



Co-funded by
the European Union



Įtrauki jaunimo darbuotojų mokymo programa „Barrier-to-Pathway metodas“

2025-2-LT02-KA220-YOU-000374142

2026 m.

Šis projektas finansuojamas remiant Europos Komisijai. Šis leidinys atspindi tik autoriaus požiūrį, todėl Europos Komisija, jos institucijos ir Nacionalinė agentūra negali būti laikomi atsakingi už šios medžiagos turinį ir bet kokią pateikiamos informacijos naudojimą.

TURINYS

Įvadas	3
Aktualumas jaunimo darbuotojams	3
Tikslinės grupės	3
Pagrindinis mokymo programos tikslas	3
Mokymo planas	3
1 MODULIS – Barjerų žemėlapių sudarymas ir BPM pagrindai	5
2 MODULIS – Įtraukus moderavimas ir bendra refleksija	15
3 MODULIS – Skaitmeninės ir dirbtinio intelekto priemonės įtraukčiai skatinti	22
4 MODULIS – Vaidmenų keliai	35
5 MODULIS – Stebėsena, grįžtamasis ryšys ir tvarumas	41
Mokymo medžiaga	47

Įvadas

Projektas „Create2 Include“ suteikia didelę pridėtinę vertę Europos lygmeniu, sukurdamas bendrą įtraukties metodiką – „Barrier-to-Pathway metodą“ (BPM), kurios nebūtų galima sukurti, išbandyti ar pritaikyti vienoje šalyje. BPM yra struktūrizuotas modelis, skirtas individualias kliūtis paversti suasmenintais dalyvavimo keliais. Jis kuriamas tarptautiniu mastu, kiekvienam partneriui prisidedant vietos patirtimi iš skirtingų jaunimo realiųjų visoje ES.

Struktūrizuota mokymo programa, pagrįsta BPM metodika, suteikianti jaunimo darbuotojams žinių, įrankių ir strategijų, kaip įtraukties kliūtis paversti suasmenintais mokymosi ir dalyvavimo keliais.

Aktualumas jaunimo darbuotojams

1. Suteikdami jaunimo darbuotojams žinių, įrankių ir strategijų, kaip įtraukties kliūtis paversti suasmenintu mokymusi, mes aktyviai prisidedame prie kliūčių šalinimo ir įtraukios mokymosi aplinkos puoselėjimo.
2. Jaunimo darbuotojai įgis geresnių gebėjimų įtraukti NEET jaunuolius, migrantus, kaimo jaunimą ir jaunimą su negalia.

Tikslinės grupės

1. Jaunimo darbuotojai: specialistai ir savanoriai, dirbantys socialinės įtraukties ar neformaliojo švietimo srityse su jaunimu, kuriam reikalingos struktūrizuotos, pritaikomos priemonės, skirtos veiksmingiau remti nepalankioje padėtyje esančius jaunus žmones.
2. Nepalankioje padėtyje esantis jaunimas (16–30 m.): įskaitant NEET jaunuolius, migrantus, kaimo jaunimą, jaunus žmones su negalia, turinčius ribotus skaitmeninius ar raštingumo įgūdžius arba susiduriančius su psichikos sveikatos ir socialiniais bei ekonominiais iššūkiais.

Pagrindinis mokymo programos tikslas

1. Suteikti 20 jaunimo darbuotojų iš kiekvieno partnerio įgūdžių atpažinti ir analizuoti asmenines ir struktūrines kliūtis, su kuriomis susiduria nepalankioje padėtyje esantis jaunimas, naudojant „Barrier-to-Pathway“ metodą (BPM).
Tikslas: 90 % mokinių po mokymų atlikdami savęs vertinimą pademonstruoja pagerėjusį supratimą.
2. Mokyti jaunimo darbuotojus taikyti įtraukų moderavimą ir pritaikomus neformaliojo mokymosi metodus, siekiant geriau įtraukti jaunus žmones su negalia, NEET, migrantus, kaimo jaunimą ir kitus, turinčius mažiau galimybių.
Tikslas: Bent 85 % teigia, kad padidėjo pasitikėjimas savimi įtraukiant nepalankioje padėtyje esantį jaunimą taikant bendrai kuriamus mokymosi formatus.
3. Padėti jaunimo darbuotojams naudoti skaitmeninius ir dirbtinio intelekto palaikomus įrankius (pvz., mokymosi kelių žemėlapius, įtraukiojo mokymosi programėles) kliūčių analizei ir dalyvavimo planavimui.
Tikslas: Bent 85 % respondentų teigia patobulinę skaitmeninės įtraukties kompetencijas.
4. Suteikti jaunimo darbuotojams galimybę remti struktūrizuotą jaunų žmonių tobulėjimą (nuo stebėtojo iki bendrakūrėjo), pritaikant įtraukties strategijas individualiems gebėjimams.

Mokymo planas

Įtraukioji jaunimo darbuotojų mokymo programa : „Barrier-to-Pathway metodas“ yra sukurta kaip skaitmeninė, atsisiunčiama mokymo programa, suskirstyta į penkis modulius, vykdomus per 5 savaites (30 valandų). Ji suteikia jaunimo darbuotojams įgūdžių atpažinti , analizuoti ir paversti kliūtis dalyvavimo keliais nepalankioje padėtyje esantiems jaunuoliams. Moduliai yra šie:

MODULIAI	Partneris, atsakingas
M1: Kliūčių žemėlapis ir BPM pagrindai – struktūrinių ir asmeninių kliūčių nustatymas	Edukacija Kitaip , Lietuva
M2: Įtraukus moderavimas ir bendra refleksija – bendradarbiavimo skatinimo metodai	RIC, Latvija
M3: Skaitmeninė ir dirbtinio intelekto parama įtraukčiai – priemonės prieinamumui ir dalyvavimui remti	Araxa Edu, Turkija
M4: Vaidmenų keliai – jaunų žmonių kelias nuo stebėtojų iki bendrakūrėjų	ENTAXIS, Graikija
M5: Stebėsena, grįžtamasis ryšys ir tvarumas – pažangos stebėjimas ir praktikos pritaikymas	AGAPI, Kipras

1 MODULIS – Barjerų žemėlapių sudarymas ir BPM pagrindai

1 MODULIS	Barjerų žemėlapių sudarymas ir BPM pagrindai
BENDRAS TIKSLAS	Bendras modulio tikslas – nustatyti asmenines ir struktūrines kliūtis skirtingoms tikslinėms grupėms, sukurti BPM pagrindinį modelį ir parengti mažiau galimybių turinčio jaunuolio atvejo analizę.
MOKYMOŠI REZULTATAI:	Iki sesijos pabaigos dalyviai gebės: ● mokėti atpažinti asmenines ir struktūrines kliūtis; ● taikyti BPM pagrindinį modelį ● naudoti BPM pagrindinį modelį kliūtims nustatyti
METODAI:	Barjerų analizė, aplinkos skenavimas, interviu
PATARIMAI TRENERIAMS:	● Prieš renkant duomenis, apibrėžkite žemėlapių tikslą (politikos keitimas, programos kūrimas, informavimas) ir apimamas geografines / amžiaus grupes. ● Kartu su tikslinių grupių jaunimu kurkite procesą; pasitelkite bendraamžių Treneris patikėjimui kurti ir aktualumui užtikrinti. ● Panagrinėkite, kaip skurdas, negalia, migracijos statusas, lytis, etninė kilmė, seksualinė orientacija, išsilavinimas, kaimo / miesto vieta ir amžius kartu sukuria unikalias kliūtis. ● Įtraukti ekonominius (sąnaudos, užimtumas), struktūrinius (transportas, būstas), institucinius (švietimas, socialinės paslaugos), teisinius / politinius, kultūrinius / socialinius (stigma, normos), informacinius (informuotumas, kalbos), skaitmeninės prieigos ir asmeninius (psichikos sveikata, įgūdžiai) aspektus. ● Derinkite trumpas apklausas, išsamius interviu, fokus grupes, dalyvaujamuosius seminarus, bendruomenės pasivaikščiojimus ir suinteresuotųjų šalių interviu, kad užfiksuotumėte skirtingus požiūrius. ● Užtikrinkite sutikimą, konfidencialumą, anonimiškumą ir traumos aplinkybėmis pagrįstą moderavimą. Aiškiai nurodykite, kaip bus naudojami duomenys. ● Naudokite paprastus žemėlapius, srautų diagramas, šilumos žemėlapius arba siužetines lentas, kuriose rodomi veikėjai, procesai ir barjeriniai keliai; įtraukite citatas arba atvejų vinjetas, kad išvados būtų žmogiškesnės.
TRUKMĖ:	6 valandos
APRAŠYMAS:	Dalyvaujamas seminaras, kuriame mažiau galimybių turintis jaunimas ir vietos suinteresuotosios šalys kartu nustato ir apibrėžia asmenines (pvz., patikėjimo savimi, sveikatos, įgūdžių) ir struktūrines (pvz., transporto, išlaidų, diskriminacijos, politikos spragų) kliūtis, kurios riboja dalyvavimą. Naudodami tokias priemones kaip diskusijos, laiko juostos / srauto žemėlapiai, balsavimas / prioritetų nustatymas ir trumpi interviu, dalyviai išryškina pagrindines priežastis, pabrėžia svarbiausias kliūtis ir siūlo

	veiksmų pradžios taškus. Rezultatai: vizualinės kliūtys, prioritetinių kliūčių sąrašas ir pradinės idėjos praktiniams, jaunimo inicijuotiems sprendimams.
ĮVERTINIMAS	1. Modulis pagerino mano BPM pagrindų supratimą. 1 – Visiškai nesutinku 2 – Nesutinku 3 – Neutralus 4 – Sutinku 5 – Visiškai sutinku 2. Veiklos padėjo man lavinti praktinius įgūdžius, kaip atpažinti asmenines ir struktūrines kliūtis. 1 – Visiškai nesutinku 2 – Nesutinku 3 – Neutralus 4 – Sutinku 5 – Visiškai sutinku 3. Pateiktos veiklos buvo naudingos ir lengvai pritaikomos realioje jaunimo aplinkoje. 1 – Visiškai nesutinku 2 – Nesutinku 3 – Neutralus 4 – Sutinku 5 – Visiškai sutinku 4. Jaučiuosi užtikrintai taikydamas BPM pagrindinį modelį kliūtims nustatyti. 1 – Visiškai nesutinku 2 – Nesutinku 3 – Neutralus 4 – Sutinku 5 – Visiškai sutinku
NUORODOS:	https://www.canva.com/design/DAHTS6eIccA/5a8rnVC7odr7zRHCU4vrMg/edit

Seminarų struktūra	
Apšilimo veikla	„Barjerų detektyvas“ Kliūčių nustatymas: 1 -asis metodas: Treneris klausia dalyvių: „Kas jums trukdo visapusiškai dalyvauti visuomenės gyvenime / švietime / veikloje?“ Dalyviai kiekviename langelyje turi įrašyti 2 ar daugiau sunkumų: CANVA 2 -asis metodas: Mokytojas stebi jauno migranto elgesį įvairios veiklos metu: kaip jis/ji atlieka užduotis, kaip bendrauja su bendraamžiais, kaip jam/jai pavyksta išspręsti įsidarbinimo problemas ir pan. Stebėjimas gali vykti kelias dienas. Stebėjimo metu mokytojas užsirašinėja pastabas. Nustatydamas kliūtis, mokytojas gali remtis pavyzdiniu kliūčių sąrašu.
Pagrindinė veikla	
1 veikla	

Veiklos pavadinimas	Aš esu menininkas
Trumpas aprašymas, tikslinė grupė	Kliūčių nustatymas ir galimybių paieška tikslinei grupei: migrantams, Ukrainos pabėgėliams
Reikalingi ištekliai / įranga	Popieriaus lapai, rašikliai, akvarelė, spalvoti pieštukai, dažymo teptukai, klijai, žirklys.
Trukmė	1 valanda
Instrukcijos	Adaptacijos matrica (personalizavimas) Treneris surenka visus atsakymus ir nustato 3 „matomas“ ir 3 „nematomas“ kliūtis. Matomos kliūtys: 1. Kalbos barjerai – riboti vietinės kalbos įgūdžiai, trukdantys patekti į mokyklą, gauti paslaugas, ieškoti darbo ir bendrauti. 2. Teisinis / dokumentinis statusas – leidimų gyventi, kvalifikacijos pripažinimo ar stojimo į mokyklą dokumentų, kurie neleidžia gauti oficialaus išsilavinimo, darbo ar išmokų, nebuvimas 3. Būsto trūkumas ir transporto nestabilumas – perpildytas arba laikinas apgyvendinimas ir patikimo transporto trūkumas, trukdantys lankyti mokyklą / darbą ir dalyvauti veikloje. Nematomos kliūtys: 1. Psichologinė trauma ir stresas – su karu susijusi trauma, netektys ir nuolatinis netikrumas, mažinantys susikaupimą, motyvaciją ir pasitikėjimą institucijomis. 2. Socialinė izoliacija ir kultūrinė atskirtis – diskriminacija, stereotipizavimas arba atskirtis nuo bendraamžių tinklų ir popamokinės veiklos, ribojanti priklausomybę ir galimybes 3. Nepripažinti įgūdžiai ir kvalifikacijų nuvertinimas – neoficialūs įgūdžiai arba užsienyje įgyta kvalifikacija, nepatvirtinta vietoje, dėl to prarandamas pasitikėjimas savimi ir užkertamas kelias į išsilavinimą ar prasmingą darbą ... Vaidmenų kelias (progresas) Treneris išskiria svarbiausias kliūtis: 1. Kliūtis: riboti vietinės kalbos įgūdžiai trukdo dalyvauti vietos pilietinėse diskusijose, mokymuose ir bendraamžių bendravime. ■ BPM kelio vaidmuo: Vizualinių kampanijų dizaineris. ■ Adaptacija: naudokite dirbtinio intelekto vertimo ir subtitrų kūrimo įrankius (integruotus į IO3), kad išverstumėte savo idėjas į vietinę kalbą. ■ Rezultatas: Jaunas žmogus tampa pasakotoju, pristatančiu savo istoriją subtitruotame vaizdo įrašo vietos sprendimų priėmėjams. 2. Barjeras: psichologinė trauma ir stresas ■ BPM kelio vaidmuo: menininkas ■ Adaptacija: vaizduojamuoju menu paremta intervencija gali padėti ugdyti įvairius pagrindinius atsparumo stresui komponentus; gali padėti dalyviams kalbėti apie savo atsparumą individualiai arba grupėje ir galiausiai,

	pasitelkiant meninę veiklą, gali būti skatinamas socialinis įgalinimas ir perteikiama dalyvių patirtis platesnėms bendruomenėms. ■ Rezultatas: Padidėjęs pasitikėjimas savimi, tapatybės jausmas, savimonė ir savigarba, sustiprėjęs atsparumas gyvenimo iššūkiams Veiklos etapų aprašymas: Dalyvio prašoma apmąstyti ir nupiešti savo herbą, geriau atspindintį jo tapatybę, remiantis šiais klausimais: Kokios mano vertybės? Ką man labiausiai patinka daryti? Kokie mano svarbiausi pasiekimai iki šiol? Herbe gali būti piešinių, simbolių, žodžių. Dalyvis gali apmąstyti ir dirbti individualiai apie 20 minučių. Baigęs jis įteikia savo herbą kitiems dalyviams arba mokytojui. Mokytojas pabaigoje gali užduoti klausimų arba išsakyti pagirtinas pastabas. Pristatymai gali trukti apie 15 minučių. Kiekvienas dalyvis užrašo savo vardą ant herbo ir pakabina jį ant parodos sienos mokymo kambaryje, kad jį matytų visi kiti dalyviai.
Vertinimas	Mokytojas pakviečia kai kuriuos dalyvius išsakyti pastebėjimus apie veiklą ir padaro išvadą apie veiklos vaidmenį apibūdinant dalyvių tapatybę, vertybes, stipriąsias puses, atsparumo ramsčius.

