

Verslumo įgūdžiai moterims skaitmeniniame pasaulyje

01 MOKYMOSI KONCEPCIJA

Mokymo koncepcijos autoriai:

Barbara Lipa, lektorė
Stiftung Digitale Chancen, Vokietija

Sandra Liebender, lektorė
Stiftung Digitale Chancen, Vokietija

Laura Grinevičiūtė, lektorė
Viešieji interneto prieigos taškai, Lietuva

Inga Žemaitienė, lektorė
Viešieji interneto prieigos taškai, Lietuva

Nina Pejič, lektorė
Simbioza, Slovėnija

Katja Pleško, lektorė
Simbioza, Slovėnija

Zoe Akrivouli, lektorė
Researcher, Computer Technology Institute, Graikija

Šis leidinys atspindi tik autorių požiūrį, todėl Europos Komisija negali būti laikoma atsakinga už bet kokią jame pateikiamos informacijos naudojimą.

TURINYS

1 Įžanga	3
1.1 Moterų verslumo ir skaitmeninių įgūdžių svarba darbo rinkoje	3
2 Mokymosi koncepcijos tikslas ir uždaviniai	4
2.1 Tikslas	4
2.2 Mokymosi programos „Inicijuok ir įgyvendink savo idėjas“ uždaviniai.....	4
3 Mokymosi programos tikslinė auditorija	4
3.1 Neformaliojo suaugusiųjų švietimo organizacijų lektoriai	4
3.2 Moterys (įskaitant ir mažiau galimybių turinčias moteris).....	5
3.3 Programos pritaikymas moterims ir kitoms tikslinėms grupėms.....	5
4 Programos kompetencijų žemėlapis.....	5
4.1 Projektu paremtas mokymasis skaitmeninių ir verslumo įgūdžių ugdymui.....	5
4.2 Programos pagrindinės dalys	6
4.3 Programos struktūra	7
4.4 Modulių aprašymas	8
4.5 Mokymų struktūra.....	9
4.6 Mokymų vedimas.....	10
4.7 Lektoriaus vaidmuo mokymų metu	11
5 Modulių aprašymas	11
5.1 1 modulis – projekto inicijavimas.....	11
5.2 2 modulis – projekto planavimas	12
5.3 3 modulis – projekto pristatymas ir užbaigimas.....	13
6 Programos vertinimo metodika.....	13
6.1 Išankstinis dalyvių lūkesčių bei patirčių vertinimas	14
6.2 Mokymų programos baigiamasis vertinimas.....	14
6.3 Skaitmeniniai ženkliai kaip įgytų įgūdžių patvirtinimui.....	14
7 Mokymų medžiaga „Moodle“ aplinkoje	15
8 1 priedas.....	17

1 Įžanga

Asociacija „Viešieji interneto prieigos taškai“ įgyvendindama tarptautinį projektą „Verslumo įgūdžiai moterims skaitmeniniame pasaulyje“ (angl. *Entrepreneurial Skills for Women in a Digital World*, No. 2018-1-LT01-KA204-047019) kartu su organizacijomis partnerėmis iš Slovėnijos, Vokietijos ir Graikijos parengė mokymosi koncepciją, skirtą gilinti moterų ir neformaliojo švietimo sektoriuje dirbančių darbuotojų skaitmeninius bei verslumo įgūdžius nutiesiant moterims kelią į sėkmę darbo rinkoje. Projektas finansuojamas Europos Komisijos „Erasmus+“ programos, skirtos strateginei partnerystei suaugusiųjų švietimo srityje stiprinti.

Dėl vykstančių pokyčių darbo rinkoje bei technologinės pažangos ši mokymosi koncepcija atliepia poreikį stiprinti moterų skaitmeninius ir verslumo įgūdžius. Šiame dokumente pateikiamas konkretus būdas, kaip suaugusiųjų neformaliojo švietimo organizacijos gali prisidėti prie moterų skaitmeninių bei verslumo įgūdžių ugdymo bei galimybių platesnei moterų savirealizacijai ir didesniai konkurencingumui darbo rinkoje kūrimo. Šioje koncepcijoje yra aprašoma neformaliojo ugdymo programos idėja, naudojamas metodas, mokymų turinys, mokymosi planas, tikslinė auditorija ir t. t.

1.1 Moterų verslumo ir skaitmeninių įgūdžių svarba darbo rinkoje

Šiandien moterys sudaro daugiau nei 50 % Europos Sąjungos gyventojų. Remiantis Eurostato tyrimų duomenimis, 2019 m. nedarbo lygis ES buvo 6,5 % (daugiau nei 16 milijonų gyventojų). Moterų dalyvavimas darbo rinkoje buvo 11,5 % mažesnis nei vyrų. Be to, 2020 m. viduryje per koronaviruso pandemijos sukeltą ekonominę krizę darbo kur kas dažniau neteko moterys nei vyrai. Pasibaigus karantinui ir atsigaunant verslams moterys turėtų sugrįžti į darbo vietas savaime, bet tai nepanaikina priežasčių, kodėl ši problema apskritai egzistuoja.

Nors Europos Sąjunga ir laikosi pozicijos, kad Europa turėtų geriau panaudoti moterų talentus siekiant ekonominio augimo, tačiau vis dar susiduriama su dideliu iššūkiu – neišnaudotu moterų potencialu ekonomikoje. Deja, bet darbo rinkoje moterų atlyginimas už tą patį ir tos pačios vertės darbą vis dar mažesnis nei vyrų. Jos susiduria su dideliu iššūkiu, siekdamas derinti darbinę veiklą su šeimininėmis pareigomis. Moterys taip pat yra socialiai labiau pažeidžiamos, ypač kalbant apie vienišas, bedarbes, pagyvenusio amžiaus ar neįgalias moteris. Dažnai moterų darbo jėga yra nuvertinama, vadovaujantis stereotipinėmis nuostatomis.

Šios mokymo koncepcijos tikslas prisidėti prie išvardintų problemų sprendimo - padėti moterims įgyti ar sustiprinti įgūdžius, kurie šiandien yra reikalingiausi darbo rinkoje.

Asmenims, ieškantiems darbo ar galvojantiems, kaip pakelti savo vertę darbo rinkoje, svarbu ugdyti ir stiprinti verslumo bei skaitmeninius gebėjimus. Šiandien darbdaviai ypatingai vertina darbuotojus, kurie moka dirbti komandoje, yra kūrybiški, gebančia prisitaikyti prie sunkumų, kintančios aplinkos. Tačiau jie įvardina ir problemą, nes darbo ieškančių asmenų verslumo įgūdžiai vis dar menki. Per ateinančius keletą metų net 85 proc. darbo vietų bus privaloma turėti bent minimalius skaitmeninio raštingumo įgūdžius. Be to, dėl COVID 19 atsidaro staigus skaitmeninių gebėjimų poreikis. Todėl suprasti ir gebėti naudotis įvairiomis technologijomis bus būtina beveik kiekvienam darbuotojui.

2 Mokymosi koncepcijos tikslas ir uždaviniai

2.1 Tikslas

Šios mokymosi koncepcijos paskirtis – pateikti programos „Inicijuok ir įgyvendink savo idėjas“, skirtos moterų skaitmeninių bei verslumo įgūdžių ugdymo per neformaliojo suaugusiųjų švietimo organizacijas, sampratą, tikslus, uždavinius; apibrėžti tikslines grupes, mokymo procesą, mokymo turinio gaires, rezultatus bei kompetencijų vertinimą.

