upewnić, że wylądowaliśmy na poprzednim łuku. Jest to najbardziej krytyczne, gdy zaczynamy nowy program lub kurs w pierwszym dniu.

Musimy pamiętać o wylądowaniu wielości indywidualnych łuków, jakimi są doświadczenia ucznia i uczeniocy, zainteresowania i pasje, które przynoszą ze sobą.

2. Trzymanie łuków edukacyjnych

Trzymanie odnosi się do ułatwiania lub goszczenia wielokrotnych przestrzeni łukowych pomiędzy ustawieniem a lądowaniem. Trzymanie łuków uczenia się to goszczenie, ułatwianie i prowadzenie doświadczenia uczenia się i przestrzeni uczenia się zarówno wewnątrz łuków, jak i pomiędzy nimi. Kiedy ustawiamy się i lądujemy, powstaje łuk, który łączy je razem, tworząc łuk uczenia się i przestrzeń wewnątrz nazywaną przestrzenią uczenia się. Jest to przestrzeń, którą musimy utrzymać i gościć podczas gdy prowadzimy podróż edukacyjną przez wiele łuków jednocześnie od lewej do prawej strony na osi czasu.

3. Łuki edukacyjne na lądowisku

Lądowanie łuku edukacyjnego to kluczowy moment w każdym procesie nauczania. Jest to czas, kiedy, jeśli został zaprojektowany i ułatwiony prawidłowo, uczniowie są prosząc o więcej i mniej treści, doświadczeń, refleksji, wniosków itp. Ale generalnie jest to czas lądowania, odpoczynku, spojrzenia wstecz i podania do przodu. Czas na ocenę i oceniać nie tylko na poziomie umiejętności i wiedzy, co jest normą w środowisku akademickim, ale również na poziomie postawy i sposobu myślenia. Pozwólcie uczniom

	<p>posuwać się naprzód w swojej nauce, być na tej samej stronie, badać, czego chcą się jeszcze nauczyć lub pogłębić w pozostałych łukach. Lub po prostu, nawiązać połączenia, aby pomóc zrozumieć znaczenie tego, co właśnie zdobyli. i wyuczone w odniesieniu do głównego łuku i nadrzędnego celu lub wizji programu. Ponowne połączenie się z większym celem. Zawsze, ląduj na łuku, aby zakończyć fazę nauki przed rozpoczęciem następnego łuku.</p> <p>Lądujemy i pozwalamy wszystkim złapać oddech.</p> <p>Czy są jakieś pytania?</p> <p>Opisy oparte są na podręczniku Kaospilot Learning Arch Design: https://www.academia.edu/40605001/LEARNING_ARCH_DESIGN_USERS_MANUAL</p>	
10'	Przerwa	
40'	<p>KROK 4 SKA reality check dla tworzenia modułów (Miro frame 15)</p> <p>Do tej pory pracowaliśmy z konstrukcją programu w poziomie, ustalając umiejętności, wiedzę i postawy dla wizji (KROK 1), uczniów (KROK 2) i zespołu podstawowego (KROK 3). Teraz konstruujemy program w pionie, wybierając kolejność dla kompetencji, następnie decydując o działaniach, akcjach, celach i tytule modułu.</p> <p>Zadanie 1 20'</p> <p>Poznaj potencjalnych studentów tam, gdzie są. Co realistycznego ci ludzie już mają z SKA na wejściu? A co mają, a czego nie mają?</p> <p>Poświęć 10 min na obejrzenie SKA idealnych studentów wchodzących na kurs, Miro Frame 12, i pogrupuj ich na grupę 1: "likely to have at the start of the course" i grupę 2: "unlikely to have at the start of the course".</p> <p>Następnie wykorzystaj 10 minut na dyskusję całej grupy i wybierz 3-5 post-itów SKA z grupy 2. Umieść je pod pierwszą żółtą częścią płótna backcastingowego (ramka 17 Miro, w kręgu STEP 4 reality check), co powinni wiedzieć/mieć na początku kursu, ale nie wiedzą. Te SKA trafią do pierwszego modułu programu.</p>	<p><i>Praca indywidualna i grupowa.</i></p> <p><i>Trener jest dostępny w celu odpowiedzi na pytania pod ćwiczeniami.</i></p>

	<p>ZADANIE 2 20'</p> <p>Poświęć 20 min na dyskusję i wybierz jako cała grupa wspólnie 3-5 post-itów SKA z wizji programu SKA, Miro frame 11. Zdecydujcie, co ma najbardziej logiczny sens, nad czym będziemy pracować w kursie w kolejnych fazach. Umieść je pod żółtymi i białymi częściami płótna backcastingowego, Miro Frame 17. Będą one stanowiły podstawę dla modułów programu. Spójrz na przykładowe post-ity pod backcasting canvas w Miro Frame 17.</p> <p>Jest to niechlujna i czasochłonna część - znalezienie liniowej logiki, która ma sens.</p>	
5'	<p>W tym miejscu kończy się sesja. Jednak proces projektowania w żadnym wypadku nie jest tu zakończony. Proces decydowania o SKA dla kolejnych modułów polega na wracaniu i upewnianiu się, że logicznie budują one na sobie. Kolejnymi krokami projektowymi są więc decyzje o:</p> <p>Jak mierzyć?</p> <p>Jeśli chcesz naprawdę zakotwiczyć potencjał w rozwoju postaw i rozwoju osobistym, będziesz musiał znaleźć sposoby dostępu, zbierania, dzielenia się, łądowania i śledzenia wzrostu uczniów i grupy.</p> <p>Jakie to są działania?</p> <p>Są to działania, które zapewnią dostarczenie SKA, o którym zdecydowałeś dla kolejnych modułów. Innymi słowy, "co" i "jak" studenci będą produkować, wartość i wpływ, gdzie kładziemy nacisk nie tylko na wynik, ale proces również i co student uczy się na poziomie indywidualnym i zespołowym.</p> <p>Jakie są cele i tytuły poszczególnych modułów?</p> <p>Cały proces backcastingu jest szczegółowo opisany w instrukcji Kaospilot Vision Backcasting (w załączniku)</p>	Przemówienie trenera
10'	<p>Dyskusja końcowa i podsumowanie sesji</p> <p>Jakie są Twoje przemyślenia i wrażenia na temat narzędzi, których używaliśmy dzisiaj?</p> <p>Podsumowanie sesji</p>	Dyskusja w grupie Przemówienie trenera

	<p>Celem tej sesji było zapoznanie Państwa z MIRO jako narzędziem cyfrowym do współpracy oraz z ramami backcastingu wizji wykorzystywanymi do projektowania programów edukacyjnych.</p> <p>Kolejnym krokiem w procesie projektowania byłoby wypełnienie pionowych części ramy.</p>	