2 veikla	
Veiklos pavadinimas	Aš esu superherojus
Trumpas aprašymas, tikslinė grupė	Kliūčių nustatymas ir būdų, kaip rasti kelią tikslinei grupei: kaimo jaunimas
Reikalingi ištekliai ir įranga	Popieriaus lapai, rašikliai, akvarelė, spalvoti pieštukai, tapybos teptukai
Trukmė	1 valanda
Instrukcijos	Adaptacijos matrica (personalizavimas) Treneris surenka visus atsakymus ir nustato 3 „matomas“ ir 3 „nematomas“ kliūtis. Matomos kliūtys : 1. Prasta infrastruktūra: ilgi kelionės atstumai, nesaugus arba nepatikimas transportas, mokyklinių patalpų (laboratorijų, bibliotekų, sanitarijos) trūkumas 2. Socialinė ir geografinė izoliacija: retai apgyvendintos vietovės, kuriose mažiau bendruomenės institucijų ir pilietinių erdvių. 3. Silpnos vietos darbo rinkos: mažiau oficialių darbo galimybių, mažos investicijos, maža paskata grįžti į švietimą. Nematomos kliūtys :

	1. Žemas saviveiksmingumas ir pasitikėjimas savimi: įsitikinimas, kad išsilavinimas nepakeis perspektyvų, dėl kurio atsiranda nepasitikėjimas savimi. 2. Psichikos sveikatos iššūkiai ir stresas: izoliacija, stigma arba stresas dėl ekonominio nesaugumo ir šeimos spaudimo 3. Žemi siekiai ir ribotas matomumas: mažai pavyzdžių, ribotas informuotumas apie karjeros / išsilavinimo kelius už vietovės ribų Vaidmens kelias (progresas) Treneris išskiria svarbiausias kliūtis: 1 barjeras: Prasta infrastruktūra ■ BPM kelio vaidmuo: nuotolinis besimokantysis ■ Adaptacija: Jaunas žmogus pasinaudoja nuotolinio mokymosi galimybėmis ir randa kursus, atitinkančius jo interesus ■ Rezultatas: jaunas žmogus baigs elektroninį kursą, įgis aukštos kokybės išsilavinimą ir galės susirasti darbą bei siekti karjeros pagal savo gebėjimus. 2. Kliūtis: žema savivertė ir pasitikėjimas savimi: ■ BPM kelio vaidmuo: superherojus ■ Adaptacija: Ši veikla skirta savivertei ir pasitikėjimui savimi didinti. ■ Rezultatas: Padidėjusi savivertė ir pasitikėjimas savimi Mokytojas gali pradėti įžanga : „Sunkiais momentais reikia prisiminti, kas esi, pasikliauti savimi, džiaugtis sukauptomis savybėmis ir patirtimi. Ši veikla siekia pabrėžti teigiamus jūsų asmenybės aspektus, kad labiau pasitikėtumėte savimi ir savimi.“ Lektorius pakviečia dalyvius paimti popieriaus lapą, uždėti ant jo rankas ir pasakyti: „Aš save vertinu. Aš su savimi elgiuosi garbingai ir pagarbiai“. Tada jie kviečiami apmąstyti savo pagrindinę savybę (-es), paversti ją supergalia, o pačius – superherojumi. Po apmąstymų jie gali save taip įsivaizduoti. Gali padėti keli klausimai: kaip jie atrodo, ką jie dėvi? Kas simbolizuoja jų supergalį? Kokias spalvas jie dėvi? Paskutiniame savo meno kūrinio kūrimo etape jie kviečiami parodyti, kaip jiems patinka savo supergalia, ir netgi pasveikinti save, jei nori. Tuomet dalyviai kviečiami savo meno kūrinius iškabinti ant mokymų vietos parodų sienos ir pasidalyti išpūdžiais apie kūrybos procesą bei patirtais atradimais.
Vertinimas	Mokytojas pakviečia dalyvius į baigiamąją diskusiją apie seminaro pasiektus arba nepasiektus tikslus, jų jausmus ir sąmoningumo procesą, mokymosi iš bendraamžių patirtį. Jis/ji pateikia dalyviams klausimyną po vertinimo. Grupė pasidalija baigiamosiomis pastabomis apie atsparumo mokymąsi ir saviraišką.

3 veikla	
Veiklos pavadinimas	Man pavyko

Trumpas aprašymas, tikslinė grupė	Kliūčių nustatymas ir būdų, kaip rasti tikslinę grupę: NEET jaunimas
Reikalingi ištekliai / įranga	Bet koks
Trukmė	1 valanda
Instrukcijos	Adaptacijos matrica (personalizavimas) Treneris surenka visus atsakymus ir nustato 3 „matomas“ ir 3 „nematomas“ kliūtis. Matomos kliūtys : 1. Nepakankamas profesinis orientavimas: silpni ryšiai tarp mokyklos ir darbo, nėra individualizuotų mokymosi kelių, menkas neformaliojo mokymosi pripažinimas. 2. Geografinės kliūtys: galimybių koncentracija miestų centruose , ribotas vietinių darbdavių ar mokymo paslaugų teikėjų skaičius. 3. Nepakanka tikslinių programų: suskaidytos arba trumpalaikės iniciatyvos, ribota informavimo veikla, skirta aktyviam jaunimui, kliūtys gauti paslaugas. Nematomos kliūtys : 1. Žema motyvacija, saviveiksmingumas ir siekis: atsiribojimas, išmoktas bejėgiškumas, nesėkmės baimė arba maži lūkesčiai. 2. Žemas išsilavinimo lygis ir įgūdžių trūkumai: nepilna kvalifikacija, silpni raštingumo / skaičiavimo įgūdžiai, pasenę arba neaktualūs įgūdžiai. 3. Finansinis spaudimas ir skurdas: poreikis gauti neatidėliotinas pajamas lemia trumpalaikį, nestabilų darbą, o ne mokymąsi. Vaidmens kelias (progresas) Treneris išskiria svarbiausias kliūtis: 1. Kliūtis: Nepakankamas karjeros konsultavimas: ■ BPM kelio vaidmuo: Stažuotojas ■ Adaptacija: darboviečių lankymas. Darbovietės lankymas iš pradžių gali būti ekskursijos tipo – kai jaunimas tiesiog praeina pro įmonę / įstaigą. Antrasis etapas – darbo šėšėliavimas – kai iš matytų ir sekamų influencerių pasirenkama konkreti darbovietė, visą darbo dieną vyksta ekskursijos po darbovietes ir stebimas darbas vietoje, kitą dieną gali vykti diskusija su karjeros specialistu, dalyvaujant tos įmonės atsakingam specialistui. ■ Rezultatas: profesijų išmanymas – lydėjimas – praktinė veikla – karjeros planas. 2. Kliūtis: Žema motyvacija ■ BPM kelio vaidmuo : Man pavyko ■ Adaptacija: Refleksyvus seminaras stiprinti mažai motyvuotų jaunuolių saviveiksmingumą ir pasitikėjimą savo gebėjimais. 1 žingsnis. Treneris užduoda klausimus: Kuo kada nors didžiavaisi? Ką tu kada nors esi pasiekęs?

	Kada jautiesi, kad kažką padarei gerai? Už ką kiti jus gyrė? Svarbu: Net ir labai maži pasiekimai yra priimtini; Nereikia kalbėti apie mokyklą ar darbą. 2 veiksmas. Sėkmės žemėlapis Visos paminėtos situacijos yra išvardytos lape. Pavyzdžiui: Padėjau savo seneliui; Suorganizavau renginį; Sutaisiau dviratį; Rūpinasiu savo jaunesniu broliu; Sukūriau kompiuterinį žaidimą. 3. žingsnis. Stipriųjų pusių nustatymas Kiekvienoje situacijoje ieškoma gebėjimų: <table border="1"> <thead> <tr> <th>Situacija</th><th>Gebėjimas</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Padėjau draugui</td><td>Atsakomybė</td></tr> <tr> <td>Aš prižiūrėjau vaiką</td><td>Rūpestingumas</td></tr> <tr> <td>Sutvarkiau telefoną</td><td>Problemų sprendimas</td></tr> <tr> <td>Dirbau komandoje</td><td>Bendradarbiavimas</td></tr> </tbody> </table> ■ Rezultatas: Jaunuolis pradeda: labiau pasitikėti savimi, matyti savo sugebėjimus, tikėti, kad gali pasiekti pokyčių. Tai vienas svarbiausių veiksnių, lemiančių motyvacijos atsiradimą.	Situacija	Gebėjimas	Padėjau draugui	Atsakomybė	Aš prižiūrėjau vaiką	Rūpestingumas	Sutvarkiau telefoną	Problemų sprendimas	Dirbau komandoje	Bendradarbiavimas
Situacija	Gebėjimas										
Padėjau draugui	Atsakomybė										
Aš prižiūrėjau vaiką	Rūpestingumas										
Sutvarkiau telefoną	Problemų sprendimas										
Dirbau komandoje	Bendradarbiavimas										
Vertinimas	Klausimai diskusijoms: Ką naujo sužinojai apie save? Kokias stiprias puses norėtumėte panaudoti ateityje? Kuri stiprybė, jūsų manymu, yra svarbiausia?										

4 veikla	
Veiklos pavadinimas	Vaidmenų žaidėjas
Trumpas aprašymas	Kliūčių nustatymas ir kelių paieškos būdai tikslinei grupei: jaunimui su negalia
Reikalingi ištekliai / įranga	Kompiuteris, planšetė, internetas
Trukmė	1 valanda
Instrukcijos	Adaptacijos matrica (personalizavimas) Treneris surenka visus atsakymus ir nustato 3 „matomas“ ir 3 „nematomas“ kliūtis. Matomos kliūtys : 1. Neprieinama fizinė aplinka: mokyklos, transportas be pandusų, liftų, ženklų, tualetų ar sensorinių pritaikymų. 2. Nepakankama instruktorių parama: mažas auditorijų pritaikymas ir elgesio valdymas.

	3. Netinkami perėjimo ir įsidarbinimo būdai: silpnos jungtys su profesiniu mokymu, pameistrystės programomis ir remiamu įdarbinimu. Nematomos kliūtys : 1. Žemas pasitikėjimas savimi: internalizuota stigma, nenoras prašyti pagalbos, maži lūkesčiai. 2. Socialinė izoliacija ir bendraamžių atskirtis: patyčios, draugystės tinklų trūkumas ir ribotos socialinio dalyvavimo galimybės. 3. Bendravimo barjerai: kalbos ar klausos skirtumai, ribojantys bendravimą su bendraamžiais ir mokytojais. Vaidmens kelias (progresas) Treneris išskiria svarbiausias kliūtis: 1. Barjeras: Nepasiekiamą fizinę aplinką ■ BPM kelio vaidmuo: įtraukusis ugdymas: ■ Adaptacija: naudokite generatyvinį dirbtinį intelektą, kad greitai ir ekonomiškai išverstumėte standartinius vadovėlius ir mokymo programas į prieinamus formatus (pvz., garso ir vaizdo pritaikomą formatą), pašalindami kliūtis jaunimui su negalia. ■ Rezultatas: Jaunam žmogui tampa prieinami visi mokymosi ištekliai: tiek vaizdiniai, tiek garsiniai. 2. Barjeras: komunikacijos barjerai ■ BPM kelio vaidmuo : vaidmens atlikėjas ■ Adaptacija: Pokalbių praktika ir vaidmenų žaidimas : dirbtinio intelekto pokalbių robotai / balso asistentai („ChatGPT“ su balsu, „Replica“, „Google Assistant“) saugiams, neįtemptiems dialogams. ■ Rezultatas: Pradėję kurti dialogus su dirbtinio intelekto pokalbių robotais / balso asistentais, neįgalieji taip pat išmoks bendrauti su savo bendraamžiais.
Vertinimas	Klausimai diskusijoms: 1. Ar buvo lengva naudoti dirbtinio intelekto pokalbių robotus / balso asistentus? 2. Su kokiais sunkumais susiduriate naudodamiesi dirbtinio intelekto pokalbių robotais / balso asistentais? 3. Ar pagerėjo jūsų bendravimo įgūdžiai? 4. Ar sumažėjo jūsų bendravimo barjerai?

5 veikla	
Veiklos pavadinimas	Aš esu transformeris
Trumpas aprašymas, tikslinė grupė	Kliūčių nustatymas ir būdų, kaip rasti kelią tikslinei grupei: jaunimui, turinčiam socialinių ir ekonominių iššūkių
Reikalingi ištekliai įranga	Popieriaus lapai, rašikliai, akvarelė, spalvoti pieštukai, dažymo teptukai, klėjai, žirklės.

Trukmė	1 valanda
Instrukcijos	Adaptacijos matrica (personalizavimas) Treneris surenka visus atsakymus ir nustato 3 „matomas“ ir 3 „nematomas“ kliūtis. Matomos kliūtys : 1. Išlaidų kliūtys: mokesčiai, uniformos, medžiagos, egzaminų išlaidos ir neapmokamos stažuotės, ribojančios prieigą. 2. Transportas ir geografinis susisiekimas: ilgos / nesaugios kelionės į darbą ir atgal arba įperkamo viešojo transporto trūkumas. 3. Išteklių nelygybė: mažiau kvalifikuotų mokytojų, papildomų programų, konsultavimo ir specialių programų mažas pajamas gaunančiuose regionuose. Nematomos kliūtys : 1. Žemi siekiai ir suvokiamos alternatyviosios išlaidos: įsitikinimas, kad išsilavinimas nepagerins perspektyvų. 2. Stresas, nerimas ir psichikos sveikatos problemos: lėtinis stresas dėl skurdo, šeimos problemų ar smurto. 3. Ribota tėvų parama arba išsilavinimas: globėjai, kurių raštingumas žemas, užimtumas nestabilus arba jie dirba ribotą laiką. Vaidmens kelias (progresas) Treneris išskiria svarbiausias kliūtis: 1. Kliūtis: Finansinės kliūtys ■ BPM kelio vaidmuo : Įtakotojas ■ Adaptacija: naudokite dirbtinio intelekto valdomus vaizdus, vaizdo įrašus, vertimo ir subtitrų įrankius (integruotus į IO3), kad savo mintis ir idėjas paverstumėte įtraukiančiu vaizdo turiniu. ■ Rezultatas: Jaunuolis tampa nuomonės formuotoju, pristatydamas savo idėjas bendraamžiams per subtitruotą vaizdo įrašą. 2. Barjeras: stresas, nerimas ir psichinės sveikatos problemos ■ BPM kelio vaidmuo: menininkas ■ Adaptacija: Vaizduojamasis menas gali padėti lavinti įvairius pagrindinius atsparumo stresui komponentus; dalyviai mintyse perkelia visus neigiamus savo gyvenimo aspektus ant popieriaus ir iš to išsiugdo teigiamus, šviesius jausmus bei gerovės jausmą. ■ Rezultatas: padidėjęs pasitikėjimas savimi, atsparumas stresui, geresnė psichinė sveikata. Aprašymas: Treneris prašo dalyvių: prisiminti sunkiausias savo gyvenimo akimirkas. Paimti popieriaus lapą ir užrašyti žodžius, apibūdinančius jausmus, patirtis iš labai sunkių laikų, kai jautė, kad jiems nepasiseks, kad jie negalės judėti į priekį. Tada žodžius padengti spalvomis, kad juos būtų galima ištrinti. Spalvos pakeis jų jausmus. Supjaustyti popieriaus lapą į gabalus ir padėti juos į šalį.

	Paimkite kitą popieriaus lapą, pirmąjį trečdalį puslapio nuspalvinkite geltona, šviesos spalva. Priklijuoti iškirtus gabalėlius prie geltonos juostos. Šviesa transformuos ant iškirtų gabalėlių esančius jausmus, kurie simbolizuos išgyventas patirtis. Jie simbolizuos akmenis, dirvą, iš kurios jūs atgimsite. Tada nupiešti iš šios dirvos išdygstantį augalą, medį, sodinuką, mišką – jų atgimimo ir vystymosi, galios įveikti sunkumus simbolį. Jie taip pat gali nupiešti ryškiai šviečiančią saulę, kuri simbolizuoja atsparumą. Jie kviečiami užbaigti piešinį pagal savo vaizduotę.
Vertinimas	Dalyviai kviečiami apžiūrėti savo meno kūrinius ir apmąstyti jų žinutę. Tuomet dalyviai kviečiami savo meno kūrinius iškabinti ant parodos sienos ir pasidalyti įspūdžiais apie kūrimo procesą bei savo jausmais.