2.2 Mokymosi programos „Inicijuok ir įgyvendink savo idėjas“ uždaviniai

Mokymų programos uždaviniai yra šie:

- Tarpusavyje integruojant technologijas, projektų valdymo ir verslumo sritis įgalinti moteris įgyti ar patobulinti darbo rinkai reikalingų įgūdžių;
- pasirinkti projektu pagrįstą metodą darbo rinkai reikalingų įgūdžių skatinimui, nepaisant projekto tipo (technologinis ar kitas);
- gerinti informuotumą apie moterų švietimo poreikius dabartinėje darbo rinkoje.

3 Mokymosi programos tikslinė auditorija

Neformaliojo suaugusiųjų švietimo organizacijos (pavyzdžiui, viešosios bibliotekos, bendruomenės, skirtingos nevyriausybines organizacijos ir pan.) yra bene patogiausios ir lengviausiai prieinamos švietimo vietos, kurios gyventojams padeda atnaujinti ar įgyti naujas vertingas kompetencijas. Jos teikia paslaugas įvairioms visuomenės grupėms ir dažnai šiose vietose pagalbos ir paramos ieško labiau socialiai pažeidžiami asmenys. Neformaliojo suaugusiųjų švietimo organizacijos svarbios ir moterims, ypačiai ieškančioms darbo, vienišoms mamoms, neįgalioms ar gyvenančios atokiuose miesteliuose. Šių įstaigų teikiama nauda siejama su įgytomis kompetencijomis, suteikta pagalba bei parama. Šioje mokymosi koncepcijoje pateikiama konkreti idėja, kaip neformaliojo suaugusiųjų švietimo organizacijos per sukurtą naują mokymo programą „Inicijuok ir įgyvendink savo idėjas“ moterims gali padėti sustiprinti šiandien darbo rinkai reikalingus skaitmeninius, verslumo įgūdžius bei taip paskatinti įsitraukti į darbo rinką, padidinti pajamas.

3.1 Neformaliojo suaugusiųjų švietimo organizacijų lektoriai

Viena iš pagrindinių programos tikslinių grupių yra darbuotojai, dirbantys neformaliojo suaugusiųjų švietimo organizacijose. Tai darbuotojai iš viešųjų bibliotekų, bendruomenės centrų, viešųjų interneto prieigos taškų, moterų nevyriausybinių organizacijų, savanorių bendruomenių, migracijos centrų ir pan.

Darbuotojams ir lektoriams, kurie nori vesti mokymus moterims pagal programą „Inicijuok ir įgyvendink savo idėjas“, yra taikomi šie kriterijai:

- Neformaliojo suaugusiųjų švietimo organizacijų darbuotojai (pavyzdžiui, asmenys, dirbantys viešosiose bibliotekose, bendruomenių centruose, nevyriausybines organizacijose ir pan.);
- Darbo su suaugusiais asmenimis patirtis;

- Pagrindinis skaitmeninių žinių lygis (ne mažesnis nei 4 lygis pagal DigComp 2.1 skaitmeninių kompetencijų sandarą);
- Noras ir motyvacija tobulėti;
- Noras padėti moterims integruotis į darbo rinką.

3.2 Moterys (įskaitant ir mažiau galimybių turinčias)

Kita svarbiausia projekto tikslinė grupė yra moterys, ypatingai atkreipiant dėmesį į mažiau galimybių turinčias. Europos lyčių lygybės institutas mažiau galimybių turinčias moteris įvardina kaip asmenis, kurie susiduria su didesne socialine atskirtimi, diskriminacija, smurtu šeimoje, skurdu, migracija, neįgalumu bei vyresnio amžiaus moterys.

Norėdamos dalyvauti mokymuose moterys turi atitikti žemiau pateiktus reikalavimus:

- Priklausančios mažiau galimybių turinčių moterų grupei;
- Ieškančios darbo, norinčios tobulėti, siekti didesnės karjeros ar kurti savo verslą;
- Vyresnės nei 18 m.;
- Turinčios skaitmeninio raštingumo pradmenis (1 ar 2 lygmenys pagal Digcomp 2.1. skaitmeninių kompetencijų sandarą);
- Norinčios įgyti ar pagilinti projektų valdymo ir verslumo įgūdžius.

3.3 Programos pritaikymas moterims ir kitoms tikslinėms grupėms

Nors ši mokymosi koncepcija ir programa skirta moterims, ji gali būti pritaikoma ir kitoms tikslinėms grupėms. Mokymo turinys aktualus kiekvienam individui, norinčiam atrasti kelią į darbo rinką ar bent jau sustiprinti savo kompetencijas skaitmeninio raštingumo ar verslumo srityse. Ši programa yra aktuali ir jaunimui, valstybinių institucijų atstovams, asmenims, dirbantiems privačiame sektoriuje.

4 Programos kompetencijų žemėlapis

4.1 Projektinis modelis skaitmeninių ir verslumo įgūdžių ugdymui

Mokytis visą gyvenimą galima įvairiai. Siekdamas sustiprinti skaitmenines žinias ir verslumo įgūdžius neformaliojo suaugusiųjų švietimo organizacijos taiko įvairius būdus ir priemones, skirtas įgūdžių ugdymui.

Skirtingų dalykų integracija ugdymo procese yra įvardijama kaip efektyvus būdas mokytis suvokti skirtingus reiškinius ir įgyti reikiamų įgūdžių. Todėl šiame dokumente aprašoma programa „Inicijuok ir įgyvendink savo idėjas“ yra parengta naudojantis „projektais paremtu mokymosi“ metodu. Šis reiškinys leidžia integruoti tarpusavyje skirtingus dalykus ir nagrinėti realaus gyvenimo reiškinius iš skirtingų požiūro taškų, pasitelkiant skirtingų sričių žinias. Be to, įgyvendinant šį metodą neužtenka vien teorinių žinių, bet reikia ir praktinės patirties: imtis iniciatyvos, kūrybiškumo, sprendimų priėmimo, darbo komandoje ir pan.

Parengtoje programoje projektais paremtas mokymasis sudaro sąlygas skirtingų dalykų, tokių kaip projektų vadyba, skaitmeninis raštingumas ir verslumas, integracijai. Mokyti šių dalykų buvo pasirinkta dėl toliau išvardintų priežasčių:

- Tikimasi, kad mokymasis šių trijų dalykų yra efektyvus būdas ugdyti XXI a. įgūdžius, reikalingus darbo rinkai;
- Projektų valdymo disciplinos svarba pastaraisiais dešimtmečiais sparčiai išaugo. Vis daugiau tiek verslo, tiek valstybinių institucijų labiau įsitraukia į projektų valdymo discipliną savo organizacijose ir, įgyvendindamos projektus, kuria naujus produktus, paslaugas. Įvairių kompanijų vadovai projektų valdymą mato kaip patrauklią discipliną, kuri leidžia užkirsti kelią chaotiškai reakcijai į pokyčius, optimizuoja išteklius, padeda sudaryti planus, gerina asmenų ir komandų veiklą, užtikrina galutinio produkto ar paslaugos kokybę bei leidžia kontroliuoti išlaidas.
- Skaitmeninės raštingumo žinios svarbios kiekvienam žmogui. Tik skaitmeniškai raštingas žmogus geba informacijos ieškoti, ją vertinti, valdyti ir savarankiškai kurti skaitmeninį turinį bei panaudoti jį siekiant asmeninių bei profesinių tikslų. Akivaizdu, kad, siekiant sėkmingai įsitvirtinti darbo rinkoje, informaciniai ir technologiniai įgūdžiai taps vis reikalingesni, o gebėjimas kurti, valdyti technologijas, spręsti kompleksines problemas bus itin paklausūs ir darbdavių pageidaujami įgūdžiai.
 - Šiandien verslumas yra suprantamas ne vien kaip gebėjimai, reikalingi verslui pradėti ir vystyti, bet ir kaip naujos idėjos, projektų įgyvendinimas, kūrybinis mąstymas ir veikimas.

