

ΤΙΤΛΟΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ: **LIGHTNING DECISION JAM**

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 2 / Μάθηση βάσει έργου

Περιεχόμενο	Δεξιότητες	Ικανότητες
Μάθηση βάσει έργου	<ul style="list-style-type: none"> - Τήρηση χρόνου, - Σχεδιασμός/Προγραμματισμός ενεργειών - Διατύπωση της δήλωσης του προβλήματος 	<ul style="list-style-type: none"> - ομαδική εργασία - συνεργατική μάθηση - διαχείριση χρόνου - λήψη αποφάσεων - επίλυση προβλημάτων

LIGHTNING DECISION JAM	
Επισκόπηση Δραστηριότητας	<p>Το πρόβλημα με οτιδήποτε απαιτεί δημιουργική σκέψη είναι ότι είναι εύκολο να χαθείς - να χάσεις την εστίασή σου και να πέσεις στην παγίδα των άχρηστων, ανοικτών, μη δομημένων συζητήσεων. Ακολουθεί μία από τις πιο αποτελεσματικές λύσεις: Αντικαταστήστε όλες τις ανοιχτές, αδόμητες συζητήσεις με μια διαφανή διαδικασία.</p> <p>Για ποιο λόγο να χρησιμοποιήσετε αυτή την άσκηση: Για οτιδήποτε απαιτεί από μια ομάδα ανθρώπων να λάβει αποφάσεις, να επιλύσει προβλήματα ή να συζητήσει προκλήσεις. Είναι πάντα καλό να πλαισιώνετε μια συνεδρία 'Lightning Decision Jam' με ένα ευρύ θέμα.</p>
Υλικά	<ul style="list-style-type: none"> - Ορθογώνια post-its - Τετράγωνα post-it (2 διαφορετικά χρώματα, π.χ. ροζ και το μπλε) - Μάρκες ψηφοφορίας (π.χ. αυτοκόλλητα/μαγνητάκια), 2 διαφορετικά χρώματα - Μαρκαδόροι - Χρονοδιακόπτης που δείχνει ξεκάθαρα τον εναπομείναντα χρόνο - Μια ωραία λίστα μουσικής για εστίαση



Διάρκεια	Περίπου 1 ώρα
Τρόπος υλοποίησης	Η δραστηριότητα μπορεί να υλοποιηθεί στην ολομέλεια, κατά προτίμηση στην αίθουσα.

Δραστηριότητα

0. Επιλέξτε έναν συντονιστή

Κάποιες φορές παραβλέπεται, αλλά ένα εξαιρετικά σημαντικό βήμα πριν την έναρξη της δραστηριότητας είναι η επιλογή ενός συντονιστή. Η κύρια δουλειά αυτού του ατόμου είναι να συντονίζει τη συζήτηση και να τηρεί τον χρόνο. Η συμμετοχή στη διαδικασία επιτρέπεται αλλά είναι δευτερεύουσα σε σχέση με το ρόλο του να συντονίζει τη συζήτηση και να διασφαλίζει ότι ο χρόνος κατανέμεται μεταξύ όλων των συμμετεχόντων.

1. Ξεκινήστε με τα προβλήματα —7 λεπτά

Χωρίς προηγούμενη συζήτηση, όλοι στην ομάδα αφιερώνουν 7 λεπτά για να γράψουν όλες τις προκλήσεις, τις ενοχλήσεις, τα λάθη ή τις ανησυχίες που συνέβησαν κατά τη διάρκεια της εβδομάδας (ή από τότε που άρχισαν να εργάζονται στο έργο τους). Κάθε πρόβλημα πρέπει να καταγραφεί σε ξεχωριστό post-it.

2. Παρουσιάστε τα προβλήματα — 4 λεπτά ανά άτομο

Ο συντονιστής επιλέγει ένα άτομο κάθε φορά να σηκωθεί και να εξηγήσει γρήγορα κάθε πρόβλημα που αναγνώρισε, τοποθετώντας στον πίνακα/τοίχο τα post-it. Κανείς άλλος από την ομάδα δεν επιτρέπεται να μιλήσει εδώ. Ο συντονιστής δεν πρέπει να δίνει περισσότερα από 4 λεπτά ανά άτομο. Ο στόχος είναι να παρουσιαστούν μόνο τα προβλήματα.

3. Επιλογή προβλημάτων προς επίλυση - 6 λεπτά

Ο συντονιστής δίνει σε κάθε μέλος 2 μάρκες ψηφοφορίας. Χρησιμοποιώντας τις μάρκες, όλοι πρέπει να ψηφίσουν τα προβλήματα που θεωρούν πιο σημαντικά για να επιλυθούν. Αυτό συμβαίνει, και πάλι, χωρίς συζήτηση.