2 MODULIS – Įtraukus moderavimas ir bendra refleksija

2 MODULIS	Įtraukus moderavimas ir bendra refleksija
BENDRAS TIKSLAS	Suteikti jaunimo darbuotojams emocinių, neverbalinių ir interaktyvių moderavimo įgūdžių, reikalingų psichologiškai saugiai mokymosi aplinkai sukurti ir vadovauti bendros refleksijos procesams, įgalinantiems marginalizuotą ir neurodivergentišką jaunimą.
MOKYMOSI REZULTATAI:	Iki sesijos pabaigos dalyviai gebės: ● Žinoti: aktyvaus klausymosi, psichologinio saugumo ir „bendros refleksijos“ ciklo principus pažeidžiamose grupėse. ● Taikyti: moderavimo metodus, kurie mažina nerimą ir neutralizuoja nevienodas dalyvavimo hierarchijas grupėje. ● Naudojimas: neverbalinės komunikacijos priemonės, refleksijos užuominos ir bendradarbiavimo grupės susitarimai.
METODAI:	● Patirtinis mokymasis ● Refleksyvioji praktika ir bendros refleksijos ciklai ● Vaidmenų žaidimų modeliavimas ir atvejo analizės pagrindu veikiantis mokymasis ● Trauma pagrįstas deeskalacijos protokolas ● Neverbalinės ir vizualinės fasilitacijos technikos ● Dalyvaujantis bendras dizainas ● Mokymasis iš bendraamžių
PATARIMAI TRENERIAMS:	Šis modulis yra apie psichologinį saugumą ir pažeidžiamumą. Jei moderuojate laikydamiesi griežto autoriteto, žinutė nepasiteisins. Parodykite tikslų raminančio tono, aktyvaus klausymosi ir sąmoningų pauzių pavyzdį, kurio bandote išmokyti. Pabrėžkite jaunimo darbuotojams, kad įtraukus moderavimas nereiškia tobulumo; svarbu pastebėti, kada kas nors jaučiasi nepatogiai, ir realiuoju laiku prisitaikyti.
TRUKMĖ:	6 VALANDOS
APRAŠYMAS:	Šiame modulyje didelis dėmesys skiriamas žmogiškajam ryšiui, psichologiniam saugumui ir emocijų valdymui. Per 6 valandas trunkančius mokymus jaunimo darbuotojai, dirbantys įvairiuose, sudėtingesniuose kontekstuose, pavyzdžiui, dirbant su neurodivergentiniu jaunimu, jaunimu iš migrantų aplinkos, kalbos blokais ar socialiniu nerimu, įgyja esminių neverbalinių, interaktyvių moderavimo įgūdžių, reikalingų erdvei išlaikyti ir bendradarbiaujant vesti bendros refleksijos ciklus. Užuoat valdę grupes pagal griežtą autoritetą, dalyviai mokosi naudoti lytėjimo ir vizualinės komunikacijos priemones (pvz., kalbėjimo žetonus, sensorinius pertraukų signalus ir emocijų korteles), kartu kurti bendras gaires ir taikyti realaus

	laiko deeskalacijos protokolus (patvirtinimas, pristabdymas, nukreipimas), kad neutralizuotų grupių hierarchijas ir sumažintų dalyvių nerimą. Modulis, vykdomas taikant patyriminę, praktinę metodiką, veda jaunimo darbuotojus per penkias praktines veiklas – nuo neverbalinio apšilimo iki svarbių vaidmenų žaidimų su sudėtingais grupės personažais, – galiausiai suteikdamas jiems galių susidoroti su staigiu emociniu stresu ir kurti emociškai palaikančią mokymosi aplinką, kurioje marginalizuoti jaunuoliai jaustųsi saugiai, pereidami nuo pasyvių stebėtojų prie aktyvių bendrakūrėjų.
ĮVERTINIMAS:	● Fasilitatoriaus stebėjimas: neverbalinio derinimo, aktyvaus klausymo ir ramino technikų stebėjimas realiuoju laiku grupinių pratimų metu. ● Kolegų grįžtamasis ryšys ir refleksijos aptarimai: struktūrinis kolegų grįžtamasis ryšys po vaidmenų žaidimų simuliacijų ir refleksijos ciklą. ● Savęs vertinimas: savęs vertinimas prieš modulį ir po jo, siekiant stebėti pasitikėjimą savimi valdant grupės nerimą ir galios dinamiką. ● Praktinė demonstracija: gyvas mažai teksto turinčių ir vaizdinių bendros refleksijos įrankių (pvz., emocijų kortelių, žetonų sistemų) taikymas. ● Asmeninis deeskalacijos protokolai: individualių verbalinių ir neverbalinių įtampos mažinimo priemonių pateikimas.
NUORODOS:	Boal, A. (2002). <i>Žaidimai aktoriams ir neaktoriams</i>. Londonas: Routledge. (Neverbalinio derinimo ir vaidmenų žaidimų pagrindai). Europos Taryba ir Europos Komisija (2017 m.). <i>T-Kit 6: Mokymo pagrindai</i>. Strasbūras: Europos Tarybos leidykla. (Aktyvaus klausymosi ir patirtinės grupės refleksijos ciklo pagrindas). Rosenberg, MB (2015). <i>Nesmurtinis bendravimas: gyvenimo kalba</i>. „Puddledancer Press“. (Įtraukios komunikacijos užduočių pagrindas). SAMHSA (2014). <i>SAMHSA traumos koncepcija ir traumomis pagrįsto požiūrio gairės</i>. HHS leidinys Nr. (SMA) 14-4884. (Deeskalacijos ir trigerių žemėlapių sudarymo protokolo pagrindas). SALTO-YOUTH edukacinių priemonių portalas. Europos jaunimo darbo portalas. Gauta iš www.salto-youth.net/tools/toolbox.

Seminarų struktūra	
Apšilimo veikla	Tylusis orkestras (neverbalinis derinimas) Sensorinis apšilimas, kurio metu jaunimo darbuotojai patiria grupės sanglaudos kūrimą visiškai be kalbos, taip pasiruošdami padėti jaunimui, turinčiam kalbos barjerų ar socialinio nerimo. Trukmė: 20 min. Nurodymai: Dalyviai stovi ratu. Vienas asmuo pradeda subtilų fizinį judesį (pvz., baksnoja koja, siūbuoja). Likusi grupės dalis turi be jokių žodžių suderinti judesius. „Vadovavimas“ rate keičiasi organiškai, niekam to nesakant.

	Vertinimas / aptarimas: Apmatymai, kiek bendravimo vyksta žemiau žodžių lygio ir kaip Treneris gali perskaityti fizinę kambario energiją.
Pagrindinė veikla	
1 veikla	
Veiklos pavadinimas	Saugaus uosto susitarimas (bendrai projektuojanti grupės sauga)
Trumpas aprašymas, tikslinė grupė	Pereinant nuo standartinių „klasės taisyklių“, siekiant sukurti dinamiškas, sensoriškai palankias grupių ribas, tinkamas neurodivergentiškam, traumotam ar marginalizuotam jaunimui.
Reikalingi ištekliai / įranga	Baltas popierius, spalvoti pieštukai.
Trukmė	1 valanda
Instrukcijos	1 veiksmas Suskirstykite dalyvius į mažas grupes. 2 veiksmas Užduokite jiems kartu sukurti „Rūpestingumo kodeksą“, naudojant piktogramas, spalvų korteles ir 3 konkrečius saugumo prašymus, pasirinktus iš toliau pateiktų kategorijų. Jie taip pat gali sukurti kažką, kas nėra paminėta šioje kategorijoje. A kategorija: Emocinis saugumas ir ribos ● „<i>Teisė praleisti</i>“ – kiekvienas turi teisę praleisti savo eilę kalbėti ar dalyvauti veikloje, nereikalaujant to pateisinti ir be grupės vertinimo. ● „<i>Oi / Oi (stop signalas)</i>“ – Jei tema ar pokštas netyčia ką nors įskaudina ar suerzina, dalyvis gali pasakyti „Oi“ arba parodyti raudoną kortelę, taip signalizuodamas grupei nedelsiant pakeisti toną ar temą. ● „<i>Vegaso taisyklė</i>“ – asmeninės istorijos, kuriomis dalijamasi kambaryje, lieka griežtai konfidencialios. B kategorija: Sensorinis ir fizinis komfortas ● „<i>Sensorinio pertraukimo signalas</i>“ – aiški teisė tyliai išeiti iš kambario 5 minutėms, jei triukšmo, šviesos ar socialinės sąveikos lygis tampa emociskai ar fiziškai per didelis. ● „<i>Tyla režimo kortelė</i>“ – spalvota kortelė, kurią dalyvis padeda ant savo stalo. Jos reikšmė: „<i>Noriu būti čia ir dabar, bet prašau neužduoti man tiesioginių klausimų; šiandien esu energijos taupymo režime.</i>“ ● „<i>Judėjimo laisvė</i>“ – grupės leidimas diskusijų metu vaikščioti pirmyn ir atgal, stovėti prie sienos arba naudoti žaislus, kurie mažina nervinį aktyvumą / stresą, jei tai padeda susikaupti. C kategorija: Įtraukus bendravimas

	● „Apdorojimo pertrauka“ – teisė paprašyti grupės 30 sekundžių visiškos tylos prieš atsakant į klausimą, kad būtų galima patogiai suformuluoti mintis (labai svarbu dėl kalbos barjerų ar kognityvinių procesų vėlavimų). ● „Jokio žargono“ – įsipareigojimas vartoti paprastą kalbą. Jei kas nors vartoja sudėtingą akronimą ar slengą, kiti gali iškelti klausuką, o kalbėtojas privalo jį paaiškinti paprastai. ● „Gerbų pauzė“ – susitarimas niekada nepertraukti ar nebaigti sakinių dėl bendraamžio, net jei šis mikčioja arba ilgai neranda tinkamų žodžių. 3 veiksmas Jie pristato savo užbaigtą sistemą kaip vaizdinį plakatą.
Vertinimas	Aptarkite grupėje: ar susitarime buvo aktyviai atsižvelgta į paslėptas kliūtis (pvz., emocinį išsekimą, vėlavimus apdorojimo metu)?

2 veikla	
Veiklos pavadinimas	Bendro apmąstymo karštoji vieta (galios dinamikos valdymas)
Trumpas aprašymas, tikslinė grupė	Aktyvus vaidmenų žaidimas, imituojantis įprastus moderavimo iššūkius (pvz., dominuojantis dalyvis užgožia labai nerimastingą, neverbalinį jaunuolį).
Reikalingi ištekliai / įranga	Vaidmenų kortelės
Trukmė	1 valanda 30 min.
Instrukcijos	Išdalinkite dalyviams vaidmenų korteles (pvz., Per daug dalijantis, Tylusis stebėtojas, Sujaudintas jaunuolis). Vienas dalyvis veikia kaip BPM moderatorius, bandantis atlikti refleksijos ciklą. Moderatorius turi naudoti specializuotus raginimus (pvz., „Paklauskime žmogaus, kuris dar nekalbėjo“ arba pristatyti fizinį kalbėjimo žetoną), kad subalansuotų kambarį.
Vertinimas	Tarpusavio vertinimas, ar Treneris sugeba teisingai paskirstyti galią, nesukeldamas tylinčiam jaunuoliui diskomforto.

3 veikla	
Veiklos pavadinimas	Deeskalacija ir trigerių nustatymas
Trumpas aprašymas, tikslinė grupė	Suteikti jaunimo darbuotojams priemonių rinkinį, skirtą emocinius trigerius pastebėti ir streso lygį sumažinti naudojant traumą patyrusį bendravimą.

Reikalingi ištekliai / įranga	Popierius, rašiklis
Trukmė	1 valanda 15 min.
Instrukcijos	Suplanuokite scenarijų, kuriame veikla netyčia iškelia dalyvio struktūrinį ar asmeninį barjerą (remiantis 1 modulio kontekstu). Pristatykite nuoseklų deeskalacijos protokolą: pripažinimas (jausmų patvirtinimas), pauzė (erdvės / tylos suteikimas) ir nukreipimas (perėjimas prie mažos rizikos, saugios užduoties).
Vertinimas	Dalyviai užsirašo 3 asmenines žodines frazes, kurias laikys savo „avarinių situacijų kišenėje“.

4 veikla	
Veiklos pavadinimas	Bendro atspindžio veidrodžio kilpa
Trumpas aprašymas	Pagrindinė patyriminė veikla, kurios metu jaunimo darbuotojai praktikuoja gilų aktyvų klausymąsi ir stiprybėmis pagrįstą grįžtamąjį ryšį – įgūdžius, būtinus padedant pažeidžiamam jaunuoliui apdoroti emocijas.
Reikalingi ištekliai / įranga	Popierius, rašiklis, scenarijų kortelės, lipnūs lapeliai
Trukmė	1 valanda
Instrukcijos	1 žingsnis: Suskirstykite dalyvius poromis. 2 veiksmas: pristatykite sudėtingą, šiek tiek provokuojantį scenarijų, susijusį su įtraukties kliūtimis (pvz., jaunuolis, reiškiantis nusivylimą dėl sisteminės kliūties). 3 žingsnis: Vienas partneris 3 minutes kalba iš jaunimo perspektyvos. 4 žingsnis: Kitas partneris atlieka moderatoriaus vaidmenį. 5 veiksmas: Fasilitatoriaus užduotis nėra duoti patarimų, spręsti problemą ar kritikuoti. Vietoj to, jis turi aktyviai klausytis ir tiksliai apmąstyti tai, ką išgirdo, naudodamas struktūrizuotą veidrodinį raginimą: „Girdžiu tave sakant... ir stiprybę arba atsparumą, kurį matau tavo tvarkoje su tuo...“ Po 5 minučių partneriai apsikeičia vaidmenimis, po to seka trumpa 2 minučių trukmės porinė diskusija, o tada išvalgomis pasidalijama su platesne grupe.
Vertinimas	Kiekvienas dalyvis užpildo trumpą vaizdinę rodyklės kortelę, atsakydamas į du klausimus: 1. Koks jausmas buvo, kai tavo žodžius pagarbiai atspindėjo be iš karto siūlomų problemų sprendimų? 2. Ar buvo sunku nuslopinti norą pasiūlyti greitą sprendimą?

5 veikla	
Veiklos pavadinimas	Vizualinis aidas (kalbos barjero įveikimas)
Trumpas aprašymas, tikslinė grupė	Kūrybiškas, mažai teksto naudojantis bendros refleksijos metodas, specialiai sukurtas jaunimo darbuotojams, remiantiems Ukrainos jaunimą (ir kitas perkeltųjų asmenų grupes), kurie susiduria su dideliais kalbos barjeriais, pasirodymo nerimu ar su trauma susijusiomis kalbos blokadomis.
Reikalingi ištekliai / įranga	Metaforų kortelės, anglų/ukrainiečių kalbų užduočių kilimėliai, raudonos/mėlynos/geltonos spalvos žetonai, apverčiamos lentos, žymekliai, lipnūs lapeliai, tuščios kartotekų kortelės, atvejo analizės dalomoji medžiaga, dizaino užduočių instrukcijos, centrinis demonstracinis stalas, grupiniai darbo stalai, projektorius, sesijų laikmatis
Trukmė	1 valanda 15 min.
Instrukcijos	1 veiksmas: Scenarijaus pristatymas (10 min.) Mokytojas pristato realistinį atvejo tyrimą: neseniai atvykusių Ukrainos paauglių grupė turi įvertinti jaunimo seminarą, tačiau jų vietinės kalbos įgūdžiai yra riboti, o socialinis / pasirodymo nerimas neleidžia jiems kalbėti prieš grupę. 2 veiksmas: medžiagos tyrimas ir paruošimas (15 min.) Treneris demonstruoja trijų tipų fizinius, neverbalinius įrankius, išdėstytus ant centrinio stalo: Emocijų / asociacijų kortelės: grafinės kortelės su vaizdinėmis metaforomis (pvz., akumulatoriaus įkrovimas, audringas dangus, tiltas, dëlionės detalė). Dviejų kalbų raginimo kilimėliai: paprastos kortelės su pagrindiniais atspindžio priedais žodžiais anglų ir ukrainiečių kalbomis (pvz., Išdidus / Пишаюся , Confused / Незрозуміло , Safe / У безпеці , Heavy / Важко). Spalvų žetonai: spalvoti žetonai, kur raudona = daug energijos/intensyvumas, mėlyna = rami/atspindinti, o geltona = laiminga/įsitraukusi. 3 žingsnis: bendras kūrimas mažose grupėse (20 min.) Dalyviai pasiskirsto į mažas jaunimo darbuotojų komandas. Jų užduotis – sukurti trijų žingsnių, mažai teksto apimantį refleksijos ciklą, apimantį šiuos objektus. Jie turi sukurti srautą, kuris leistų jaunuoliui pasidalyti savo atsiliepimais vien tik pasirinkdamas, padėdamas arba rodydamas į šiuos objektus. 4 veiksmas: vaidmenų žaidimo simuliacija (20 min.)

	Dalyviai savo komandose išbando sukurtą ciklą. Vienas dalyvis atlieka ką tik atvykusio ukrainiečių jaunuolio vaidmenį (naudoja tik pagrindinius gestus, vaizdines korteles arba rodo į ukrainiečių kalbos žodžius), o kitas sklandžiai ir kantriai praktikuojasi vesti neverbalinio refleksijos ciklo pratimus.
Vertinimas	Visa grupė susirenka aptarti patirties. - Kaip perėjimas nuo verbalinio modelio prie vizualinio modelio akimirksniu sumažino emocinį spaudimą dalyviui? - Kaip dvikalbiai „inkarinių žodžių žemėlapiai“ padeda Ukrainos jaunimui jaustis struktūriškai pripažintiems, gerbiamiems ir saugiams?