Labai dažnai šių trijų dalykų yra mokoma atskirai. Todėl išvardintų trijų sričių integracija atleidžia programos „Inicijuok ir įgyvendink savo idėjas“ unikalumą ir išskirtinumą. Programos metu moterys kviečiamos tyrinėti ir analizuoti problemas, atsižvelgiant į savo patirtį ir žinias iš asmeninio, socialinio, ekonominio gyvenimo. Moterys mažose grupėse aptaria jas dominančias problemas arba dalijasi problemomis, kurias mato aplinkui ir kurias norėtų išspręsti. Moterys turi ne „iškalti“ informaciją, bet pačios suformuluoti probleminį klausimą ir savo jėgomis atrasti atsakymą į jį.

4.2 Programos pagrindinės dalys

Programa susieja tris skirtingas kompetencijų sritis: skaitmeninius įgūdžius, verslumo ir projektų vadybos įgūdžius. Mokymų programos temos buvo atrinktos vadovaujantis Europoje patvirtintais kompetencijų standartais visose trijose programos srityse.

- **Projektų valdymas:** Projekto valdymo metodikų yra labai daug pradedant nuo Waterfall, Prince2, PMBOK baigiant Scrum, Kanbal, Lean. Tačiau ši programa supažindina su projektų valdymu, pagrindinėmis jo charakteristikomis, metodikomis ir nesiorientuoja nei į vieną konkrečią metodiką.
- **Europos skaitmeninės kompetencijos sandara (DigComp 2.1):** Europos skaitmeninės kompetencijos sandaros dokumentas naudojamas apibrėžti, kuris gebėjimų lygmuo ir kurios kompetencijos yra stiprinamos programoje. Šioje programoje naudojamos penkios kompetencijos: informacijos ir duomenų raštingumas,

bendravimas ir bendradarbiavimas, skaitmeninio turinio kūrimas ir problemų sprendimas.

- **Europos verslumo kompetencijų sandara (EntreComp):** Naudojant verslumo kompetencijų sandaros dokumentą programa stiprina šias kompetencijas: idėjos ir galimybės, ištekliai, veiksmas.

Lentelėje nurodomos konkrečios temos, kurios buvo įtrauktos į mokymų turinį pagal kompetencijų sritį.

Projekto valdymo įgūdžiai	Skaitmeniniai įgūdžiai (remiantis DigComp 2.1)	Verslumo įgūdžiai (remiantis EntreComp)
• Pagrindinės projekto charakteristikos. • Projekto gyvavimo ciklas. • Projekto vadovo ir komandos vaidmenys. • Projekto ribų nustatymas. • Projekto suinteresuotosios šalys. • Projekto valdymo planas (apimtis, tikslai, kalendorius, DIS, biudžetas, ištekliai). • Projekto pristatymas. • Komandinis darbas.	Bendravimas ir bendradarbiavimas • Bendravimas naudojantis skaitmeninėmis technologijomis (sąveika) (2.1)¹. • Dalijimasis naudojantis skaitmeninėmis technologijomis (2.2). • Bendradarbiavimas naudojantis skaitmeninėmis technologijomis (2.4). Skaitmeninio turinio kūrimas • Skaitmeninio turinio tobulinimas (3.1). • Skaitmeninio turinio integravimas ir pertvarkymas (3.2). • Autorių teisės ir licencijos (3.3). Problemų sprendimas • Poreikių ir technologijų sprendimų nustatymas (5.4).	Idėjos ir galimybės • Galimybių identifikavimas (1.1)² • Kūrybiškumas (1.2) • Vizija (1.3) • Idėjų vertinimas (1.4) • Etiškas ir tvarus mąstymas (1.5). Ištekliai • Savęs pažinimas (2.1) • Motyvacija (2.2) • Išteklių mobilizacija (2.3) • Kitų mobilizacija (2.5) Veiksmas • Būti atsakingam už iniciatyvą (3.1) • Planuoti ir valdyti (3.2) • Dirbti su kitais (3.4) • Mokyti per patirtį (3.5)

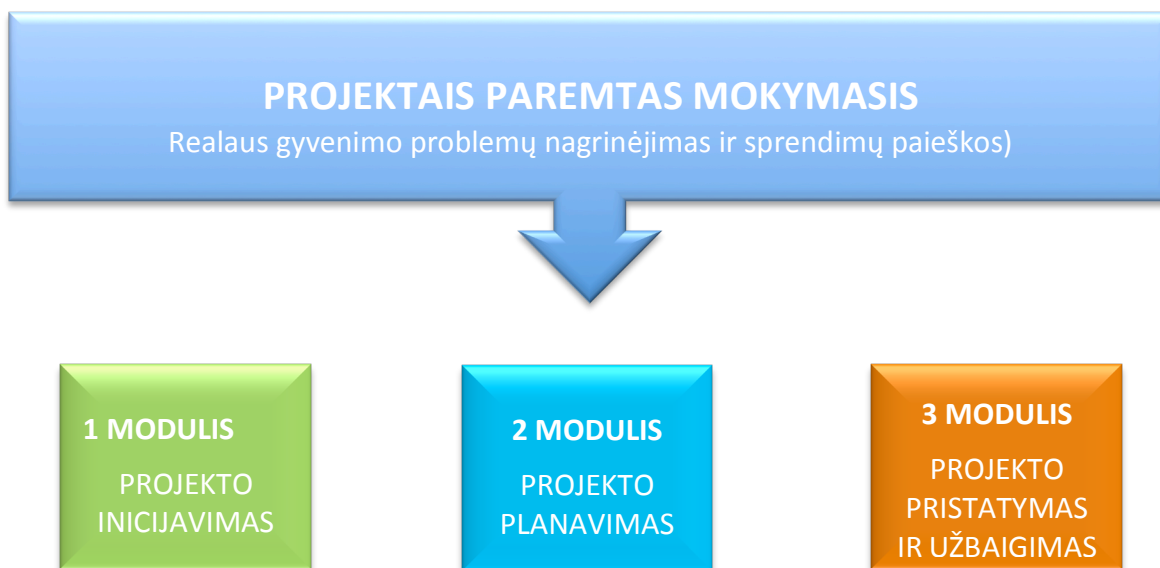
4.3 Programos struktūra

¹ The numbers refer to DigComp 2.1 framework.

² The numbers refer to EntreComp framework.