Οι συμμετέχοντες μπορούν να ψηφίσουν και τα δικά τους post-its εδώ και μπορούν επίσης να τοποθετήσουν τις δύο ψήφους τους σε ένα πρόβλημα, αν αισθάνονται ότι είναι ιδιαίτερα σημαντικό. Μόλις περάσουν τα 6 λεπτά, ο συντονιστής συγκεντρώνει γρήγορα τα προβλήματα που ψηφίστηκαν και τα ταξινομεί με σειρά προτεραιότητας. Η προτεραιότητα καθορίζεται από τον αριθμό των ψήφων που λαμβάνει κάθε πρόβλημα.

Τα υπόλοιπα προβλήματα που δεν ψηφίστηκαν δεν απορρίπτονται, αλλά απλώς μπαίνουν στην άκρη προς το παρόν.



4. Αναθεωρήστε τα προβλήματα ως τυποποιημένες προκλήσεις - 6 λεπτά

Τώρα, εστιάζοντας μόνο στα προβλήματα που έχουν ψηφιστεί και ιεραρχηθεί - ο συντονιστής θα ξαναγράψει το καθένα από αυτά ως τυποποιημένη πρόκληση, ξεκινώντας με "Πώς θα μπορούσαμε να....." (HMW). Αυτό θα βοηθήσει στη δημιουργία μιας σειράς λύσεων.

Παράδειγμα:

"Δεν έχω ιδέα τι συμβαίνει στο έργο Χ", γίνεται

"Πώς θα μπορούσαμε να το κάνουμε έτσι ώστε να γνωρίζετε τι συμβαίνει στο έργο Χ".

Η αναδιατύπωση του post-it σε μορφή "Πώς θα μπορούσαμε να ..." μας επιτρέπει να βλέπουμε τα διάφορα θέματα που προκύπτουν ως επιλύσιμα και να τυποποιήσουμε τον τρόπο με τον οποίο γράφονται οι προκλήσεις.

Ο συντονιστής θα πρέπει να ξαναγράψει όλα τα προβλήματα όσο το δυνατόν γρηγορότερα, διασφαλίζοντας ότι εξακολουθούν να έχουν την ίδια προτεραιότητα πριν προχωρήσει.

5. Παραγωγή λύσεων - 7 λεπτά

Τα αναδιατυπωμένα προβλήματα θα χρησιμοποιηθούν για την εύρεση κατάλληλων λύσεων. Ο συντονιστής ξεκινά με το πρόβλημα που έλαβε περισσότερες ψήφους. Αν υπάρχει ισοψηφία, ξεκινήστε με αυτό που τοποθετήθηκε πρώτο.

Κάθε μέλος της ομάδας έχει στη διάθεσή του 7 λεπτά για να γράψει όσο το δυνατόν περισσότερους πιθανούς τρόπους αντιμετώπισης της πρόκλησης χωρίς συζήτηση με άλλους συμμετέχοντες (μια λύση ανά post-it). Ο συντονιστής πρέπει να πει στα μέλη της ομάδας ότι στοχεύουμε στην ποσότητα έναντι της έναντι της ποιότητας (το οποίο θα γίνει στα επόμενα στάδια). Για το λόγο αυτό, η αφαίρεση της συζήτησης εδώ είναι κρίσιμη και εξασφαλίζει την ανάδειξη ποικίλων λύσεων.

Οι λύσεις δεν χρειάζεται να διατυπωθούν με κάποιον συγκεκριμένο τρόπο - αλλά πρέπει να είναι κατανοητές στους υπόλοιπους συμμετέχοντες. Δεν γίνεται ατομική παρουσίαση των λύσεων, καθώς αυτό δημιουργεί προκατάληψη προς άτομα με αναπτυγμένες δεξιότητες παρουσίασης.

Μόλις τελειώσουν τα 7 λεπτά, όλοι κολλούν τις ιδέες τους κάτω από τα αναδιατυπωμένα προβλήματα (στον τοίχο, πίνακα κ.λπ.) όσο το δυνατόν γρηγορότερα - αυτό θα πρέπει να απαιτεί μόνο 1 λεπτό.

6. Ψηφοφορία επί των λύσεων - 10 λεπτά

Πάνω στο ίδιο πρόβλημα, ο συντονιστής δίνει σε κάθε μέλος της ομάδας 6 μάρκες ψηφοφορίας για να ψηφίσει τις λύσεις που πιστεύει ότι αρμόζουν καλύτερα την εν λόγω πρόκληση.