3 MODULIS – Skaitmeninės ir dirbtinio intelekto priemonės įtraukčiai skatinti

MODULIS 3	Skaitmeninės ir dirbtinio intelekto priemonės įtraukčiai skatinti
BENDRAS TIKSLAS	Bendras modulio tikslas – suteikti jaunimo darbuotojams praktinių skaitmeninių ir dirbtinio intelekto paremtų įtraukties strategijų, kurios padėtų nepalankioje padėtyje esantiems jaunuoliams įveikti dalyvavimo kliūtis ir prasmingai įsitraukti į mokymąsi, kūrybiškumą, bendruomenės veiklą ir asmeninį tobulėjimą. Modulis leidžia dalyviams nustatyti kliūtis, pasirinkti tinkamą skaitmeninę paramą ir sukurti įtraukius dalyvavimo kelius, naudojant „Kelio barjero“ metodą (BPM).
MOKYMOŠI REZULTATAI:	Iki sesijos pabaigos dalyviai gebės: Žinoti ● Skaitmeninės įtraukties ir prieinamumo principai. ● Kaip dirbtinis intelektas ir skaitmeniniai įrankiai gali sumažinti su kalba, raštingumu, negalia, pasitikėjimu savimi ir socialiniu dalyvavimu susijusias kliūtis. ● Skaitmeninių atramų vaidmuo BPM metodologijoje. Taikyti ● Barjerų analizę naudojant skaitmeninius įtraukties lėšius. ● Dirbtinio intelekto pagalba pritaikoma mokymosi ir dalyvavimo medžiaga. ● Prieinamumo funkcijos, skirtos paremti įvairius jaunus žmones. Naudoti ● Vertimo ir daugiakalbio bendravimo įrankiai. ● Teksto įgarsinimo, kalbos įgarsinimo, subtitrų ir vaizdinės pagalbos įrankiai. ● Dirbtiniu intelektu paremti įtraukties planavimo kelio žemėlapių šablonai. ● Skaitmeninės pažangos stebėjimo priemonės, susietos su įtraukties matuokliu ir mikro sėkmės ciklais.
METODAI:	☐ Kelio barjero metodas (BPM) ☐ Patirtinis mokymasis ☐ Mokymasis iš kolegų ☐ Vadovaujamas atradimas ☐ Bendradarbiavimas problemų sprendime ☐ Dizaino mąstymas ☐ Atvejo analizės pagrindu veikiantis mokymasis ☐ Reflektyvioji praktika ☐ Skaitmeninė simuliacija ☐ Įtraukios fasilitacijos technikos
PATARIMAI TRENERIAMS:	☐ Pademonstruoti įrankius, naudojant realaus gyvenimo jaunimo darbo scenarijus. ☐ Dėmesys kliūčių šalinimui, o ne technologijų mokymui vien dėl jų naudojimo. ☐ Leiskite dalyviams eksperimentuoti ir daryti klaidas.

	☐ Užtikrinti prieinamumą mokymų metu naudojant subtitrus, vaizdinę medžiagą ir įvairius komunikacijos formatus. ☐ Skatinkite dalyvius apmąstyti etišką dirbtinio intelekto naudojimą, privatumą ir įtrauktį. ☐ Pateikite pavyzdžių, vaizduojančių migrantus, jaunos žmones su negalia, NEET jaunimą ir socialiai izoliuotus dalyvius. ☐ Pirmenybę teikite nebrangiems ir laisvai prieinamiems skaitmeniniams sprendimams.
TRUKMĖ:	6 VALANDOS
APRAŠYMAS:	Šiame modulyje jaunimo darbuotojai supažindinami su praktiniais skaitmeniniais ir dirbtinio intelekto paremtais metodais, kurie stiprina įtrauktį ir dalyvavimą. Dalyviai nagrinėja, kaip technologijos gali paversti kliūtis galimybėmis, skatindamos bendravimą, prieinamumą, kūrybiškumą ir įsitraukimą. Per praktinę veiklą dalyviai mokosi atpažinti kliūtis, jas susieti su skaitmeninėmis priemonėmis, pritaikyti medžiagą naudojant dirbtinį intelektą, kurti suasmenintus dalyvavimo kelius ir stebėti pažangą naudojant prieinamus skaitmeninius įrankius. Modulyje parodoma, kaip skaitmeninė transformacija gali tapti socialinės įtraukties varomąja jėga, o ne atskirties priežastimi.
ĮVERTINIMAS:	Dalyviai bus vertinami pagal: ● Skaitmeninės įtraukties veiksmų plano užbaigimas. ● BPM pagrindu sukurto skaitmeninio palaikymo kelio kūrimas. ● Kolegų grįžtamojo ryšio sesijos. ● Refleksijos žurnalai. ● Fasilitatoriaus stebėjimas. ● Savęs vertinimas naudojant įtraukties matuoklį. ● Praktinis pasirinktų skaitmeninių įrankių demonstravimas.
NUORODOS:	

Seminarų struktūra	
Apšilimo veikla	Veiklos pavadinimas: Mano barjeras, mano tiltas Aprašymas: Dalyviai apmąsto asmeninę ar profesinę kliūtį, kuri riboja dalyvavimą, ir nustato vieną skaitmeninę pagalbą, kuri galėtų padėti ją įveikti. Tikslas: Supažindinti su BPM mąstymu ir parodyti, kaip kliūtys gali tapti keliais.
Pagrindinė veikla	
1 veikla	
Veiklos pavadinimas	Skaitmeninės kliūtys, realus gyvenimas: mano dalyvavimo kelionės žemėlapis
Trumpas aprašymas, tikslinė grupė	Ši veikla padeda jauniems žmonėms nustatyti kliūtis, trukdančias jiems dalyvauti švietime, mokymuose, jaunimo veikloje ir bendruomenės gyvenime. Naudodami „Barrier-to-Pathway“ metodą (BPM), dalyviai tyrinėja, kaip asmeninės, socialinės, bendravimo ir skaitmeninės kliūtys veikia jų galimybes, ir pradeda kurti savo dalyvavimo kelius.

	Tikslinė grupė ● Jauni migrantai ir pabėgėliai, turintys kalbos barjerų ● NEET jaunimas (nesimoko, nedirba ir nesimoko) ● Jauni žmonės, turintys žemą skaitmeninį pasitikėjimą arba ribotą prieigą prie technologijų ● Jauni žmonės, patiriantys socialinę izoliaciją arba žemą pasitikėjimą savimi ● Jauni žmonės, turintys mokymosi sunkumų (pvz., disleksija, raštingumo problemos) ● Jauni žmonės, susiduriantys su bendravimo kliūtimis dėl kultūrinių, kalbinių ar išsilavinimo trūkumų
Reikalingi ištekliai / įranga	● Lipnūs lapeliai ● Žymekliai ● Popierius apverčiamajai lentai ● BPM vaidmens kelio plakatas ● Spalvoti lipdukai
Trukmė	60 minučių
Instrukcijos	1 žingsnis – Mano dalyvavimo istorija (10 min.) Treneris pristato dalyvavimo sąvoką ir prašo dalyvių apmąstyti situacijas, kai jie norėjo prisijungti prie veiklos, programos, mokymų, mokyklos renginio ar bendruomenės iniciatyvos, bet jiems tai buvo sunku. Dalyviai užbaigia sakinį: „Norėjau dalyvauti, bet...“ Dalyviai gali rašyti, piešti arba žodžiu dalintis savo patirtimi. 2 žingsnis – Mano kliūčių nustatymas (15 min.) Dalyviai dirba individualiai, kad nustatytų veiksnius, kurie apsunkino dalyvavimą. Vedėjas pristato BPM principą: <i>"Kiekvienas dalyvavimo iššūkis prasideda nuo kliūties. Kliūčių supratimas yra pirmas žingsnis kuriant galimybes."</i> Dalyviai savo kliūtis užrašo ant lipnių lapelių. Pavyzdžiai gali būti: ● Nesuprantu informacijos ● Jaučiamas nervingumas grupėse ● Skaitmeninių įgūdžių stoka ● Baimė daryti klaidas ● Sunku bendrauti ● Ribota prieiga prie technologijų 3 žingsnis – kliūčių suskirstymas į kategorijas (10 min.) Dalyviai suskirsto savo kliūtis į BPM kategorijas: ● Bendravimo kliūtys

	● Pasitikėjimo barjerai ● Prieinamumo kliūtys ● Socialinio dalyvavimo kliūtys ● Skaitmeninės prieigos barjerai ● Motyvacijos kliūtys Grupė aptaria, kokios kliūtys pasitaiko dažniausiai. 4 žingsnis – Kelių atradimas (15 min.) Dalyviai pasirenka vieną kliūtį, kurią labiausiai norėtų įveikti. Dėl tos kliūties jie atsako: ● Kas būtų įmanoma, jei ši kliūtis būtų sumažinta? ● Prie kokios veiklos norėčiau prisijungti? ● Kokią naują galimybę galėčiau pasiekti? Dalyviai pasirenka BPM kelią, kuris geriausiai atitinka jų interesus: ● Atraskite ● Dizainas ● Padaryti ● Rodyti ● Papasakoti ● Prekyba 5 žingsnis – Kelio dalijimosi ratas (10 min.) Dalyviai dalyvauja: ● Viena kliūtis ● Vienas dalyvavimo tikslas ● Vienas pasirinktas kelias Vedėjas pabrėžia, kad kliūtys nėra nuolatinės kliūtys, o atspirties taškai dalyvavimo kelių kūrimui.
Vertinimas	Dalyviai geba sėkmingai: ✓Nustatyti asmenines dalyvavimo kliūtis. ✓Susikirstyti kliūtis į kategorijas naudodami BPM principus. ✓Susieti kliūtis su dalyvavimo tikslais. ✓Pasirinkti tinkamą BPM kelią. ✓Paaikškinti vieną galimybę, kuria jie norėtų pasinaudoti ateityje.

2 veikla	
Veiklos pavadinimas	Dirbtinio intelekto įtraukties asistentas: kaip rasti savo palaikymo kelią
Trumpas aprašymas, tikslinė grupė	Dalyviai nagrinėja, kaip skaitmeniniai ir dirbtinio intelekto valdomi įrankiai gali padėti įveikti 1 veikloje nustatytas dalyvavimo kliūtis. Dirbdami su realaus gyvenimo iššūkiais, jie išbando prieinamus skaitmeninius įrankius ir atranda, kaip technologijos gali padėti bendrauti, mokytis, ugdyti pasitikėjimą savimi, dalyvauti ir saviraišką.

	Tikslinė grupė ● Kalbos barjerai ● Mokymosi sunkumai ● Žemas pasitikėjimas bendravimu ● Skaitmeninė atskirtis ● Socialinė izoliacija ● Ribotos dalyvavimo galimybės
Reikalingi ištekliai / įranga	● Išmanieji telefonai, planšetiniai kompiuteriai arba nešiojamieji kompiuteriai ● Interneto ryšys ● Dirbtinio intelekto pokalbių robotas („ChatGPT“ , „Copilot“, „Gemini“ ir kt.) ● Vertimo įrankiai („DeepL“ , „Google Translate“) ● Kalbos į tekstą įrankiai ● Teksto įgarsinimo įrankiai ● Ausinės ● Dirbtinio intelekto palaikymo kelio darbalapis
Trukmė	75 minutės
Instrukcijos	1 žingsnis – Mano barjero peržiūra (10 min.) Dalyviai peržiūri barjerą, kurį pasirinko 1 veiklos metu. Treneris klausia: ● Kuri kliūtis labiausiai veikia jūsų dalyvavimą? ● Ko norėtumėte pasiekti, jei ši kliūtis sumažėtų? Dalyviai parašo vieną asmeninį dalyvavimo tikslą. Pavyzdys: ● Užtikrintai kalbėti grupinėse diskusijose. ● Geriau suprasti mokymo medžiagą. ● Susipažinti su naujais žmonėmis. ● Dalyvauti jaunimo projektuose. 2 veiksmas – susipažinkite su savo dirbtinio intelekto asistentu (15 min.) Treneris parodo, kaip dirbtinis intelektas gali palaikyti įtrauktį. Pavyzdžiai: ● Informacijos vertimas į skirtingas kalbas. ● Sudėtingų tekstų supaprastinimas. ● Teksto konvertavimas į garsą. ● Idėjų generavimas pristatymams. ● Palaikyti bendravimą ir pasitikėjimo savimi stiprinimą. Tada dalyviai gauna prieigą prie dirbtinio intelekto įrankio.

	3 žingsnis – Palaikymo iššūkis (25 min.) Dalyviai naudoja dirbtinį intelektą, kad išspręstų realų iššūkį, susijusį su jų kliūtimi. Pavyzdžiai: Jaunas migrantas gali paklausti: <i>"Ar galite paaiškinti šį tekstą paprasta anglų kalba?"</i> Dalyvis, kurio pasitikėjimas savimi yra žemas, gali paklausti: <i>"Padėkite man paruošti trumpą prisistatymą apie save."</i> Dalyvis, turintis raštingumo sunkumų, gali naudoti teksto įgarsinimo įrankius. Dalyvis, turintis socialinį nerimą, gali paprašyti dirbtinio intelekto pasiūlyti pokalbio pradžios būdų. Dalyviai išbando bent dvi skaitmenines arba dirbtinio intelekto atramas. 4 žingsnis – mano paramos kelio kūrimas (15 min.) Dalyviai užpildo DI palaikymo kelio darbalapį. Dalyviai nustato: ● Kuri parama buvo naudingiausia. ● Kurią paramą atrodė lengviausia naudoti. ● Kaip parama galėtų padėti jiems aktyviau dalyvauti. 5 žingsnis – Apmatymų ratas (10 min.) Dalyviai aptaria: ● Kas jus nustebino šiame įrankyje? ● Ar tai padėjo sumažinti jūsų barjerą? ● Kaip galėtumėte tai panaudoti kasdieniame gyvenime? Vedėjas pabrėžia : <i>„Technologijos pačios savaime kliūčių nepašalina. Jos tampa galingos, kai padeda žmonėms dalyvauti, reikšti save ir pasinaudoti galimybėmis.“</i>
Vertinimas	Dalyviai geba sėkmingai: ✓ Išbandyti bent du skaitmeninius arba dirbtinio intelekto palaikomus įrankius. ✓ Prijunkti asmeninę apsaugos priemonę prie tinkamos atramos. ✓ Užpildyti dirbtinio intelekto palaikymo kelio darbalapį. ✓ Paaiškinti, kaip skaitmeninė priemonė gali padidinti dalyvavimą.

3 veikla	
Veiklos pavadinimas	Mano skaitmeninis balsas: dirbtiniu intelektu paremtas pasakojimas dalyvavimui
Trumpas aprašymas, tikslinė grupė	Dalyviai naudoja dirbtinį intelektą ir skaitmeninio kūrybiškumo įrankius, kad sukurtų asmeninę skaitmeninę istoriją apie įveiktą iššūkį, turimą talentą ar tikslą, kurį nori pasiekti. Naudodami prieinamus dirbtinio intelekto palaikomus kūrybos procesus, dalyviai stiprina saviraišką, pasitikėjimą savimi, bendravimo įgūdžius ir dalyvavimą. Veikla parodo, kaip skaitmeniniai ir dirbtinio intelekto įrankiai gali paversti kliūtis matomumu, kūrybiškumu ir įsitraukimo galimybėmis.

	Tikslinė grupė ● Patirkite socialinę izoliaciją arba žemą pasitikėjimą savimi ● Veido kalbos ar bendravimo barjerai ● Turi mokymosi sunkumų arba žemą raštingumo lygį ● Ar yra NEET (nesimoko, nedirba ir nesimoko mokymuose)? ● Turi ribotas galimybes išreikšti save švietimo ar socialinėje aplinkoje ● Atvykę iš migrantų, pabėgėlių ar nepalankioje padėtyje esančių šeimų
Reikalingi ištekliai / įranga	☐ Išmanieji telefonai , planšetiniai kompiuteriai arba nešiojamieji kompiuteriai ☐ Interneto ryšys ☐ Dirbtinio intelekto pokalbių robotas („ChatGPT“, „Copilot“, „Gemini“) ☐ „Canva“ dirbtinis intelektas ☐ „Adobe Express“ dirbtinis intelektas ☐ „Microsoft Designer“ ☐ Teksto įgarsinimo įrankiai ☐ Kalbos į tekstą įrankiai ☐ Dirbtinio intelekto vaizdų generavimo įrankiai ☐ Ausinės
Trukmė	75 minutės
Instrukcijos	1 žingsnis – Savo istorijos paieška (10 min.) Dalyviai apmąsto vieną iš šių temų: ● Iššūkis, kurį įveikiau ● kažkas, kuo didžiuojusi ● Įgūdis ar talentas, apie kurį noriu, kad žinoti kiti ● Tikslas, kurį noriu pasiekti ateityje ● Teigiamas pokytis, kurį norėčiau įgyvendinti savo bendruomenėje Dalyviai rašo raktinius žodžius arba sukuria paprastą minčių žemėlapi. 2 žingsnis – dirbtinio intelekto idėjų generavimas (15 min.) Dalyviai naudoja dirbtinio intelekto įrankius, kad susistemintų savo idėjas. Pavyzdžiai: ● "Padėkite man sukurti trumpą istoriją apie tai, kaip įveikti baimę kalbėti grupėje." ● "Pateikite man tris kūrybiškus būdus, kaip pristatyti savo ateities tikslus." ● "Paverskite mano užrašus paprasta istorija, tinkama trumpam vaizdo įrašui." Dalyviai renkasi idėjas, kurios geriausiai atspindi jų pačių patirtį. Vedėjas primena dalyviams, kad dirbtinis intelektas skatina kūrybiškumą, bet nepakeičia jų asmeninio balso. 3 žingsnis – mano skaitmeninės istorijos kūrimas (30 min.)