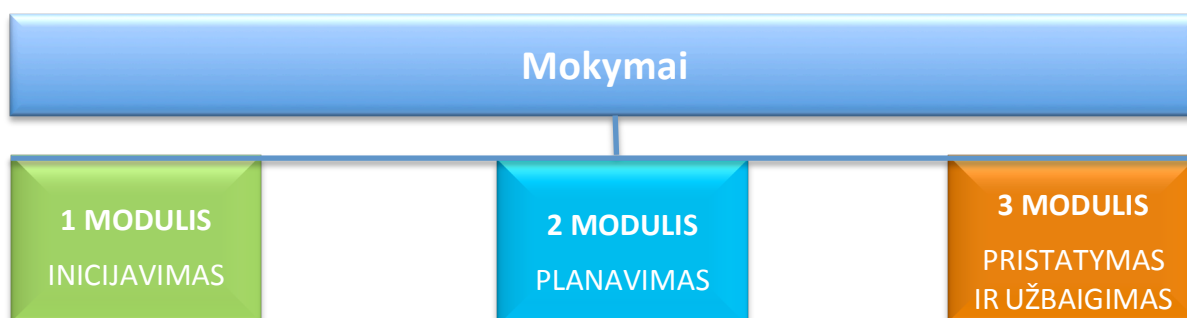
Programa apima tiesioginį mokymą. Šis mokymo metodas pasirinktas tam, kad besimokantieji būtų aktyviai įsitraukę į mokymosi procesą, ugdytų specialius įgūdžius, kurie bus panaudojami darbe, bendrautų su kitais, kurtų pasitikėjimą ir motyvaciją vykdydami projektus mažose grupėse.

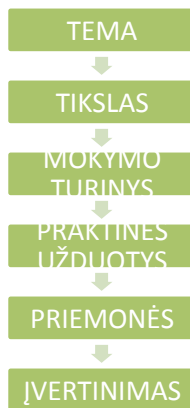
Tam, kad būtų atskleista mokymų programos struktūra, visos mokymų temos ir šaltiniai yra pateikiami trijuose moduluose. Kiekvienas modulis apima atitinkamus tris pagrindinius dalykus: projektų valdymą, skaitmeninį raštingumą ir verslumą.



4 PROJEKTŲ VALDYMAS, SKAITMENINIS RAŠTINGUMAS, VERSLUMAS

Žemiau pateikta lentelė iliustruoja kiekvieno modulio struktūrą. Konkretus mokymo turinys yra pateiktas 1 priede.



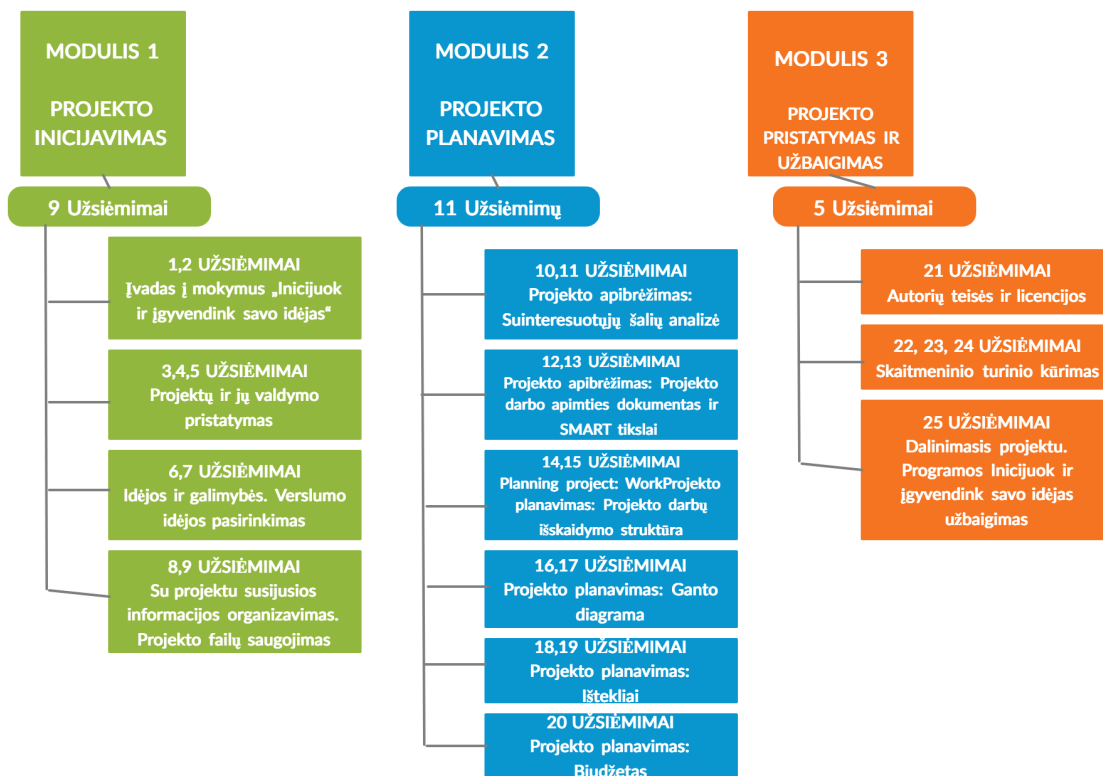


4.5 Mokymų struktūra

Žemiau pateiktas grafikas parodo programos *Inicijuok ir įgyvendink savo idėjas* chronologinę struktūrą. Kiekvienas modulis yra padalintas į atskirus užsiėmimus pagal temą. Iš viso programą sudaro 25 užsiėmimai, kiekvienas trunka 45 min. Priklausomai nuo temos apimties, jai gali būti skiriama nuo vieno iki trijų užsiėmimų.

Nepaisant to, mokymų trukmė yra orientacinė. Užsiėmimui reikalingas laikas gali svyruoti atsižvelgiant į konkrečius poreikius, pageidavimus ir pan. Lektorius turi sekti programos įgyvendinimo planą ir kiekvienu atveju atlikti reikalingus pakeitimus.

25 valandos tiesioginio mokymo (+ 12 – 15 valandų savarankiško mokymosi).



4.6 Mokymų vedimas

Kiekvienas užsiėmimas susideda iš šių veiklų: apšilimas, medžiagos pateikimas, praktinės užduotys, IKT įrankiai, papildoma medžiaga ir įvertinimas. Nepaisant to, kiek laiko trunka užsiėmimas, tokia struktūra turi būti išlaikoma kiekvieno mokymo metu.

Užsiėmimo pradžioje lektorius pristato mokymosi tikslus, kad besimokantieji žinotų, ko bus mokomasi. Apšilimo žaidimai padeda grupės nariams geriau pažinti vienas kitą, padeda sukurti malonią darbo atmosferą bei leidžia dalyviams mėgautis užsiėmimu. Trumpi apšilimo žaidimai gali būti naudingi ir užsiėmimo viduryje, kai dalyviai yra pavargę ar nuobodžiauja. Kita užsiėmimo dalis yra susijusi su teorinės medžiagos pateikimu ir praktinėmis užduotimis. Mokymosi medžiagą lektorius gali pateikti pristatydamas jau paruoštus pateikčių pristatymus, naudoti vaizdo ar garso įrašus, kad užsiėmimai būtų interaktyvesni. Rodomi pristatymai ir pateikiama teorinė medžiaga yra papildoma praktinėmis užduotimis, IKT įrankiais, grupinėmis diskusijomis ir dalinimusi patirtimi. Užsiėmimas turi būti baigiamas vertinimu. Grįžtamasis ryšys svarbus, nes atskleidžia besimokančiųjų reakcijas, jausmus, pastebėjimus apie tai, kas įvyko mokymų metu, be to, sukuria bendrą darbo supratimą, atvirą bendravimą ir geresnį komandinį darbą.