7. Ιεράρχηση λύσεων - 30 δευτερόλεπτα

Η ομάδα έχει τώρα 30 δευτερόλεπτα στη διάθεσή της για να δημιουργήσει έναν κατάλογο λύσεων με σειρά προτεραιότητας - αγνοήστε οτιδήποτε έχει λιγότερες από δύο ψήφους.

8. Αποφασίστε τι θα εκτελεστεί- 10 λεπτά



Είναι σαφές ότι ορισμένες λύσεις θα είναι πιο δημοφιλείς προς δοκιμή από άλλες, αλλά είναι σημαντικό να γνωρίζουμε πόση προσπάθεια απαιτείται για καθεμιά από τις λύσεις - έτσι εδώ χρησιμοποιούμε μια απλή κλίμακα Effort/Impact (προσπάθεια/επιπτώση, κλίμακα E/I) για να καθορίσουμε ποιες λύσεις πρέπει να δοκιμαστούν ΑΜΕΣΑ και ποιες πρέπει να προστεθούν σε μια λίστα εργασιών (to-do).

Ο συντονιστής πρέπει να είναι πολύ προνοητικός σε αυτό το στάδιο, καθώς είναι αυτός που θα ανοίξει τη συζήτηση. Ο συντονιστής θα προσθέσει τώρα κάθε λύση στην κλίμακα προσπάθειας/επιπτώσεων.

Η προσπάθεια, σε αυτή την περίπτωση, είναι το πόσο πιστεύουμε ως ομάδα ότι θα χρειαστεί για να υλοποιήσουμε μια λύση. Ο αντίκτυπος είναι ο βαθμός στον οποίο πιστεύουμε ότι θα λύσει το πρόβλημά μας.

Και να τι πρέπει να κάνει ο συντονιστής: Να πάρει την λύση που έλαβε τις περισσότερες ψήφους, να την περάσει πάνω από το κέντρο της κλίμακας E/I και να ρωτήσει "υψηλότερα ή χαμηλότερα", για να προσδιορίσει τον αντίκτυπο της λύσης. Μόλις προσδιοριστεί ο αντίκτυπος, ο συντονιστής χρησιμοποιεί μια παρόμοια άσκηση για την προσπάθεια - "Πιο μακριά ή πιο κοντά", μετακινώντας τη λύση δεξιά ή αριστερά. Συνήθως εδώ ξεσπούν κάποιες μικρές συζητήσεις, οπότε ο συντονιστής πρέπει να είναι επιμελής στο να βρίσκει συναίνεση και να σταματά τις συζητήσεις που ξεπερνούν τα 20-30 δευτερόλεπτα.

Επαναλαμβάνετε αυτή τη διαδικασία για τις υπόλοιπες λύσεις που έχουν ψηφιστεί.

Μόλις γίνει αυτό, θα έχετε μια σαφέστερη εικόνα του αντίκτυπου και της προσπάθειας που απαιτεί κάθε λύση. Ο συντονιστής θα πρέπει τώρα να μαρκάρει γρήγορα σε όλα τα post-it με τις πιο αποτελεσματικές λύσεις, ώστε να μπορούν να αναγνωριστούν εύκολα μετά.

9. Μετατροπή των λύσεων σε εργασίες προς εφαρμογή- 5 λεπτά

Ο συντονιστής αφαιρεί τώρα τις μαρκαρισμένες λύσεις του από την κλίμακα E/I και ζητά από το άτομο που έγραψε τη λύση να προτείνει εφαρμόσιμες εργασίες για τη δοκιμή της. Ανάλογα με το μέγεθος και το χρόνο του έργου, το "εφαρμόσιμο" μπορεί να σημαίνει 1-2 ώρες, ημέρες ή εβδομάδες. Ένας καλός κανόνας είναι να μειώσετε αυτόν τον αριθμό στο μισό και να θεωρήσετε τη λύση ως πείραμα (ο βαθμός στον οποίο αυτό είναι εφικτό, φυσικά, εξαρτάται από την ίδια τη λύση).

Συμβουλές/προτάσεις για τη δραστηριότητα

Αν θέλετε να μάθετε περισσότερα για τη δραστηριότητα και πώς να την εφαρμόσετε στο διαδικτυο, δείτε το παρακάτω βίντεο: [Πώς να οργανώσετε ένα εξ αποστάσεως εργαστήριο Lightning Decision Jam](#)