	Dalyviai sukuria trumpą skaitmeninį produktą, naudodami dirbtinio intelekto palaikomas priemones. Galimi formatai: ● Vienos minutės vaizdo įrašas ● Skaitmeninis plakatas ● Garso istorija ● Vizualinis pateikimas ● Nuotraukų istorija su antraštėmis ● Skaitmeninis komiksas Dalyviai gali naudoti: ● Dirbtinio intelekto generuojami vaizdai ● Dirbtinio intelekto pagalba rašymas ● Kalbos į tekstą pasakojimas ● Teksto įgarsinimas ● Automatiniai subtitrai ir titrai Tikslas – sukurti įtraukią skaitmeninę istoriją, kuri atspindėtų jų patirtį, stipriąsias puses ar siekius. 4 veiksmas – bendrinimas ir rodymas (10 min.) Dalyviai savo skaitmenines istorijas pristato poromis arba mažomis grupėmis. Klausytojai atpažįsta: ● Viena pasakotojo parodyta stiprybė ● Viena teigiama žinia iš istorijos ● Viena galimybė ateityje dalyvauti Šis etapas atitinka BPM kelio etapus „Rodyti“ ir „Pasakyti“. 5 žingsnis – refleksija ir mikro sėkmės ciklas (10 min.) Dalyviai atlieka trumpą apmąstymą: ● Ką aš šiandien sukūriau? ● Kokį naują skaitmeninį ar dirbtinio intelekto įgūdį panaudojau? ● Kuo aš didžiuojuosi? ● Ką norėčiau sukurti toliau? Treneris kiekvieną užbaigtą istoriją išskiria kaip matomą pasiekimą ir susieja ją su mikro sėkmės ciklą koncepcija.
Vertinimas	Dalyviai geba sėkmingai: ✓ Naudoti bent vieną dirbtinio intelekto palaikomą kūrybinę priemonę. ✓ Sukurti skaitmeninę istoriją arba kūrybinį produktą. ✓ Pasidalinti savo darbais su bendraamžiais. ✓ Nustatyti asmenines stipriąsias puses ir būsimas dalyvavimo galimybes. ✓ Atlikti savirefleksiją, susietą su pažanga ir įtrauktimi.

Veiklos pavadinimas	Dizainas visiems: dirbtiniu intelektu paremta įtraukčių sprendimų laboratorija
Trumpas aprašymas	Dalyviai dirba įvairiose komandose, kad nustatytų realų įtraukties iššūkį, paveikiantį jaunus žmones jų mokykloje, bendruomenėje ar jaunimo organizacijoje. Naudodami skaitmenines bendradarbiavimo platformas ir dirbtinio intelekto palaikomus idėjų generavimo įrankius, jie kartu kuria praktinius sprendimus, kurie daro dalyvavimą prieinamesnį ir įtraukesnį. Veikla skatina komandinį darbą, kūrybiškumą, problemų sprendimą ir prasmingą dalyvavimą, kartu užtikrinant, kad kiekvienas dalyvis galėtų prisidėti pagal savo stipriąsias puses. Tikslinė grupė ● Patiria socialinę atskirtį ar izoliaciją ● Turi kalbos ar bendravimo barjerų ● Ar yra NEET (nesimoko, nedirba ir nesimoko) ● Turi mokymosi sunkumų arba žemą raštingumo lygį ● Atvykę iš migrantų, pabėgėlių ar nepalankioje padėtyje esančių šeimų ● Turi ribotas galimybes dalyvauti sprendimų priėmimo procesuose
Reikalingi ištekliai / įranga	☐ Išmanieji telefonai, planšetiniai kompiuteriai arba nešiojamieji kompiuteriai ☐ Interneto ryšys ☐ „ChatGPT“, „Copilot“, „Gemini“ ☐ Canva Whiteboard / Miro / Padlet - Mentimetras ☐ Vertimo įrankiai („DeepL“, „Google Translate “) ☐ Kalbos į tekstą įrankiai ☐ Lipnūs lapeliai
Trukmė	75 minutės
Instrukcijos	1 žingsnis – įtraukties iššūkio nustatymas (10 min.) Dalyviai sprendžia problemas, kurios apsunkina jaunų žmonių dalyvavimą. Pavyzdžiai: ● Naujokams sunku susirasti draugų. ● Jaunimo veikla prieinama ne visiems. ● Jaunimas nežino apie vietos galimybes. ● Dalyviai jaučiasi nervingi kalbėdami grupėse. ● Informaciją sunku suprasti. Kiekviena komanda pasirenka po vieną iššūkį. 2 veiksmas – dirbtinio intelekto pagalba atliekamas tyrinėjimas (15 min.) Komandos naudoja dirbtinio intelekto įrankius, kad ištirtų pasirinktą iššūkį. Raginimų pavyzdžiai: ● "Kokios kliūtys gali trukdyti jauniems žmonėms dalyvauti jaunimo veikloje?" ● "Siūlykite įtraukius sprendimus jauniems žmonėms, turintiems kalbos barjerų." ● "Kaip technologijos gali padėti socialiai izoliuotam jaunimui?"

Dalyviai lygina dirbtinio intelekto pasiūlymus su savo patirtimi ir nusprendžia, kurios idėjos yra realistiškos ir aktualios.

3 žingsnis – bendras įtraukiojo sprendimo kūrimas (25 min.)

Naudodamos skaitmeninio bendradarbiavimo įrankius, komandos kuria sprendimą, kuris pagerina dalyvavimą.

Galimi rezultatai:

- Įtrauki jaunimo renginio koncepcija
- Skaitmeninis pasveikinimo vadovas naujokams
- Daugiakalbė informacinė kampanija
- Tarpusavio paramos platforma
- Bendruomenės įtraukimo iššūkis
- Prieinamų komunikacijos priemonių rinkinys

Kiekvienas sprendimas turi atsakyti į:

- Kokią kliūtį tai sprendžia?
- Kam naudinga?
- Kaip tai padidina dalyvavimą?
- Kurie skaitmeniniai arba dirbtinio intelekto įrankiai palaiko įtrauktį?

4 žingsnis – vaidmenų kelio integravimas (15 min.)

Komandos susieja savo sprendimą su BPM vaidmenų keliais:

- Atraskite
- Dizainas
- Padaryti
- Rodyti
- Papasakokite
- Prekyba

Dalyviai nustato, kur skirtingi jauni žmonės gali prisidėti pagal savo stipriąsias puses.

Pavyzdys:

- Atraskite → Ištyrinkite vietos poreikius
- Dizainas → Kurkite vaizdinius elementus ir idėjas
- Kurti → Tobulinti turinį
- Rodyti → Pateikti sprendimą
- Papasakokite → Reklamuokite iniciatyvą
- Prekyba → Kurti partnerystes arba tvarumą

Vedėjas pabrėžia, kad dalyvavimas gali būti įvairių formų ir kad kiekvienas gali prisidėti skirtingai.

5 žingsnis – Skaitmeninių sprendimų mugė (10 min.)

Komandos pristato savo sprendimus.

Koligos teikia atsiliepimus naudodami „Mentimeter“ arba skaitmeninius balsavimo įrankius:

- Įtraukiausia idėja

	● Inovatyviausia idėja ● Realiausia idėja ● Idėja, turinti didžiausią poveikį bendruomenei
Vertinimas	Dalyviai geba sėkmingai: ✓Bendradarbiauti naudodami skaitmeninius įrankius. ✓Naudoti dirbtinį intelektą idėjoms tyrinėti ir sustiprinti. ✓Sukurti į įtrauktį orientuotą sprendimą. ✓Susieti jų sprendimą su BPM vaidmenų keliais. ✓Aktyviai dalyvauti komandos veikloje.

5 veikla	
Veiklos pavadinimas	Mano įtraukties kelionė: dirbtiniu intelektu paremtas mokymosi kelių kūrėjas
Trumpas aprašymas, tikslinė grupė	Dalyviai naudoja skaitmeninius ir dirbtinio intelekto palaikomus įrankius, kad sukurtų savo įtraukties kelionės žemėlapi. Remdamiesi modulio metu išnagrinėtomis kliūtimis, atramomis, stiprybėmis ir dalyvavimo patirtimis, dalyviai sukuria asmeninį kelią būsimam dalyvavimui. Naudodami BPM sistemą ir įtraukties matuoklį, jie nustato realius tolesnius žingsnius, dalyvavimo tikslus ir paramos mechanizmus, kurie gali padėti jiems tęsti savo įtraukties kelionę ir po mokymų. Tikslinė grupė ● Patirkite socialines, švietimo, skaitmenines ar bendravimo kliūtis ● Ar yra NEET (nesimoko, nedirba ir nesimoko mokymuose)? ● Turite migrantų ar pabėgėlių kilmę ● Patirkite socialinę izoliaciją arba žemą pasitikėjimą savimi ● Turi mokymosi sunkumų ar raštingumo problemų ● Susiduriate su kliūtimis aktyviai dalyvauti bendruomenės gyvenime
Reikalingi ištekliai / įranga	☐ Išmanieji telefonai , planšetiniai kompiuteriai arba nešiojamieji kompiuteriai ☐ Interneto ryšys ☐ Dirbtinio intelekto pokalbių robotas ☐ Canva Įtraukimo matuoklio šablonas ☐ Apmastymų lapai ☐ Ausinės
Trukmė	75 minutės
Instrukcijos	1 žingsnis – Žvilgsnis atgal: mano iki šiol padaryta pažanga (10 min.) Dalyviai dar kartą peržiūri modulio metu atliktas veiklas. Jie apmąsto: ● Kokias kliūtis nustačiau? ● Kurie skaitmeniniai arba dirbtinio intelekto palaikymo įrankiai buvo naudingiausi?

- Ką aš sukūriau?
- Kaip aš prisidėjau prie savo komandos?

Dalyviai užfiksuoja svarbiausius mokymosi momentus.

2 žingsnis – Mano įtraukties vertinimas (15 min.)

Dalyviai atlieka įtraukties matuoklio savęs vertinimą.

Sritys gali būti:

- Pasitikėjimas
- Bendravimas
- Skaitmeniniai įgūdžiai
- Dalyvavimas
- Bendradarbiavimas
- Saviraiška

Dalyviai vertina save skalėje nuo 1 iki 5.

Vedėjas pabrėžia, kad Įtraukties matuoklis yra ne testas, o refleksijos įrankis, padedantis vizualizuoti augimą ir nustatyti būsimus paramos poreikius.

3 žingsnis – dirbtinio intelekto ateities kelio konsultantas (20 min.)

Dalyviai naudoja dirbtinį intelektą kaip asmeninio gyvenimo planavimo asistentą.

Raginių pavyzdžiai:

- „Pasiūlykite tris realius būdus, kaip galėčiau labiau įsitraukti į bendruomenės veiklą.“
- "Padėkite man sukurti nuoseklų planą, kaip padidinti savo pasitikėjimą savimi grupinėse diskusijose."
- "Kokie skaitmeniniai įgūdžiai galėtų padėti man aktyviau dalyvauti jaunimo projektuose?"
- "Kaip galiu toliau lavinti savo stipriąsias puses?"

Dalyviai peržiūri dirbtinio intelekto pasiūlymus ir pasirenka veiksmus, kurie yra aktualiausi jų gyvenimui.

4 žingsnis – Mano įtraukties kelionės žemėlapis sudarymas (20 min.)

Dalyviai sukuria vizualinį dalyvavimo kelią.

[Kelias apima:](#)

Mano barjeras	Mano stiprybė	Skaitmeninė dirbtinio intelekto parama	/ Kitas veiksmas	Dalyvavimo tikslas
----------------------	----------------------	---	-------------------------	---------------------------

Tada dalyviai susieja savo būsimus tikslus su vienu ar keliais BPM vaidmenų keliais:

- Atrasti
- Dizainas
- Padaryti
- Rodyti
- Papasakoti
- Prekyba

	Treneris skatina dalyvius galvoti apie realius tolesnius žingsnius, o ne apie tolimus tikslus. 5 žingsnis – Įsipareigojimų ratas (10 min.) Kiekvienas dalyvis dalijasi: ● Viena jų atrasta stiprybė. ● Vienas veiksmas, kurį jie atliks po mokymų. ● Vienas dalyvavimo tikslas, kurį jie nori pasiekti. Dalyviai gali įrašyti trumpą vaizdo įrašą, balso įrašą arba raštišką įsipareigojimą. Treneris švenčia kiekvieną įsipareigojimą kaip pažangos ir dalyvavimo įrodymą.
Vertinimas	Dalyviai geba sėkmingai: ✓Užpildyti įtraukties matuoklį. ✓Naudoti dirbtinio intelekto įrankius, kad ištirtumėte būsimas dalyvavimo galimybes. ✓Sukurti suasmenintą dalyvavimo kelią. ✓Susieti asmeninius tikslus su BPM vaidmenų keliais. ✓Nurodyti bent vieną konkretų veiksmą būsimam dalyvavimui.

4 MODULIS – Vaidmenų keliai

MODULIS 4	Vaidmenų kelias, vedantis jaunos žmonės nuo stebėtojų iki bendrakūrėjų
BENDRAS TIKSLAS	Bendras modulio tikslas – suteikti jaunimo darbuotojams galimybę remti struktūrizuotą jaunų žmonių tobulėjimą (nuo stebėtojo iki bendrakūrėjo), pritaikant įtraukties strategijas prie individualių gebėjimų, naudojant „Kelio barjero“ metodą (BPM).
MOKYMOSI REZULTATAI:	Iki sesijos pabaigos dalyviai gebės: ● Žinoti perėjimo mechanizmą tarp 6 progresyvaus dalyvavimo vaidmenų (Atrasti, Kurti, Kurti, Rodyti, Papasakoti ir Mainyti). ● Taikyti: motyvaciją, pastolių sistemas ir vaidmenų keitimo metodikas lokalizuotose bendruomenės intervencijose. ● Naudoti: įtraukios dirbtinio intelekto vertimo sąsajos ir generatyvūs dirbtinio intelekto vaizdų įrankiai, siekiant tiesiogiai apeiti bendravimo blokus ir žemą savivertę marginalizuotame jaunime.
METODAI:	Atvejo analizė Aktyvus vaidmenų žaidimo modeliavimas Barjerų žemėlapių sudarymas Kelio projektavimo žemėlapiai Neurodivergentiniai metodai Pilietinis dirbtinio intelekto žemėlapių sudarymas Lauko pratybos.
PATARIMAI TRENERIAMS:	Dėmesys mikro žingsniams kuriant pastolius: Užtikrinkite, kad jaunimo darbuotojai daug dėmesio skirtų mikro žingsniams kuriant pastolius. Priminkite jiems, kad perėjimas iš stebėtojo į bendrakūrėją negali įvykti per naktį ir tam reikia nedidelių, mažos rizikos tarpinių užduočių. Iš anksto įkelkite skaitmeninius įrankius: įsitikinkite, kad planšetiniuose kompiuteriuose yra iš anksto įkelti neprisijungus pasiekiami vertimo žodynai, tik tuo atveju. Netiesinė vaidmens raida: priminkite jaunimo darbuotojams, kad vaidmens raida yra netiesinė. Jaunuoliui, sergančiam autizmu ar turinčiam stiprų nerimo sutrikimą, „Atradimo“ etape gali prireikti daugiau laiko.
TRUKMĖ:	6 VALANDOS
APRAŠYMAS:	Šiame modulyje nagrinėjamas praktinis marginalizuotų jaunuolių, kurie nebe pasyvūs stebėtojai, o tampa aktyviais projektų bendrakūrėjais, pritaikymas. Remiantis realiomis vietinių festivalių aplinkomis, jaunimo darbuotojai mokomi kurti psichologinius, struktūrinius ir skaitmeninius tiltus, kurie įgalintų mažiau galimybių turinčius jaunuolius (migrantus, kaimo jaunimą ir jaunimą su negalia).
ĮVERTINIMAS:	Dalyviai bus vertinami pagal: ● Tarpusavio vertinimas naudojant „Įtraukties matuoklio testinumo apklausą“ ● Užpildytų rizikos valdymo matricų struktūrinis patvirtinimas. ● Komandos vertinimas ● Audito sesijos ● Išankstinis instruktažas
NUORODOS:	Rodžerio Harto vaikų dalyvavimo kopėčios (adaptuota BPM vaidmenų progresavimui). Nuoroda , Nuoroda

Seminarų struktūra	
Apšilimo veikla	Veiklos pavadinimas: Radaro vaidmuo Trukmė 15 minučių Instrukcijos Jaunimo darbuotojai sudaro žemėlapi, kur nepalankioje padėtyje esantis jaunimas (NEET jaunuoliai, migrantai ir jaunimas su negalia) paprastai stovi vietinių savivaldybės renginių metu. Dalyviai užrašo pastebėjimus ant lipnių lapelių ir padeda juos ant lentos su taikiniu, kad vizualizuotų atotrūkį tarp pasyvaus stebėjimo ir aktyvaus bendro kūrimo.
Pagrindinė veikla	
1 veikla	
Veiklos pavadinimas	Iš šešėlio į dėmesio centrą: festivalio scenarijus
Trumpas aprašymas, tikslinė grupė	Tikslinė grupė: Jaunimas iš skirtingų sluoksnių ir socialinės atskirties. Trumpas aprašymas: Intensyvus interaktyvus dizaino ir vaidmenų žaidimų modeliavimo seminaras. Dalyviai nagrinėja realaus pasaulio jaunimo profilius, kad išskirtų aplinkos / vidines kliūtis ir sukurtų funkcionalų, nuoseklų dalyvavimo kelią, pasitelkdami skaitmeninę ir dirbtinio intelekto palaikymo infrastruktūrą.
Reikalingi ištekliai / įranga	Spausdintos „Jaunimo“ vaidmenų profilio kortelės (1 įrankis) VAIDMENU KORTELĖS Didelio formato A3 formato spausdinti „BPM perėjimo žemėlapis“ darbalapiai (2 įrankis) Perėjimo žemėlapis Planšetiniai kompiuteriai arba išmanieji telefonai su „DeepL“ / „Google Translate“ (su atsisiųstais neprisijungus pasiekiamais paketais) ir „Canva AI“ / „Bing Image Creator“ sąsajomis Spausdintos „Įtraukties matuoklio“ savęs vertinimo apklausos (3 įrankis) Canva. Tuščios rizikos valdymo matricos (4 įrankis) Canva
Trukmė	75 minutės
Instrukcijos	Kliūčių nustatymas: 1 žingsnis (10 min.): Suskirstykite dalyvius į 4 asmenų darbo komandas. Išdalinkite atspausdintą „JAUNIMO“ vaidmens kortelę (1 priemonė). Pristatykite bendruomenės kontekstą: vietinis, sausakimšas kaimo kultūros festivalis, vykstantis triukšmingoje aplinkoje, be tiesioginio viešojo transporto ir su monokultūrine reklamine medžiaga. 2 žingsnis (15 min.): Komandos analizuoja profilį. Jos turi savo sąsiuvinuose užrašyti struktūrines aplinkos kliūtis ir asmenines / psichologines vidines kliūtis. Veiklos vykdymas: 1 žingsnis (30 min.): Komandos užpildo didelį A3 formato „BPM perėjimo žemėlapi“ (2 įrankis). Jos turi sukurti 3 hiperspecifinius progresyvius mikrožingsnius (pastolius), naudodamos BPM metodą: A žingsnis (atrasti), B žingsnis (projektuoti) ir C žingsnis (sukurti). Jos turi aiškiai integruoti, kaip dirbtinis intelektas arba skaitmeninis įrankis sumažina jaunimo dalyvavimo riziką kiekviename žingsnyje.