Pasiruošimas užsiėmimams:

- Lektorius turėtų paruošti mokymosi erdvę, kurioje yra stacionarūs ar planšetiniai kompiuteriai;
- Lektorius gali pasirūpinti ir kita įranga (pavyzdžiui, planšetiniais kompiuteriais) arba informuoti dalyvius juos atsinešti į mokymus;

- Lektorius turėtų užtikrinti, kad kiekvienas dalyvis turėtų gerą internetinį ryšį;
- Kadangi užsiėmimai yra pasikartojantys, lektorius turėtų apgalvoti, koku laiko intervalu bus susitinkama su dalyviais, ir susitarti dėl tikslų datų;
- Lektorius užsiėmimams turėtų ruošti iš anksto naudodamas programos *Inicijuok ir įgyvendink savo idėjas* mokomąją medžiagą. Jis gali naudotis užsiėmimų aprašymais, siūlomais pateikčių pristatymais, vaizdo ir garso įrašais. Taip pat turėtų būti pasiruošiama apšilimo žaidimams ir praktinėms užduotims.

4.7 Lektoriaus vaidmuo mokymų metu

Įgyvendinant šią programą, svarbų vaidmenį atlieka lektorius. Jis yra pagrindinis ugdymo proceso lyderis, kuris yra įpareigotas stebėti, patarti, padėti, valdyti ir vadovauti mokymuisi, taip pat suteikti reikalingų žinių ir įgūdžių, kurie padės besimokantiejiems pasiekti jų tikslus ir norimas kompetencijas. Dirbant su mokymų dalyviais, svarbu sukurti daugiau ar mažiau asmeninį, atsakingą ir dinamišką santykį, pagrįstą apibūsiu pasitikėjimu. Tai sukuria mokymosi aplinką, kurioje besimokantieji gali kelti reikiamus tikslus, uždavinius, klausimus ir nebijo klysti bei mokytis iš savo klaidų.

Kokybiškas programos įgyvendinimas yra lengviau pasiekiamas atviro ir aktyvaus darbo su moterimis principu. Rekomenduojama dirbti su ne didesne nei 15 moterų grupe, kad jos galėtų mokytis viena iš kitos, ugdyti supratimo ir tapatybės pagrindus. Grupėje turėtų dalyvauti tik to norinčios moterys. Laisvas apsisprendimas dalyvauti mokymuose yra būtina sąlyga sėkmingam grupės formavimui, mokymo procesui ir atsakingam požiūriui į darbą. Ugdymo turinys ir veiklos turi būti tiesiogiai susijusios su tuo, kas svarbu dalyvėms. Lektoriumi labai svarbu suprasti grupės dalyves, jų individualius poreikius ir norus.

Lektoriai, kurie nori dirbti su moterimis ir vesti mokymus, turi atitikti šiuos kriterijus:

- Dirbti ar savanoriškai vesti mokymus neformaliojo suaugusiųjų švietimo įstaigose (pavyzdžiui, viešosiose bibliotekose, nevyriausybiniuose organizacijose, bendruomenės centruose);
- Patirtis vedant mokymus suaugusiems su įvairiomis patirtimis;
- Vidutiniai (bent 4 DigComp 2.1 lygis) skaitmeniniai įgūdžiai;
- Noras tobulinti savo mokymo kompetencijas ir atnaujinti savo profesinę patirtį užimtumo srityje;
- Noras perduoti turimus įgūdžius pažeidžiamoms moterims.

5 Modulių aprašymas

5.1 1 modulis – projekto inicijavimas

Šio modulio metu dalyviai yra supažindinami su mokymų programa, pagrindiniais tikslais ir mokymosi procesu. Besimokantieji supras kompetencijų ugdymo svarbą projektų valdymo, skaitmeninio raštingumo ir verslumo srityse. Tiksliau, programos dalyviai sužinos, kas yra projektas ir jo valdymas, kokios yra pagrindinės projekto gyvavimo ciklo ypatybės, išmoks, kaip yra pasirenkama projekto idėja, nustatomos projekto ribos ir kaip paruošiamas projekto modelis. Šiame modulyje ugdomos tokios verslumo kompetencijos kaip kūrybiškumas, galimybių atpažinimas ir idėjų vertinimas. Skaitmeninis raštingumas bus

lavinamas dalyviams išbandant įvairius nemokamus įrankius, skirtus projektų valdymui ir darbui palengvinti.

1 modulio mokymosi rezultatai – projekto inicijavimas		
(Trukmė: 9 valandos tiesioginio mokymo)		
Projekto valdymo įgūdžiai	Skaitmeniniai įgūdžiai	Verslumo įgūdžiai
Užbaigus šį modulį dalyvis: - Galės paaiškinti, kas yra projektas ir projektų valdymas. Žinos pagrindines projekto valdymo charakteristikas; - Mokės inicijuoti ir pasirinkti projekto idėjas.	Užbaigus šį modulį dalyvis: - Susipažins su interneto įrankiais, kaip ir kam jie naudojami. - Gebės naudotis kompiuterinės debesijos programomis. Mokės kurti, tvarkyti, dalintis aplankais bei informacija su kitais projekto komandų nariais.	Užbaigus šį modulį dalyvis: - Sugebės identifikuoti ir apibūdinti problemas; - Gebės atrasti kūrybiškas idėjas egzistuojančioms problemoms ir iššūkiams spręsti; - Sugebės idėją paversti konkrečiais veiksmais; - Sugebės įvertinti idėjų poveikį bei galimybes.

5.2 2 modulis – projekto planavimas

Šis modulis apima pagrindinius procesus, kurie reikalingi nustatant projekto apimtį, išsikeliant ir patikslinant projekto tikslus, apibrėžiant veiksmų, reikalingų tikslui pasiekti, planą. 2 modulyje besimokantieji bus įtraukti į detalesnį projekto planavimą. Dalyviai tyrinės visus projekto valdymo plano aspektus, išmoks atlikti suinteresuotųjų šalių analizę, paruošti projekto darbo apimties dokumentą, Ganto diagramą, išbandys Darbo išskaidymo struktūros metodą (DIS), suplanuos pasirinkto projekto/verslo idėjos biudžetą.

Besimokantieji taip pat išmoks, kaip padidinti savo darbo efektyvumą naudojantis skirtingais IKT įrankiais. Vertinant verslumo kompetencijų tobulinimą, šiame modulyje daugiausiai dėmesio skiriama planavimo, valdymo įgūdžiams bei turimų išteklių panaudojimui, taip pat turimų stipriųjų ir silpnųjų pusių įvertinimui.

2 modulio mokymosi rezultatai – projekto planavimas		
(Trukmė: 11 valandų tiesioginio mokymo)		
Projekto valdymo įgūdžiai	Skaitmeniniai įgūdžiai	Verslumo įgūdžiai
Užbaigus šį modulį dalyvis: - Žinos, kas yra projekto suinteresuotosios šalys ir kokį vaidmenį jos atlieka projektų valdyme. Gebės atlikti suinteresuotųjų šalių analizę; - Mokės paruošti projekto darbo apimties dokumentą;	Užbaigus šį modulį dalyvis: - Sugeba įvertinti savo skaitmeninio raštingumo spragas; - Susipažįsta ir moka naudotis interneto įrankiais, juos pritaikyti projekto tikslams.	Užbaigus šį modulį dalyvis: - Sugeba identifikuoti savo stipriąsias ir silpnąsias puses; - Žino būdus, kaip sustiprinti reikiamus įgūdžius.