	2 žingsnis (20 min.): Kiekvienos komandos poros dalyvauja aktyviame vaidmenų žaidimo modeliavime, naudodamos galutinę scenarijaus struktūrą. Vienas vaidina palaikantį jaunimo darbuotoją, kitas tiesiogiai įsijaučia į Ahmedo vietą, pavyzdžiui, kad išspręstų prieštaračius, nerimą ir bendravimo kliūtis.
Vertinimas	Komandinis vertinimas (10 min.): Grupės apsisiekia darbalapiais ir įvertina realią kelio eigą, naudodamos „Ištrauktis matuoklio“ kriterijus. Kiekviena darbo grupė pasiekia užpildytais A3 formato žemėlapius su kita komanda. Jos įvertina viena kitos kelio planus.

2 veikla	
Veiklos pavadinimas	Ekosensorinis žemėlapis: mikroaplinkos veiksmai atokiose vietovėse
Trumpas aprašymas, tikslinė grupė	Tikslinė grupė: Jaunimas atokiuose, retai apgyvendintuose ar salų regionuose, turintis negalią ar neturintis negalios. Trumpas aprašymas: Praktinis seminaras, kuriame daugiausia dėmesio skiriama kognityviniams sutrikimams ir autizmui. Jaunimo darbuotojai mokosi taikyti griežtus „motyvacijos pastolius“ ir skaitmeninės komunikacijos įrankius be teksto, įgyvendinant vietinę mikroaplinkos takų žymėjimo iniciatyvą.
Reikalingi ištekliai / įranga	Spausdintos „Eleni“ profilio kortelės (autizmo spektro sutrikimas, neverbalinė raida, žema socialinė ir ekonominė kilmė, atokus salos kaimas). „CANVA“ VAIDMENŲ KORTELĖ. Didelio formato A3 formato „BPM progresyviųjų pastolių darbalapis“. Planšetiniai kompiuteriai su „Canva“ programa (konfigūruoti su 3x2 supaprastintu didelio kontrasto AAC piktogramų / augalų grafikos tinkleliu). Išmanieji telefonai su augalų atpažinimo programėlėmis.
Trukmė	75 minutės
Instrukcijos	Kliūčių nustatymas: 1 žingsnis (10 min.): Komandos išnagrinėja Eleni profilį. Jos nustato jos aplinkos tarpsektorines kliūtis: geografinę izoliaciją, vietinių specializuotų dienos struktūrų nebuvimą, stiprius sensorinius dirgiklius ir šeimos apsauginę izoliaciją dėl vietinės stigmatos. 2 žingsnis (15 min.): Komandos išskiria sensorinius dirgiklius (garsų triukšmą, abstrakčias žodines komandas), kurių reikia vengti dirbant lauke. Veiklos vykdymas: 1 žingsnis (30 min.): Komandos, naudodamos A3 formato lapą „Pastoliai“, sukuria mažai dirgiklių reikalaujantį botaninio tako veiksmą. Jos nubraižo eigą: Atraskite (jutiminis lygiagretus žaidimas: žolelių rinkimas, nuskaitytas naudojant „Plant Net“), Dizainas (Eleni pasirenka kelio ženklus planšetiniame kompiuteryje bakstelėdama iš anksto paruoštą „Canva AAC“ piktogramų tinkelį) ir Gaminti (Eleni tepa dažus ant fizinių medinių kuolų, o darbuotojas spausdina „Canva“ dirbtinio intelekto sugeneruotus augalų vaizdus kaip QR kodo lipdukus).

	2 veiksmas (20 min.): Dalyviai praktikuojasi sudaryti „Canva AAC“ lentelės tinklėlį naudodami švarų, izoliuotą foną, kad pašalintų kognityvinę netvarką neverbaliniams dalyviams.
Vertinimas	Audito sesija (10 min.): Vertinimas remiantis „Autizmui pritaikytu aplinkos apsaugos kontroliniu sąrašu“ (nuspėjamumas, mažai stimulų, prieinamumas be teksto)

3 veikla	
Veiklos pavadinimas	Dirbtiniu intelektu paremta vietos advokacija: nematomo jaunimo įgalinimas
Trumpas aprašymas, tikslinė grupė	Tikslinė grupė: jaunimas, vietos jaunimo tarybos ir bendruomenių organizatoriai. Trumpas aprašymas: Ši veikla skirta kaimo vietovių, geografiškai izoliuotiems NEET jaunimui, turinčiam žemą išsilavinimą ir žemus skaitmeninius įgūdžius. Jaunimo darbuotojai mokosi, kaip naudoti dirbtinio intelekto modelius, skirtus teksto konvertavimui į tekstą, kad padėtų marginalizuotam jaunimui formuluoti vietos struktūrines problemas profesionaliuose pilietiniuose pasiūlyimuose savivaldybei.
Reikalingi ištekliai, įranga	Atvejo analizė: „Marcus“ (21 m., kaimo vietovių NEET jaunimas, ribotas funkcinis raštingumas, jaučiasi ignoruojamas vietos valdžios institucijų) Vaidmenų kortelių įrankis 1, Nešiojamieji kompiuteriai / planšetiniai kompiuteriai su prieiga prie „Chat GPT“ pokalbių gpt, Claude AI claude, Dvyniai dvyniai Apverčiamieji lapai ir žymekliai.
Trukmė	75 minutės
Instrukcijos	Kliūčių nustatymas: 1 žingsnis (10 min.): Komandos analizuoja Marcuso atvejį. Jos išskiria struktūrines kliūtis (vietinio viešojo transporto nebuvimą, interneto infrastruktūros trūkumą ir netekties jausmą) ir asmenines blokadą (mažą raštingumą, agresyvų požiūrį į valdžią). 2 žingsnis (15 min.): Komandos išdėsto, kaip jo nesugebėjimas parengti oficialaus laiško visiškai užkerta kelią įsitraukti į vietos pilietinę veiklą. Veiklos vykdymas: 1 žingsnis (30 min.): Jaunimo darbuotojai sukuria pilietinio seminaro šabloną, pagrįstą „Parodyk ir papasakok“ vaidmenimis. Jie praktikuoja, kaip užduoti Markui paprastus klausimus apie kaimo problemas neapdorotu, vietiniu slengu (pvz., „Viešojoje krepšinio aikštelėje išdaužytas stiklas ir nešviečia šviesa“). Jie įveda šį neapdorotą tekstą į „Chat GPT“ naudodami konkrečią įtraukią užduotį: „<i>Būkite vietos bendruomenės tarpininkas. Išverskite šiuos neapdorotus skundus į labai profesionalią, mandagią ir struktūrizuotą pilietinę peticiją vietos merui.</i>“ 2 veiksmas (20 min.): Komandos, naudodamos „Canva“, sukonkretina dirbtinio intelekto išvestis į paprastus 1 puslapio vizualiai prieinamus formatus, formatuodamos tekstą į trumpus, lengvai skaitomus sakinius.

Vertinimas	Rezultatų patikrinimas (10 min.): Komandos įvertina, ar galutiniame laiške išsaugomas jaunuolio pirminis ketinimas, nereikalaujant iš jo aukšto akademinio raštingumo.
-------------------	---

4 veikla	
Veiklos pavadinimas	Gatvės simuliacija: fizinių ir socialinių veiksnių valdymas
Trumpas aprašymas	Tikslinė grupė: marginalizuota jaunimas, neaktyvios jaunimo komandos. Trumpas aprašymas: Dinamiškos, realaus pasaulio lauko simuliacijos pratybos. Jaunimo darbuotojai išeina iš seminaro salės ir žengia į tikrą viešą aikštę ar gatvę, kad realiu laiku nustatytų ir imituotų netikėtus prieinamumo ir socialinius veiksnius.
Reikalingi ištekliai / įranga	Gatvės pratybų scenarijų lapai, Užrištomis akimis, Sunkios garsą slopinančios ausinės (jutiminėms kliūtims imituoti), išmanieji telefonai su „Google“ žemėlapių / pritaikymo neįgaliesiems sluoksnio žymėjimu.
Trukmė	75 minutės
Instrukcijos	Kliūčių nustatymas: 1 žingsnis (15 min.): Išsiųskite komandas į artimiausią kaimynystę lauke. Jos turi fiziškai pažymėti 5 pagrindines fizines ar sensorines kliūtis viešojoje erdvėje, kurios trukdo marginalizuotam jaunimui patekti į bendruomenės erdves (pvz., nėra rampų, intensyviai mirksinčios komercinės neoninės iškabos, priešiškas apsaugos dizainas, painūs nevizualiniai ženklai). Veiklos vykdymas: 2 žingsnis (40 min.): Gatvės pratybų vykdymas. Komandos suskirstomos į poras: „Jaunimo darbuotojas“ ir „Jaunimo dalyvis“. Dalyvis dėvi ausines arba užrištomis akimis, arba jam priskiriamas griežtas personažas (pvz., labai paranojiškas pabėgėlis jaunuolis, įeinantis į vietos administracinį centrą). Jaunimo darbuotojas turi vesti juos erdvėje, naudodamas neformalius pastolių metodus: ieškodamas ramių alternatyvių takų, naudodamas išmaniųjų telefonų vaizdinę medžiagą vietoj žodinių nurodymų ir realiojo laiku valdydamas aplinkos stresorius.
Vertinimas	Aptarimas (20 min.): Grįžkite į kambarį. Komandos pasidalija tiksliais susidūrimais ir užfiksuoja juos centralizuotame baltos lentos šablone.

5 veikla	
Veiklos pavadinimas	Tvarios ekosistemos prekyvietė
Trumpas aprašymas, tikslinė grupė	Tikslinė grupė: Ilgalaikė atskirtis ir ekonominė priklausomybė (žema socialinė ir ekonominė padėtis, struktūrinis nedarbas) Trumpas aprašymas: Ši veikla skirta ilgalaikės atskirties ir ekonominės priklausomybės (žemos socialinės ir ekonominės padėties, struktūrinio nedarbo) problemoms spręsti. Jaunimo darbuotojai (vyresnio amžiaus jaunimo darbuotojai, NVO projektų koordinatoriai ir socialiniai

	verslininkai) mokosi, kaip padėti jaunimui nuo paprasto produkto demonstravimo (Rodyti) iki jo pavertimo bendruomenės valiuta, vietos pripažinimu ar mikroverslu (Prekyba) problemoms spręsti.
Reikalingi ištekliai / įranga	Pagrindinių projektų matricos lankstinukai, „Canva“ svetainių kūrimo priemonės šablonai. Skaitmeninių ženklelių platformų vadovai (pvz., „Badgecraft“ / „Open Badge Factory“). CANVA , Badgecraft , openbadgefactory
Trukmė	75 minutės
Instrukcijos	Kliūčių nustatymas: 1 žingsnis (10 min.): Komandos analizuoja „po projekto nutraukimo“ barjerą: kodėl nepalankioje padėtyje esantis jaunimas grįžta į visišką izoliaciją pasibaigus veiklai, pavyzdžiui, „Erasmus+“ jaunimo mainams ar trumpiems seminarams. 2 žingsnis (15 min.): Komandos nubraižo ekonominius ir struktūrinius trūkumus: vietinių darbo vietų trūkumą, oficialaus sertifikatų pripažinimo trūkumą ir žemą pasitikėjimą savimi. Veiklos vykdymas: 1 žingsnis (30 min.): Komandos sukuria tvarios išėjimo strategijos matricą paskutiniam BPM modelio etapui (prekyba). Jos sukuria sistemą, kurioje ankstesnėse veiklose jaunimo sukurti produktai (pvz., ekologinis-sensorinis botaninis takas iš 2 veiksmo arba skaitmeniniai plakatai iš 1 veiksmo) oficialiai integruojami į savivaldybės turizmo profilį arba vietos NVO tinklus. Jos, naudodamos „Canva Websites “, sukuria skaitmeninio mikroportfelio maketą, kad būtų rodomi jaunimo pasiekimai. 2 žingsnis (20 min.): Komandos sukuria „Atvirųjų skaitmeninių ženklelių“, patvirtinančių jaunimo įgytus minkštosios skaitmeninės įtraukties kompetencijas, teikimo modelį, kurį galima tiesiogiai pridėti prie jų gyvenimo aprašymų.
Vertinimas	Tvarumo pristatymas (10 min.): Kiekviena grupė 2 minutes pristato, kaip jų sukurtas „prekybos“ mechanizmas užtikrina, kad jaunimas ilgalaikėje perspektyvoje išliktų susijęs su vietos jaunimo darbo ekosistema.

5 MODULIS – Stebėsena, grįžtamasis ryšys ir tvarumas

MODULIS 5	Stebėsena, atsiliepiamai ir tvarumas
BENDRAS TIKSLAS	Bendras modulio tikslas – suteikti jaunimo darbuotojams įtraukias priemones ir sistemas, skirtas stebėti jaunimo pažangą, rinkti prieinamą grįžtamąjį ryšį ir tvariai įdiegti „Create2Include Barrier-to-Pathway“ metodą (BPM) organizacijos praktikoje.
MOKYMO SI REZULTATAI:	Iki sesijos pabaigos dalyviai galės: ● Žinoti : pagrindinius neįgaliųjų poreikių tenkinimą užtikrinančio poveikio stebėjimo ir ilgalaikio projekto tvarumo krypties principus. ● Taikymas: Mažo teksto ir sensorinio grįžtamojo ryšio rinkimo metodologijos, pritaikytos neurodivergentiniam ir marginalizuotam jaunimui. ● Naudoti : žaidimų pagrindu sukurti rezultatų stebėjimo įrankiai, lytėjimo / vaizdo grįžtamojo ryšio sistemos ir bendruomenės išteklių žemėlapių sudarymo sistemos.
METODAI:	Nuolatinis vizualinis vertinimas Lytėjimo ir spalvų kodavimo mėginių ėmimas Ištekliais pagrįstas bendruomenės žemėlapis Žaidimu pagrįsti pastoliai Institucinių įsipareigojimų pratybos.
PATARIMAI TRENERIAMS:	● Užtikrinkite, kad visos vizualinės skalės kartu su spalvomis naudotų skirtingas geometrines figūras, kad būtų užtikrintas prieinamumas daltonikams. ● Sumažinkite sunkios skaitymo medžiagos kiekį. ● Skirkite tiek laiko, kiek reikia ● Prireikus perfrazuokite arba pakeiskite klausimų formuluotę, kad išvengtumėte emocinio spaudimo.
TRUKMĖ:	6 VALANDOS
APRAŠYMAS:	Šis modulis orientuotas į įtraukiąją stebėseną ir ilgalaikę BPM sistemos integraciją, perkeltą vertinimą nuo sunkaus teksto prie įtraukių, sensorinių ir žaidimo pagrindu sukurtų priemonių.
ĮVERTINIMAS:	Dalyvio savęs vertinimas naudojant taktilines vertinimo skales Institucinio tvarumo veiksmų plano kontroliniai sąrašai. 1 minutės taisyklė Sąskaitos patikrinimas Lygybės patikrinimas Realybės patikrinimas Nulinio popierizmo tikslas
NUORODOS:	Europos mokymo priemonių rinkinys apie įtraukų darbą su jaunimu salto-youth.net , jaunimas.europa.eu .