• Žinos, kaip teisingai apibrėžti projekto tikslą naudojant SMART metodą; • Žinos, kaip nustatyti projekto ribas; • Sugebės atlikti projekto Darbų išskaidymo struktūrą (DIS); • Žinos, kaip sudaromas projekto darbų tvarkaraštis; • Mokės sudaryti projekto biudžeto dokumentą.		
---	--	--

5.3 3 modulis – projekto pristatymas ir užbaigimas

Nors dėl riboto mokymų laiko dalyviai nespės visiškai įgyvendinti pasirinkto projekto, šiame modulyje besimokantieji parengs savo projekto pristatymą galimiems investuotojams. 3 modulis apima bendravimo veiklas (bendravimo valdymo planavimas, bendravimo valdymas, bendravimo kontroliavimas), autorių teisių principus ir „Creative Commons“ licencijų naudojimą, skaitmeninio turinio keitimą ir dalinimąsi. Mokymai bus baigiami projekto pristatymu ir mokymų programos įvertinimu.

Formuojant verslumo įgūdžius, šis modulis yra skirtas lavinti dalyvių sugebėjimą dirbti komandoje ir prisiimti atsakomybę už užduočių atlikimą dirbant su kitais. Gerinant skaitmeninio raštingumo žinias, šis modulis daugiausiai dėmesio skiria skaitmeninio turinio kūrimui, taip pat apima komandos narių bendravimą ir bendradarbiavimą naudojant skaitmenines technologijas.

3 modulio mokymosi rezultatai – projekto pristatymas ir užbaigimas (Trukmė: 5 valandos tiesioginio mokymo)		
Projekto valdymo įgūdžiai	Skaitmeniniai įgūdžiai	Verslumo įgūdžiai
Užbaigus šį modulį dalyvis: • Įgyja gebėjimų tinkamai rengti ir pristatyti suplanuotus projektus;	Užbaigus šį modulį dalyvis: • Supranta autorių teisių principus ir „Creative Commons“ licencijas; • Geba naudoti, modifikuoti ir dalytis skaitmeniniu turiniu. • Ugdyti skaitmeninius įgūdžius, kurie padės kurti skaitmeninį turinį (vaizdo įrašus ir pristatymus).	Užbaigus šį modulį dalyvis: • Sugeba dirbti komandoje; • Sugeba prisiimti atsakomybę už priskirtą užduotį; • Sugeba įvertinti projektų poveikį kitiems, bendruomenei ir aplinkai.

6 Programos vertinimo metodika

Programa „Inicijuok ir įgyvendink savo idėjas“ yra vertinama dalyvių dviem etapais naudojant kiekybinį tyrimo metodą, t. y. dalyviams pateikiant elektroninę anketą. Pirmasis etapas - išankstinė (prieš prasidėjus mokymams) apklausa ir antrasis etapas - baigiamasis

vertinimas (pasibaigus mokymams). Prasidedant mokymams dalyvių yra klausiama apie jų lūkesčius, patirtis, o programos pabaigoje prašoma įvertinti programos naudingumą.

6.1 Išankstinis dalyvių lūkesčių bei patirčių vertinimas

Išankstinis dalyvių vertinimas apima dalyvių lūkesčių bei patirčių vertinimą. Dalyviui apklausos anketa siunčiama elektroniniu paštu. Išankstinės apklausos tikslas – išsiaiškinti mokymų dalyvio profilį bei jo patirtis ir lūkesčius, susijusius su programa. Anketą sudaro dvi pagrindinės dalys: a) patirtis vykdant projektinę veiklą; b) dalyvių klausiama apie jų motyvaciją bei lūkesčius, susijusius su programa. Anketos duomenys leidžia labiau suprasti dalyvio poreikius ir pritaikyti programą taip, kad atitiktų dalyvių lūkesčius.

6.2 Mokymų programos baigiamasis vertinimas

Baigiamasis programos vertinimas yra privalomas. Jį organizuoja lektorius pasibaigus mokymams pagal sukurta programą. Pagrindinis tikslas – įvertinti, ar programa atitiko dalyvių lūkesčius, gauti atgalinį ryšį ir sužinoti dalyvių nuomonę apie programos turinį, naudojamus įrankius, metodus ir pan. Dalyvis vėl gauna elektroninę anketą ir ją užpildo.

6.3 Skaitmeniniai ženkliai įgytų įgūdžių patvirtinimui

Įgytų įgūdžių patvirtinimui programa naudoja unikalią skaitmeninių ženklių technologiją. Skaitmeninis ženklukas yra inovatyvus skaitmeninis turimų įgūdžių ir pasiekimų įvairiuose mokymosi kontekstuose įrodymas. Ženkleliai leidžia vizualizuoti mokymosi procesą ir laukiamus rezultatus. Besimokantieji, turintys atvirą pasiekimų ženklelį, galės dalytis savo pasiekimais su kitais žmonėmis socialiniuose tinkluose, „Linkedin“, savo internetiniuose puslapiuose. Tai galėtų padėti atverti kelią naujoms galimybėms ar naujai darbo vietai.

Projekte yra sukurti trys atviri ženkleliai, kurie suteikiami dalyviams už verslumo, skaitmeninius ir projektų valdymo įgūdžius. Tam, kad besimokantysis gautų ženklelį, kiekvieno modulio pabaigoje jis turi išlaikyti trumpą testą internete, kad būtų įvertinti įgyti įgūdžiai. Atviri pasiekimų ženkleliai yra prieinami „Moodle“ aplinkoje.

1 modulis. Šio skaitmeninio ženkluko turėtojas demonstruoja bendrą supratimą apie projektus, jų valdymą ir sugeba integruoti bei pritaikyti internetinius IKT įrankius projektinėje veikloje. Mokymosi rezultatai:

- besimokantysis gali paaiškinti, kas yra projektas ir projektų valdymas;
- supranta projekto gyvavimo ciklą ir svarbiausius projekto valdymo elementus;
- žino, kaip konceptualizuoti ir kelti idėjas;
- naudodams tam tikras technikas moka pasirinkti konkrečią projekto idėją;
- moka integruoti ir pritaikyti internetinius IKT įrankius projektinėje veikloje.

2 modulis. Šio skaitmeninio ženkluko turėtojas demonstruoja supratimą apie pagrindinius projekto planavimo principus ir sugeba integruoti bei pritaikyti internetinius IKT įrankius projekto planavimo etape. Mokymosi rezultatai:

- sugeba nustatyti projekto apimtį, uždavinius;
- žino, kaip atlikti suinteresuotųjų šalių analizę, apibrėžti jų poreikius ir valdymo strategijas;

- moka parengti projekto darbo apimties dokumentą, darbų išskaidymo struktūrą, darbų tvarkaraštį, biudžetą;
- moka integruoti ir pritaikyti internetinius IKT įrankius projekto planavimo etape.

3 modulis. Šio skaitmeninio ženkluko turėtojas demonstruoja supratimą apie būdus ir priemones, kaip parengti kokybišką projekto pristatymą. Mokymosi rezultatai:

- žino ir moka naudotis internetiniais IKT įrankiais, kurie padeda kurti skaitmeninį turinį;
- sugeba paruošti ir pateikti suplanuoto projekto pristatymą.

7 Mokymų medžiaga „Moodle“ aplinkoje

„Moodle“ platforma yra naudojama mokymosi medžiagai laikyti ir saugoti. Programos internetinė platforma pasiekama šia nuoroda: <https://www.culturalmediators.eu/elearning/course/index.php?categoryid=3>. Programa *Inicijuok ir įgyvendink savo idėjas* ir visa jos medžiaga yra nemokama ir prieinama visiems penkiomis kalbomis: anglų, lietuvių, graikų, vokiečių ir slovėnų.