Seminarų struktūra	
Apšilimo veikla	Nuotaikos termometras (lytėjimo ir spalvų kodavimo mėginių ėmimas).

	Dalyviai uždeda žetoną (akmenuką, sagą arba LEGO kaladėlę) ant fizinio, tekstūromis pažymėto termometro kartoninio piešinio, kad išreikštų savo dabartinį energijos / komforto lygį, nereikalaudami kalbėti.
Pagrindinė veikla	
1 veikla	
Veiklos pavadinimas	Pasitikėjimo termometras
Trumpas aprašymas, tikslinė grupė	Jaunimo darbuotojai kuria paprastą, be teksto vaizdinę skalę, skirtą jaunų žmonių emociniams ir pasitikėjimo savimi pokyčiams stebėti. Tinka visų lygių jaunuoliams.
Reikalingi ištekliai / įranga	A4 formato popieriaus lapai, spalvoti žymekliai ir paprasti jaustukų lipdukai (arba veidelių piešimas).
Trukmė	50 minučių
Instrukcijos	1 veiksmas: Ant A4 formato popieriaus nupieškite didelę termometro lentelę su 5 aiškiais lygiais, naudodami spalvas ir piktogramas (pvz., 1 lygis = , 5 lygis =). 2 žingsnis: Nustatykite taisyklę jaunimui: prieš prasidedant dirbtuvėms pažymėkite lapą „X“, o joms pasibaigus – „O“. 3 žingsnis: patikrinkite poromis: vienas asmuo vaidina drovų arba nekalbų jaunuolį ir bando jį atlikti per 1 minutę. PAAIŠKINIMAS Ką reiškia „X“ ir „O“? Užuot davę jaunuoliui klausimą prieš ir po veiklos, nes gali būti, kad jis turi mažai skaitmeninių žinių, negalią ar kitų praktinių sunkumų, du kartus duodate jam tą patį popieriaus lapą: • „X“ (pradžioje): Tai reiškia „Kur aš dabar esu, prieš mums pradėdant?“ Kai jaunas žmogus įeina į kambarį, jis pažymi „X“ ties lygiu, kuriame jaučiasi neramus. Jei jis jaučia nerimą, jis pažymi „X“ žemu lygiu (pvz., 1 lygiu -). • „O“ (pabaigoje): Tai reiškia „Kur aš dabar esu, kai baigėme?“ Dienos pabaigoje jaunuolis vėl paima tą patį popieriaus lapą ir pažymi „O“ tuo lygiu, kuriame tuo metu jaučiasi. Jei jam patiko ir jis jautėsi užtikrintai, jis pažymi „O“ aukščiau (pvz., 5 lygyje -). Kodėl mes tai darome? Vos vienu žvilgsniu jaunimo darbuotojas pamato kelią. Jei „X“ yra ties 1, o „O“ pasiekė 4, veiksmas pasiekė savo tikslą (BPM metodas), nes jaunuolis pakilo lygiu aukščiau! Termometras suprojektuotas kaip kopėčios arba bokštas su 5 didelėmis, aiškiai matomomis „langelėmis“ (pozicijomis). Kiekviena dėžutė atitinka tam tikrą padėtį. Kad būtų prieinama žmonėms su daltonizmu ar protine negalia, kiekviena padėtis apjungia spalvą + formą + piktogramą: • 1 pozicija (bazė): Mėlyna spalva + Piktograma: (Man šalta / Nerimastingas / Noriu išeiti) • 2 pozicija: Šviesiai mėlyna spalva □ + Piktograma: (Įstrigau / Tiesiog žiūriu) • 3 pozicija (viduryje): Geltona spalva + Piktograma: (Jaučiuosi saugus / Man patinka grupė)

	• 4 pozicija: Oranžinė spalva ★ + Piktograma: (Aš aktyviai dalyvauju / Aš kalbu) • 5 pozicija (viršuje): raudona spalva + piktograma: (Jaučiuosi pasiruošęs padėti kitiems) Žemos technologijos idėja, kad būtų dar lengviau: Jei nenorite, kad jaunuoliai rašytų rašikliu (pvz., jei yra motorinių sunkumų), laminuokite A4 formato popierių. • Vietoj „X“ duokite jiems pradžioje mėlyną kaištį, kad jį priklijuotų prie teisingo langelio. • Vietoj „O“ raidės gale įdėkite raudoną kaištį. Taigi, „psichometrinė forma“ tampa visiškai taktiniu žaidimu!
Vertinimas	1 minutės taisyklė: ar įrankį suprasti ir naudoti be rašytinių žodžių užtrunka mažiau nei 1 minutę?

2 veikla	
Veiklos pavadinimas	Trijų spalvų atsiliepimų laukelis
Trumpas aprašymas, tikslinė grupė	Fizinės balsavimo apylinkės be teksto, skirtos momentiniam vertinimui naudojant paprastas kasdienes medžiagas, kūrimas. Labai įtraukianti neuroįvairių gebėjimų jaunimą.
Reikalingi ištekliai / įranga	3 tuščios batų dėžutės (arba puodeliai), žalias/geltonas/raudonas popierius, žetonai (akmenukai, kepurėlės arba karoliukai).
Trukmė	50 minučių
Instrukcijos	1 veiksmas: Pažymėkite 3 langelius spalvomis ir pagrindiniais simboliais: žalia (- Patiko), geltona (☹- Nežinau), raudona (- Nepatiko). 2 veiksmas: akliesiems / silpnaregiams jaunuoliams šalia dėžutės pridėkite lytėjimo priemonių (pvz., šiurkštaus švitrinio popieriaus raudonai spalvai, lygaus audinio žaliai spalvai). 3 veiksmas: Padėkite dėžes prie išėjimo iš klasės. Leiskite dalyviams pasitikrinti, įmetant į dėžutę pasirinktą žetoną.
Vertinimas	Suskaičiavimo patikrinimas: Ar jaunimo darbuotojui lengva suskaičiuoti žetonus pabaigoje ir iš karto pamatyti atsiliepimus?

3 veikla	
Veiklos pavadinimas	Lobių žemėlapis: saugok, keisk, numesk
Trumpas aprašymas, tikslinė grupė	Grupinės refleksijos įrankis, naudojant vaizdinius simbolius, siekiant išvengti ilgų įmonės stiliaus vertinimo formų. Puikiai tinka NEET ir pažeidžiamam jaunimui.
Reikalingi ištekliai / įranga	Popierius apverčiamajai lentai (arba bet koks didelis popierius), žymekliai ir lipnūs lapeliai.
Trukmė	50 minučių
Instrukcijos	1 veiksmas: ant didelio popieriaus lapo nupieškite 3 dideles piktogramas: lobių skrynią (saugoti), perdirbimo rodyklę (sugrąžinti) ir šiukšliadėžę (išmesti).

	2 veiksmas: duokite dalyviams lipdukus (arba leiskite jiems tiesiogiai nupiešti). Paklauskite jų: Kas jums patiko? (Palikti). Ką reikia patobulinti? (Pakeisti). Kas buvo nenaudinga? (Išmesti). 3 veiksmas: Įklijuokite užrašus į atitinkamas piktogramas ir trumpai aptarkite.
Vertinimas	Lygybės patikrinimas: ar šis vizualinis metodas leido tylesniam ar mažiau išsilavinusiam jaunimui lygiomis teisėmis dalyvauti nerašant ilgo teksto?

4 veikla	
Veiklos pavadinimas	Išteklių perdavimas
Trumpas aprašymas	Paprasta strateginė priemonė mažoms ar nepatyrusioms NVO, padedanti rasti nemokamų vietos išteklių ir tęsti savo veiklą pasibaigus projekto finansavimui.
Reikalingi ištekliai / įranga	A4 formato popieriaus lapai, paprasti rašikliai
Trukmė	45 minutės
Instrukcijos	1 veiksmas: išteklių žemėlapis (10 minučių) ● Burti mažas jaunimo darbuotojų komandas. ● Ant popieriaus lapo nubraižykite 3 stulpelius: Vietinės erdvės (kur?), Vietiniai žmonės (kas?) ir Vietinis verslas / institucijos (kokia parama?). ● Sugalvokite idėjų ir išvardykite visus galimus išteklius jūsų kaimynystėje, kurie galėtų padėti nemokamai (pvz., savivaldybė = nemokamas kambarys, vietinis prekybos centras = nemokami užkandžiai, vidurinė mokykla = nemokami savanoriai). 2 veiksmas: filtras ir rizikos vertinimas (15 minučių) ● Siekdamas užtikrinti patikimumą, komandos turi patikrinti savo idėjas per įgyvendinamumo filtrą. Geriausios idėjos jos turi atsakyti į šiuos klausimus: ● Abipusiai naudingas elementas: ką partneris gauna mainais? (pvz., prekybos centras gauna teigiamą vietinį viešųjų ryšių poveikį; vidurinės mokyklos mokiniai gauna savanorių pažymėjimus). ● Vartininko kliūtis: su kuo tiksliai reikia pasikalbėti ir kokia yra didžiausia kliūtis gauti „taip“ (pvz., biurokratija, pasitikėjimo stoka)? Kaip ją apeisite? 3 veiksmas: 3 geriausi, į kuriuos galima imtis veiksmų (10 minučių) ● Pasirinkite 3 saugiausius ir realiausius vietinius kontaktus, su kuriais galėsite susisiekti kitą pirmadienį. ● Apibrėžkite kiekvieno veiksmo „mikroveiksmą“: jo vykdymas turi trukti mažiau nei 15 minučių (pvz., „Parašykite 4 eilučių el. laišką

	<i>mokyklos direktoriui“ arba „Užsukite į kepyklą 16.00 val. ir pasikalbėkite tiesiogiai su savininku“).</i> 4 veiksmas: 1 minutės pristatymo simuliacija (10 minučių) • Kiekviena komanda pasirenka savo prioritetinį kontaktą Nr. 1. • Vienas komandos narys atlieka NVO darbuotojo vaidmenį, o kitos komandos narys – vietos suinteresuotosios šalies vaidmens (pvz., irzlaus parduotuvės savininko arba užimto savivaldybės tarnautojo) vaidmenį. Suvaidinkite 1 minutės trukmės trumpą pristatymą, kad pasipraktikuotumėte, kaip paprašyti išteklių ne kaip elgetai, o kaip partneriui. Paprastesnė versija žmonėms su protine negalia ir neuroįvairove 1 žingsnis: Suformuokite mažas jaunimo darbuotojų komandas. Ant popieriaus lapo nubraižykite 3 stulpelius: Vietos erdvės, Vietos žmonės, Vietos verslas. 2 žingsnis: sugalvokite idėjų generavimo procesą ir užsirašykite, kas jūsų kaimynystėje gali padėti nemokamai (pvz., savivaldybė = nemokamas kambarys, vietinis prekybos centras = nemokami užkandžiai, vidurinė mokykla = nemokami savanoriai). 3 veiksmas: pasirinkite 3 saugiausius ir lengviausiai susisieksiančius vietos kontaktus kitą pirmadienį.
Vertinimas	Realybės patikrinimas: ar šie 3 pasirinkti žingsniai nereikalauja išteklių ir įveikiami per 15 minučių kitą savaitę?

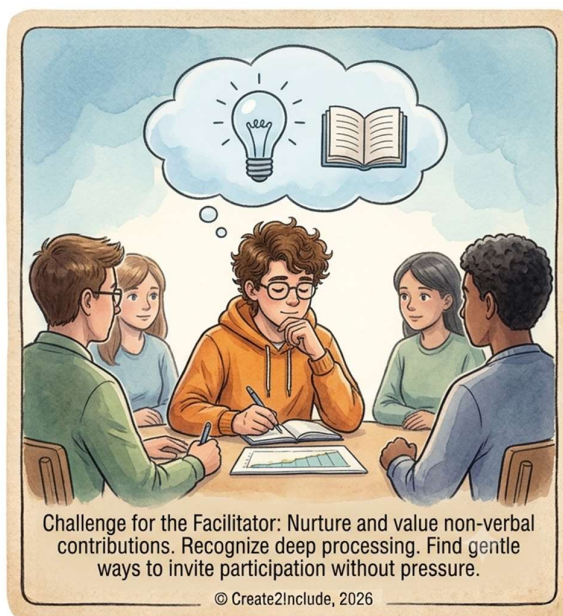
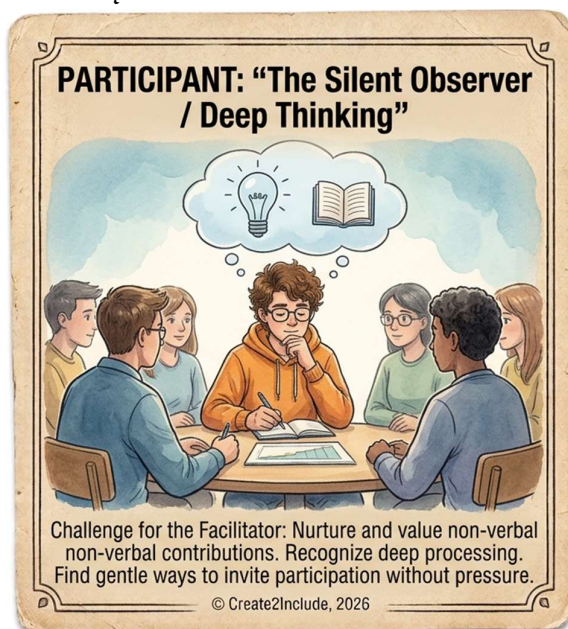
5 veikla	
Veiklos pavadinimas	Tvarumo paktas
Trumpas aprašymas, tikslinė grupė	Smagus ir nebiurokratinis ritualas, skirtas ugdyti institucinį įsipareigojimą ir užtikrinti, kad darbuotojai ateityje taikytų įtraukų BPM metodą. Interaktyvus, nebiurokratinis institucinio įsipareigojimo pratimas, skirtas konkrečiai organizacijai atsakomybei ugdyti. Jaunimo darbuotojai bendradarbiauja nustatydami praktinius iššūkius, kurdami bendras įtraukties taisykles ir įtvirtindami mikroįsipareigojimus per prieinamą lytėjimo ritualą, užtikrindami ilgalaikį įtraukaus BPM metodo taikymą.
Reikalingi ištekliai / įranga	1 didelis kartono lapas („The Master Pact“), 1 netoksiško rašalo pagalvėlė (bet kokia ryški spalva pirštų atspaudams), įvairiaspalviai lipnūs lapeliai, žymekliai ir išmanieji telefonai / planšetiniai kompiuteriai skaitmeniniam archyvavimui.
Trukmė	60 minučių
Instrukcijos	1 etapas: „Realybės patikrinimo“ arena (15 minučių) 1 veiksmas: kiekvienam jaunimo darbuotojui duokite lipduką, ant kurio pažymėta jų siena su užrašu „Taip, bet ...“. Nurodykite jiems parašyti arba nupiešti didžiausią kliūtį, su kuria jie susiduria, siekdami užtikrinti, kad jų vietinio jaunimo centro veikloje nebūtų teksto arba kad ji būtų skaitmeninė

	(pvz., „Pamirštu naudotis skaitmeniniais įrankiais, kai atlieku kelias užduotis vienu metu“ arba „Jaunimui nusibosta tradicinis stebėjimas“). 2 žingsnis: Susiskirstykite poromis greitam 5 minučių „Greito sprendimų pasimatymų“ etapui. Partneriai siūlo neatidėliotinus, neformalius alternatyvius būdus, kaip įveikti vienas kito nurodytas kliūtis. 2 etapas: Bendras pagrindinių išipareigojimų kūrimas (15 minučių) 3 žingsnis: Suskirstykite dalyvius į 3 mažas darbo komandas. Kiekviena komanda turi sugalvoti ir pasiūlyti <i>vieną</i> auksinę, trumpą taisyklę tvariai institucinei įtraukčiai (pvz., „Savo jaunimo centre naudosisime vizualinį termometrą“ arba „Vertinimas be teksto“). 4 žingsnis: Suburkite visą grupę. Komandos pristato savo taisykles, o visa grupė balsuoja už 3 svarbiausius pagrindinius išipareigojimus, kuriuos reikia aiškiai užrašyti ant didelio kartono lapo (Pagrindinis paktas). 3 etapas: Mikroįsipareigojimų prekyvietė (15 minučių) 5 žingsnis: pereinant prie individualios atskaitomybės, kiekvienas jaunimo darbuotojas pasirenka vieną praktinę mikroužduotį, kurią jis realiai gali išipareigoti atlikti per ateinantį mėnesį. 6 veiksmas: Sukurkite „Atsakomybės draugo sistemą“. Kiekvienas dalyvis turi susiporuoti su kolega, kuris atliktų jo „kolegos globėjo“ vaidmenį. Kartu jie susitaria dėl neformalaus būdo kitą mėnesį vienas kitą paraginti (pvz., išsiųsti palaikantį priminimą ar atitinkamą memą) laikytis savo užduočių. 4 etapas: Pirštų atspaudų ritualas ir skaitmeninis paleidimas (15 minučių) 7 žingsnis: Prasideda uždarymo ritualas. Užuoat naudoję standartinius parašus, kiekvienas komandos narys prieina, išspaudžia nykštį į ryškia rašalo pagalvėlę ir palieka spalvingą piršto atspaudą šalia savo mikroįsipareigojimo lentoje, kad visam laikui užantspauduotų paktą. Užklijuodami savo piršto atspaudą, jie ištaria vieną žodį, kuris simbolizuoja įtraukties ateitį jų centre (pvz., „Prieiga“, „Empatija“, „Inovacijos“). 8 veiksmas: nufotografuokite aukštos kokybės užbaigtą pagrindinį paktą, kad sukurtumėte akimirksniu panašų „skaitmeninį pėdsaką“. Pasidalykite šiuo vaizdu organizacijos pagrindinėje komandos pokalbių grupėje (pvz., „WhatsApp“, „Slack“, „Viber“), kad jis tarnautų kaip nuolatinis, nereikalaujantis popierizmo valdiklis ir vizualinis priminimas.
Vertinimas	Nulinio popierizmo tikslas: Ar šis išipareigojimų procesas leidžia išvengti didelių naujų ataskaitų kūrimo ar papildomo administracinio laiko sąnaudų, tuo pačiu užtikrinant tikrą, žaidimo principu pagrįstą komandos atsakomybę už BPM sistemą?

Mokymo medžiaga

Modulis 2

Vaidmenų kortelės. 2 veikla



PARTICIPANT: "The Insightful Contributor / Encouraging Diverse Perspectives"



Challenge for the Facilitator: Nurture and celebrate a range of viewpoints, fostering a truly inclusive and safe sharing environment. Encourage active listening and invite everyone to add their unique insights.

© Create2Include, 2026



Challenge for the Facilitator: Nurture and celebrate a range of viewpoints, fostering a truly inclusive and safe sharing environment. active listening and invite everyone to add their unique insights.

© Create2Include, 2026

PARTICIPANT: "The Emotionally Triggered Youth"



Challenge for the Facilitator: Handle intense emotions and distress with care. Use trauma-informed communication. Apply de-escalation protocols (Anxiety without pressure).

© Create2Include, 2026



Challenge for the Facilitator: Nurture interx communication. Apply de-escalation protocols (Acknowledge, Pause, Redirect). Lower the participant's anxiety without pressure.

© Create2Include, 2026

SCENARIO 1: "The Language Barrier & Fear of Judgment"



Core Dilemma: Feeling invisible, fear of making mistakes, and group impatience.

© Create2Include, 2026

Character Profile: Elena, 19 years old

Situation: Elena recently arrived in a new country and speaks the local language at a basic level. During group discussions, she often stays quiet. When she does speak, other participants sometimes finish her sentences or look impatient.

Today, during a brainstorming session, she gave up trying to explain her idea and said, "Never mind, it's not important."

© Create2Include, 2026

Scenario 2: The Systemic Financial Barrier



Core Dilemma: Hidden economic hardship masked as behavioral conflict/apathy.

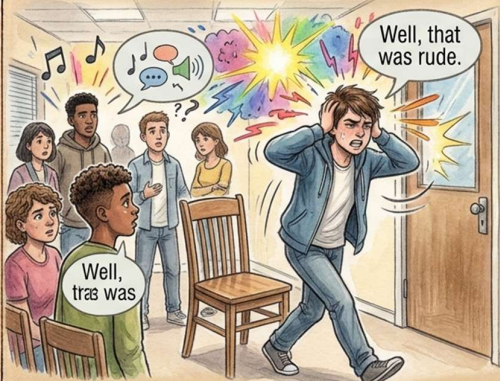
© Create2Include, 2026

Character Profile: Mark, 17 years old

Situation: The group is planning a weekend team-building trip, and everyone is excited. However, participants are asked to cover their own public transport tickets and bring packed lunches. Mark's family is struggling financially. Instead of he can't afford it, Mark starts acting defensive and dismissive, saying: "This trip is stupid anyway, I'm not going to waste my time on this."

© Create2Include, 2026

Scenario 3: Sensory Overload & Neurodivergence



Core Dilemma: Sensory overload resulting in sudden withdrawal, which the group misinterprets as disrespect or bad behavior.

© Create2Include, 2026

Character Profile: Alex, 16 years old

Situation: The youth center is hosting noisy, fast-paced debate with music in the background and bright fluorescent lights. Alex suddenly puts *his* hands over *his* ears, abruptly stands up, pushes *his* chair back loudly, and walks out of the room, slamming the door. Another participant comments, "Well, that was rude."

Core Dilemma: Sensory overload resulting in sudden withdrawal, which the group misinterprets as disrespect or bad behavior.

© Create2Include, 2026

Scenario 4: Institutional Distrust & Marginalization



Core Dilemma: Historical/systemic distrust toward institutions and feeling used for "statistics."

© Create2Include, 2026

Character Profile: Samir, 20 years old

Situation: The youth project requires participants to fill out official registration forms with personal data and signature to access a local workshop venue.

Samir refuses to sign the paperwork and becomes hostile toward the staff, shouting, "You guys always collect our data for funding, but nothing ever changes for us on the street!"

© Create2Include, 2026

A CUP / VESSEL (OVERFLOWING)



FULL OF IDEAS / CAPACITY

A CUP / VESSEL (EMPTY)



COMPLETELY DRAINED

A WINDMILL / TURBINE



TURNING INFLUENCE INTO IDEAS

A WINDMILL / TURBINE



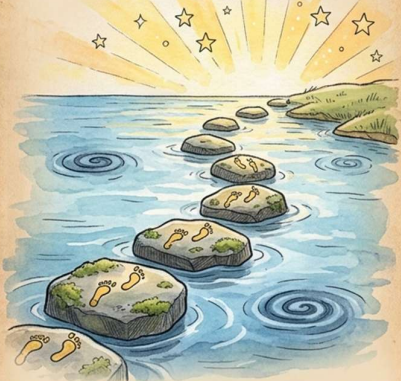
TURNING CHAOS INTO USABLE ENERGY

A RIVER & STEPPING STONES



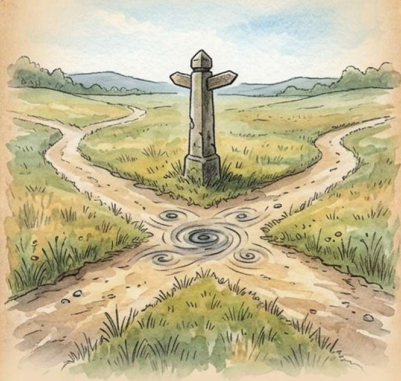
NAVIGATING UNCERTAINTY

STEPPING STONES ACROSS A RIVER



PROGRESSING STEP-BY-STEP

A CROSSROADS & SIGNPOST



FACING CHOICES

A SIGNPOST WITH DIRECTIONS



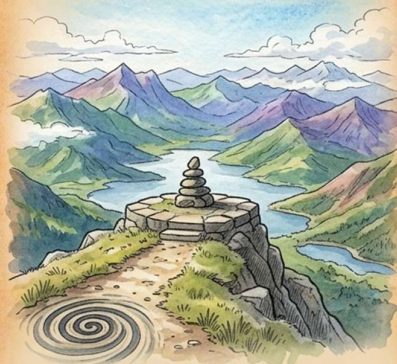
NEEDING DIRECTION

A WINDING MOUNTAIN PATH



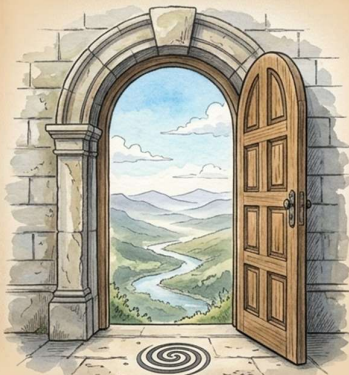
REQUIRES EFFORT

YIELDS A GREAT VIEW



VIEW FROM THE TOP

A DOORWAY / THRESHOLD (OPEN)



READY & OPEN

A DOORWAY / THRESHOLD (HALF-OPEN)



FEAR OF THE UNKNOWN

A MAZE / LABYRINTH (COMPLEX)



FEELING STUCK

A MAZE / LABYRINTH (EXIT)



FINDING A WAY THROUGH

A SAFETY NET (SUPPORT)



SUPPORT SYSTEMS

A WEB OF CONNECTIONS (UNITY)



INTERCONNECTEDNESS



Dviejų kalbų užduočių kilimėliai:

- Spausdintos raktinių žodžių kortelės / kilimėliai, suformatuoti angliškai ir ukrainietišku tekstu:
 - *Didžiūotis / Пишаюся*
 - *Sumišęs / Незрозуміло*
 - *Saugus / У безпеці*
 - *Sunkus / Важко*
 - *Aiškus / Зрозуміло*
 - *Įkvėptas / Натхненний*

Modulis 3

- [text-to-speech tools.](#)
- ([ChatGPT](#), [Copilot](#), [Gemini](#))
- [Canva AI](#)
- [Adobe Express AI](#)
- [Microsoft Designer](#)
- [Text-to-Speech tools](#)
- [Speech-to-Text tools](#)
- [AI image generation tools](#)
- [Canva Whiteboard](#) / [Miro](#) / [Padlet](#)
- [Mentimeter](#)
- [DeepL](#), [Google Translate](#)
- [Reflection Sheets](#)
- [The pathway includes:](#)

Modulis 4

- [CANVA](#)
- [Badgecraft](#)
- [openbadgefactory](#)
- Chat GPT [Chat GPT](#)
- Claude AI [Claude AI](#)
- Gemini [Gemini](#)
- Translate Tools: [Google Translate](#), [Deepl AI](#)
- [Google Maps](#)

Veikla 1 & 2 - 1 įrankis

Create2Include

Ahmed, 19-year Youth Worker Trainee

Situation

- Refugee, 6 months
- Speaks little Greek.

Barriers

- Social anxiety,
- Isolated on phone

Barriers

- Design,
- Hip-hop

YW Goal

- Transform
- spectator to digital content co-creator
- Co-creator.

17 Y.O. GIRL

Create2Include

Situation

Remote village
No transport.
Limited pst. Aljinie da internet.

Barriers

Low self-confidence, not smart.
Avoids groups.
Avoids a company, vision for shared connection.

Hidden Talent

Storytelling, photography.
Avoids participating in photography.



Goal

Document rural life digitally.
Share her voice online with a smartphone.



Marcus

Situation

Dropped out of school, NEET, high-unemployment area, distrusts institutions.



Barriers

Anger management difficulties, negative school experiences, reluctant to join structured activities.

Hidden Talent

Hidden Talent
Music production,
video editing.

YW Goal

Channel creativity into a short film for Youth Café social media.



Included

Lena, 20 years old



Situation

Uses wheelchair, constant accessibility barriers at events, lacks confidence professionally.

Barriers



Feels invisible at events, overprotected by family, lacks social confidence

YW Goal

Feels invisible at events, overprotected by family, lacks digital confidence

Hidden Talent



Co-produce a short podcast about inclusion from her own perspective.

YW:

Create2Include

Situation.

Non-verbal, autism spectrum, lives in very remote island village, low socio-economic background, limited access to services and specialists.

Barriers

The toll on our carefully ascribed theory of the community and the power of resourceful communication as a necessity given real context of human and community authority.

Eleni

Communication-related difficulties due to non-verbal autism, extreme sensory sensitivity, family financial hardship, no access to therapies, tried AAC apps to structure his unique communication ability.

Hidden:

Some other impairments remain. AAC cannot extend sensory support from the home environment: primary time constraints. Family distinctiveness, family strength importantly.

Create2Include

Dimitris, 18 years old

► Situation

- Mild intellectual disability, attends special education programme, lives with family in small town, limited independence

► Barriers

- Needs repetition, difficulties, trig, flexful routines, free with illit; barriers, can't, cross abstract in group settings

► Hidden Talent

- Use multisensory digital tools and step-by-step apps to help him develop vocational skills and participate in a community workshop

CREATE INCLUDE

MAYA

SITUATION:
Diagnosed with dyslexia and dysgraphia, attends mainstream school, no extra support, parents unaware of her needs.

- Struggles with reading and writing, support unaware of her needs.

HIDDEN TALENT

- feels shrinking
- art
- low self-esteem due to repeated failures
- great memory.



BARRIERS:
Use text-to-speech and visual learning apps to help.

YW GOAL
Use text-to-speech, helping her and building confidence through a creative multimedia project.

Activity 1 & 2 tool 2

Create2Include

©2021 London College of Fashion in Partnership with Royal College of Art - Pathway Designing Workshop - Module 4

Young Person's Name (Short Name Card)

Team

DISCOVERDESIGNMAKESHOWTELLTRADE

STAGE	WHAT WILL THE YOUNG PERSON DO? Describe the role and action	WHICH DIGITAL TOOLS / AI WILL HELP?	YOUNG WORKER'S ROLE How will you support?
01 DISCOVER Curator - Curator			
02 DESIGN Maker - Curator			
03 MAKE High end curator - Curator			
04 SHOW Public curator - Presenter			
05 TELL Storytelling - Curator			
06 TRADE Sublimation - Curator			

Remember: Role progression is non-linear. A young person may need more time at any stage. Small, low-risk steps build lasting confidence.

Veikla 1 & 2 , 3 įrankis

Accessibility and Saver

INCLUSION METER

To what extent does the young person have control over decisions at the MAKE stage? For this Q1: Our set design shows accessibility in AI-selected tools for youth at this stage, handling input and based on regulated design.

1

Not at all
Executes simple instructions.

Fully

3

Moderately
Chooses from ready-made options.

Fully

5

Fully accessible digital AI-selected tools based on own ideas.

Fully

TOTAL INCLUSION SCORE (AVERAGE): ___ / 5

Activity 1/2 tool 4

Create2Include

RISK MANAGEMENT TABLE

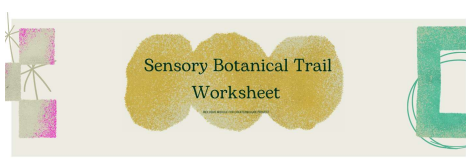
Possible risks · Identify risks and plan mitigation strategies

TOOL 1 POSSIBLE RISK	TOOL 2 TECHNICAL FAILURE	TOOL 3 IMPACT 1-5	TOOL 4 GROUP DYNAMIC
Mixed: Psychological self. Intensify anxiety. ISP		Impact: Create safe time, after actual task away from crowd.	
Not listed Group dynamics. YW gives time, offers language talks barriers		Impact: Create safe space, offers individual avatars barriers.	

Prevention and risk solutions

Add your own risks below

Veikls 2: Darbalaukis 1&2



STEP 1: DISCOVER (Sensory Exploration)

- **Feel & Smell:** Gently touch and smell 1-2 herbs or leaves that appeal to you.
 - **Scan:** Use the PlantNet app on your device to take a photo of the plant.
 - **Identify:** What is the name of this plant?
- Plant leaf placeholder
Plant Name:

STEP 2: DESIGN (AAC Icon Selection)

- **Look:** Browse the symbol grid on your device (Canva AAC icons).
 - **Select:** Tap or point to the icon/symbol you wish to use for your plant sign.
- AAC icon placeholder
My Chosen Symbol:

STEP 3: BUILD (Hands-on Creation)

- **Paint:** Decorate your wooden stake with your favorite color.
 - **Print:** Get your AI visual sticker with the QR code.
 - **Assemble:** Attach the QR code to your painted stake!
- Painted stake placeholder
Mission Complete! ☒ Yes

About This Worksheet

This A3 worksheet is designed to be a clear, visually engaging, and structured tool for participants in the Create2Include project. It supports learning through sensory exploration, symbol-based communication (AAC), and hands-on creation. The layout prioritizes ease of use for individuals with autism and diverse sensory and learning needs, making the botanical trail an accessible and enjoyable experience for everyone.



STEP 1: DISCOVER (Sensory Exploration)

- **Feel & Smell:** Choose 1-2 herbs or leaves that appeal to you.
 - **Scan:** Use the PlantNet app on your device to take a photo.
 - **Identify:** What is the name of this plant?
- Plant Leaf/Name:
(Box for taping a real leaf or writing/sticking the plant's name)

STEP 2: DESIGN (AAC Icon Selection)

- **Look:** Browse the symbol grid on your tablet (Canva AAC icons).
 - **Select:** Tap or point to the icon that represents your plant.
- Chosen Symbol:
(Box to stick or draw the selected symbol)

STEP 3: BUILD (Hands-on Creation)

- **Paint:** Color your wooden stake with your favorite color.
 - **Print:** Get your AI visual sticker with a QR code.
 - **Assemble:** Attach the QR code to the painted stake!
- Mission Complete!
(Box for Mission Complete status)

- Notes for Facilitators:**
- This worksheet is designed to be visually engaging and accessible.
 - Use clear, simple language and provide ample space for activities.
 - Adaptations can be made based on individual needs and available resources.
 - Encourage exploration and celebrate each participant's contribution.