Medžiaga „Moodle“ aplinkoje pateikiama pagal modulius ir prieinama tiek lektoriui, tiek besimokančiajam. Ji pateikta tokiu būdu, kad būtų lengva surasti norimą temą, priedus. Juos galima atsisiųsti ir naudoti pagal paskirtį. Kiekvieno modulio pabaigoje yra pateiktas testas iš penkių klausimų, kurį išlaikęs besimokantysis gauna skaitmeninį įgūdžių ženkluką.

8 1 priedas

1 MODULIS – Projekto inicijavimas (9 užsiėmimai, kiekvienas po 45 min.)						
Trukmė	Tema/Pavadinimas	Mokymosi tikslai/Rezultatai	Mokymosi turinys	Užduotys ir veiklos	Priemonės	Įvertinimas
1, 2 užsiėmimai 90 min.	Įvadas į mokymus „Inicijuok ir įgyvendink savo idėjas“	Besimokantieji susipažįsta su mokymų kursu, tikslais ir struktūra; Susipažįsta su kitais dalyviais; Susipažįsta su internetiniais įrankiais, jų naudojimu ir paskirtimi.	Šių dviejų užsiėmimų metu besimokantiejiems svarbu ne tik pristatyti programą, paaiškinti, kokias kompetencijas jie įgis, kaip dažnai ir kokių tikslų susitiks, kaip bus organizuojama užsiėmimų veikla, bet ir sukurti malonią darbo atmosferą bei padėti dalyviams mėgautis dalyvavimu mokymuose.	Interaktyvios užduotys, kurios padės kurti komandinio darbo atmosferą ir besimokantiejiems įsitraukti į dalyvavimą programoje. Dalinimasis lūkesčiais naudojant „Padlet“ ar „Dotstorming“;	Pateiktys; Edukaciniai žaidimai; Kanceliarinės priemonės; Kompiuteriai/išmanūs įrenginiai; Interneto ryšys.	Diskusija
3, 4, 5 užsiėmimai	Projektų ir jų valdymo pristatymas	Besimokantieji gali paaiškinti, kas yra projektas;	Šių užsiėmimų metu lektorius atlieka svarbų vaidmenį, nes besimokantiejiems turi pristatyti	Sąvokų žemėlapių piešimas.	Pateiktys; Edukaciniai žaidimai; Kanceliarinės priemonės;	Diskusija

120 min.		Žino projekto gyvavimo ciklo charakteristikas ir svarbius projektų valdymo elementus; Žino projektų vadovo ir komandos narių vaidmenis; Susipažįsta su internetiniais įrankiais, jų naudojimu ir paskirtimi.	projektų temą bei paaiškinti, kodėl projektai ir jų valdymas yra svarbus įgūdis šių dienų darbo rinkoje. Taip pat lektorius pristato pagrindines projekto gyvavimo ciklo charakteristikas, paaiškina svarbius projektų valdymo elementus.	Veiklos, kurios padės suprasti projekto ribų, geležinio projekto trikampio sąvokos ir projekto gyvavimo ciklo svarbą; Internetiniai testai, naudojant internetinius įrankius („Kahoot“ arba „Quizizz“). Asmenybės testas.	Kompiuteriai/išmanūs įrenginiai; Interneto ryšys.	
-----------------	--	---	--	--	--	--

6, 7 užsiėmimai 90 min.	Idėjos ir galimybės. Verslumo idėjos pasirinkimas	Žino, kaip konceptualizuoti ir kurti idėjas; Žino, kaip, naudojant tam tikras technikas, pasirinkti konkrečią projekto/verslumo idėją. Susipažįsta su internetiniais įrankiais, jų naudojimu ir paskirtimi.	Šių užsiėmimų metu paaiškinama, kaip atsiranda projektų idėjos. Besimokantieji analizuos ir apibrėš problemas ir poreikius pagal turimą patirtį, žinias iš asmeninio, socialinio ir ekonominio gyvenimo. Naudojant specialias technikas ir dirbant komandoje, bus pasirinkta projekto idėja, kuri yra įgyvendinama, paveiki, kūrybiška. Su pasirinkta verslumo/projekto idėja besimokantieji dirbs visą likusį programos laiką.	„Smegenų šturmo“ pagalba užrašomas idėjų sąrašas. Užduotis projekto idėjos pasirinkimui, kai naudojama struktūrinė diagrama ar internetiniai įrankiai („MindMup, „Xmind“, „Bubble“, „MindMeister“).	Pateiktys; Edukaciniai žaidi- mai; Kanceliarinės priemonės; Kompiuteriai/iš- manūs įrenginiai; Interneto ryšys.	Diskusija
8, 9 užsiėmimai 90 min.	Su projektu susijusios informacijos organizavimas. Projekto failų saugojimas	Besimokantieji gali tvarkyti su jų projektais susijusią informaciją ir saugoti ją skaitmeniniuose įrenginiuose/kompiuter iuose ar „debesyje“;	Šių užsiėmimų tikslas yra dvejopas – aptariamas su projektu susijusių failų saugojimas ir organizavimas skaitmeniniame įrenginyje ar kompiuteryje, bet taip pat pristatoma galimybė saugoti informaciją per nuotolį „debesyje“ bei dalintis ja su kitais komandos nariais.	Dalyviai pasirenka „debesį“ su projektu susijusios informacijos saugojimui, įrenginyje, kurio	Pateiktys; Edukaciniai žaidi- mai; Kanceliarinės priemonės; Kompiuteriai/iš- manūs įrenginiai; Interneto ryšys.	Diskusija

		Dalyviai galės naudotis projektų valdymo įrankiais.		naudosis, suorganizuojant failus aplankuose, dalijasi jais su komandos nariais. <i>Google Drive, Dropbox, OneDrive, Trello, Meistertask, Slack, Basecamp.</i>		
2 MODULIS – Projekto planavimas (11 užsiėmimų, kiekvienas po 45 min.)						
Trukmė	Tema/Pavadinimas	Mokymosi tikslai/Rezultatai	Mokymosi turinys	Užduotys ir veiklos	Techniques, instruments, materials	Evaluation and feedback
10, 11 užsiėmimai 90 min.	Projekto apibrėžimas: Suinteresuotųjų šalių analizė	Besimokantieji supranta teisingo projekto apibrėžimo svarbą; Žino, kaip atlikti suinteresuotųjų šalių analizę ir apibrėžti jų poreikių valdymo	Pirmo modulio metu besimokantieji daugiausiai laiko skyrė pagrindinių projekto charakteristikų supratimui, projektų valdymo ypatumams, žinioms, kaip darbo metu naudoti įvairius skaitmeninius įrankius bei pasirinkti idėjas savo projektams. Šio modulio metu dalyviai bus įtraukti į detalesnę projekto planavimą.	Suinteresuotųjų šalių nustatymas; Pasirinkto projekto suinteresuotųjų šalių analizė naudojant	Pateiktys; Edukaciniai žaidimai; Kanceliarinės priemonės; Kompiuteriai/išmanūs įrenginiai; Interneto ryšys.	Diskusija

		strategijas. Žino, kaip naudotis IKT įrankiais bendravimui ir bendradarbiavimui.	Šių dviejų užsiėmimų metu besimokantieji sužinos, kas yra suinteresuotosios šalys, kaip atlikti šių šalių analizę ir apibrėžti jų poreikių valdymo strategijas savo verslumo projektuose.	IKT įrankius („Beeye“, „Groupmap“).		
12, 13 užsiėmimai 90 min.	Projekto apibrėžimas: Projekto darbo apimties dokumentas ir SMART tikslai	Besimokantieji išmoka parengti Projekto darbo apimties dokumentą; Besimokantieji žino, kaip pritaikyti SMART tikslų techniką savo pasirinktai verslumo idėjai; Mokymų dalyviai geba nustatyti, kokie skaitmeniniai įrankiai yra reikalingi jų projektams.	Šių užsiėmimų metu besimokantieji tęs darbą nustatydami projekto etapus. Jie išmoks apibrėžti SMART tikslus ir aptars vieną svarbiausių šios darbo stadijos dokumentų – Projekto darbo apimties dokumentą. Šių užsiėmimų metu lektorius pristatys įvairius IKT įrankius, kuriuos dalyviai naudos savo projektų planavimui.	Užduotis SMART tikslams suprasti; Projekto darbo apimties dokumento paruošimo užduotis („Microsoft Word“).	Pateiktys; Edukaciniai žaidimai; Kanceliarinės priemonės; Kompiuteriai/išmanūs įrenginiai; Interneto ryšys.	Diskusija
14, 15 užsiėmimai 90 min.	Projekto planavimas: Projekto darbų išskaidymo struktūra	Besimokantieji supranta pagrindinius efektyvaus projekto planavimo principus; Mokymų dalyviai	Projekto apibrėžimo dalyje besimokantieji sutarė, ką jie darys su pasirinkta projekto idėja. Nuo šių užsiėmimų prasideda projekto planavimas.	Užduotis, kurios metu komandos parengia DIS savo pasirinktai projekto	Pateiktys; Edukaciniai žaidimai; Kanceliarinės priemonės; Kompiuteriai/išmanūs įrenginiai; Interneto ryšys.	Diskusija

		sugeba paruošti Darbų išskaidymo struktūrą savo pasirinktai verslumo idėjai; Besimokantieji žino, kaip panaudoti skirtingus IKT įrankius rengiant projektus komandose.	Šioje mokymų dalyje dalyviai išmoks parengti Projekto darbų išskaidymo struktūrą (DIS).	idėjai. IKT įrankiai („Beeye“).		
16, 17 užsiėmimai 90 min.	Projekto planavimas: Ganto diagrama	Besimokantieji žino, kaip parengti Ganto diagramą; Besimokantieji žino, kaip panaudoti skirtingus IKT įrankius rengiant projektus komandose.	Šių užsiėmimų tikslas yra išmokyti besimokančiuosius suplanuoti projekto grafiką naudojant Ganto diagramą.	Ganto diagramos sukūrimo užduotis. IKT įrankiai (<i>Planio, GoodDay, Team Gantt, GanttPRO</i>).	Pateiktys; Edukaciniai žaidimai; Kanceliarinės priemonės; Kompiuteriai/išmanūs įrenginiai; Interneto ryšys.	Diskusija
18-19 užsiėmimai 90 min.	Projekto planavimas: Išteklių	Besimokantieji išmoka ugdyti savimonę ir didinti pasitikėjimą savimi; Mokymų dalyviai supranta, kaip išlaikyti dėmesį norint pasiekti asmeninius ar komandos tikslus;			Pateiktys; Edukaciniai žaidimai; Kanceliarinės priemonės; Kompiuteriai/išmanūs įrenginiai; Interneto ryšys.	Diskusija

		Besimokantieji išmoka, kaip išskirti būtinus išteklius (materialinius, ne materialinius, skaitmeninius ir pan.).				
20 užsiėmimas 45 min.	Projekto planavimas: Biudžetas	Besimokantieji žino, kaip suplanuoti jų projektams reikalingą biudžetą; Moka valdyti projekto rizikas. Besimokantieji sugeba atpažinti, kokie skaitmeniniai įrankiai reikalingi jų projektų planavimui.	Šio užsiėmimo metu lektorius paaiškina pagrindinius biudžeto planavimo aspektus. Komandų nariai bendradarbiavimui naudoja internetinius dalinimosi įrankius („Google Spreadsheet“) tam, kad kartu kurtų Ganto diagramą.	Pasirinkto projekto biudžeto planavimo komandoje užduotis („Microsoft excel“, „Google Sheets“). Užduotis, kurios metu su projektu susiję failai įkeliami į pasirinktą debesų kompiuterijos programą.	Pateiktys; Edukaciniai žaidimai; Kanceliarinės priemonės; Kompiuteriai/išmanūs įrenginiai; Interneto ryšys.	Diskusija
3 MODULIS – Projekto pristatymas ir užbaigimas (5 užsiėmimai, kiekvienas po 45 min.)						

21 užsiėmimas 45 min.	Autorių teisės ir licencijos	Besimokantieji supranta autorių teisių ir „Creative Commons“ licencijų principus skaitmeninio turinio naudojimui, keitimui ir dalinimuisi.	Lektorius trumpai aptars autorių teisių ir „Creative Commons“ licencijos svarbą. Lektorius pristatys nemokamas licencijas, kurios besimokantiesiems suteiks prieigą prie skaitmeninio turinio.	<i>Google, Flickr ar Creative Commons</i> licencijos naršymo užduotis ir sugebėjimas tuo naudotis teisingai.	Pateiktys; Edukaciniai žaidimai; Kanceliarinės priemonės; Kompiuteriai/išmanūs įrenginiai; Interneto ryšys.	Diskusija
22, 23, 24 užsiėmimai 120 min.	Skaitmeninio turinio kūrimas	Vystomi skaitmeniniai įgūdžiai, kurie besimokantiesiems padeda kurti skaitmeninį turinį (vaizdo įrašai ir pristatymai); Įgyjamas sugebėjimas paruošti ir pateikti suplanuoto projekto pristatymą.	Šių užsiėmimų tikslas yra išmokyti besimokančiuosius pristatyti suplanuotus projektus, tuo pačiu metu vystant skaitmeninius įgūdžius, kurie padės kurti skaitmeninį turinį (vaizdo įrašai ir pristatymai).	Pristatymo plano sudarymas; Pristatymo parengimas (<i>Adobe Spark, Prezi, Google Slides</i>); Pasiruošimas pristatymui.	Pateiktys; Edukaciniai žaidimai; Kanceliarinės priemonės; Kompiuteriai/išmanūs įrenginiai; Interneto ryšys.	Diskusija

25 užsiėmimas 45 min.	Dalinimasis projektu. Programos <i>Inicijuok ir įgyvendink savo idėjas užbaigimas</i>	Besimokantieji žino, kaip parengti kūrybišką savo projekto idėjos pristatymą. Dalyviai įvertina programos <i>Inicijuok ir įgyvendink savo idėjas</i> naudingumą ir tinkamumą.	Parengtus projektus pristatantys vaizdo įrašai ar parengti pristatymai bus pasidalinami su kitomis grupėmis. Bus suorganizuota diskusija, kurios metu dalyviai galės pasidalinti savo atsiliepimais, išpūdziais apie programą <i>Inicijuok ir įgyvendink savo idėjas</i>, atsisveikinti su kitais dalyviais ir lektoriumi. Besimokančiųjų bus paprašyta įvertinti programos <i>Inicijuok ir įgyvendink savo idėjas</i> turinį ir struktūrą, savo mokymosi procesą užpildant internetinę apklausą.	Parengtų vaizdo įrašų ar projekto pristatymų pasidalinimas su kitais.	Pateiktys; Edukaciniai žaidimai; Kanceliarinės priemonės; Kompiuteriai/išmanūs įrenginiai; Interneto ryšys.	Diskusija
---	---	---	--	--	--	------------------