



Learning Battle Cards w działaniu

Jak używać narzędzi Learning Battle Cards do projektowania lepszych procesów rozwojowych?

O czym jest ten e-book?

Sztuka projektowania procesów rozwojowych nie należy do prostych. Szczególnie, jeżeli chcemy aby opracowywany przez nas projekt był angażujący, a jednocześnie odpowiadał na potrzeby i oczekiwania szkolonych.

Jedną z najlepszych metod aby to osiągnąć jest wykorzystanie innowacyjnych, nakierowanych na pobudzanie kreatywności i skoncentrowanych na użytkowniku podejść Design Thinking oraz narzędzi Learning Battle Cards.

Poniżej prezentujemy przykładowe ćwiczenia wykorzystywane w pracy z narzędziami LBC przez edukatorów na całym, świecie. Jeśli masz ciekawy pomysł na ćwiczenie z użyciem LBC i chcesz się nim podzielić ze światem napisz do nas, a bardzo chętnie wskażemy Cię jako autora i opublikujemy Twoje rozwiązanie międzynarodowej publiczności. Pisz więc śmiało na jakub.zurawinski@learningbattlecards.com.



W POSZUKIWANIU POWIĄZAŃ

BĘDZIESZ POTRZEBOWAŁ



Talii kart Learning Battle Cards

Celem ćwiczenia jest zwiększenie szansy na znalezienie nowych rozwiązań w trakcie konstruowania propozycji dla danego problemu w procesie rozwojowym.

Ćwiczenie inicjuje dyskusję na temat tego „w jaki sposób można użyć” danej metody.

Podczas ćwiczenia projektujący (lub niewielki zespół projektujących) wybiera losową kartę i podejmuje próbę umieszczenia wybranej metody reprezentowanej przez kartę w ramach projektu rozwojowego.

To proste ćwiczenie pozwala projektującym dokonać refleksji nad nowym, często nietypowym lecz wartościowym rozwiązaniem.

PROCES

1. Stwórz niewielki zespół (max 3 osoby) lub wykonaj ćwiczenie samodzielnie.
2. Wybierz problem w projekcie szkoleniowym; przedyskutuj kontekst: założenia, cele, grupę docelową etc.
3. Wybierz losową kartę z talii (lub z wybranej części talii) i pokaż ją całemu zespołowi.
4. Pamiętając o kontekście problemu przedyskutuj w jaki sposób ta konkretna karta (metoda) mogłaby zostać użyta: zastosuj techniki burzy mózgów – nie ograniczaj się i skoncentruj na ilości zamiast na jakości.
5. Wybierz 3 najlepsze pomysły dla tej karty i spisz je.
6. Wybierz kolejną kartę i powtórz proces czynność.
7. Gdy skończysz – podsumuj zwycięskie pomysły i wykorzystaj je do projektowania procesu szkoleniowego (sprawdź: Przygotowanie LBC 7 Windows of Instructional Design Canvas).



1-3



2-3 min
na kartę

WYBÓR SZKOLENIOWEGO PORTFOLIO



3-4



30-40

BĘDZIESZ POTRZEBOWAŁ



Jednej talii Learning Battle Cards na 3-4-osobowy zespół

Celem ćwiczenia jest stworzenie kompletnego zestawu metod szkoleniowych, które powinny zostać wzięte pod uwagę przy projektowaniu konkretnego projektu szkoleniowego.

Podczas pierwszego kroku burzy mózgów aplikowalność danej metody podlega weryfikacji (w kontekście wymagań organizacji, uwarunkowań kulturowych, potrzeb biznesowych etc.).

W ramach drugiego kroku dochodzi do wyboru najlepszych metod przy uwzględnieniu kontekstu szkoleniowego.

PROCES

1. Zdefiniuj rozwiązanie szkoleniowe (kontekst szkoleniowy) pozostający do wypracowania.
2. Stwórz 3-4-osobowe zespoły.
3. Zaopatrz każdy z zespołów w talię kart Learning Battle Cards.
4. Krok 1: Poproś każdy z zespołów o dokonanie selekcji negatywnej – przedyskutuj i odrzuć z talii wszystkie karty, które z różnych względów są niemożliwe do zastosowania w ramach danego projektu szkoleniowego.
5. Krok 2: W ramach pozostałych kart dokonaj pozytywnej selekcji – przedyskutuj i wybierz te karty, które wydają się być najlepszym wyborem dla projektowanego procesu.
6. Podczas obu kroków może wskazać jedną osobę w grupie i przydzielić jej rolę Adwokata Diabła. Ta osoba powinna bronić (wskazywać na pozytyw) każdej z omawianych kart podczas selekcji negatywnej, oraz podważać zalety każdej z kart wybranych podczas selekcji pozytywnej.

DYSKUSJA NT. PUNKTÓW WIDZENIA



2-3



30-120

BĘDZIESZ POTRZEBOWAŁ



Jednej talii Learning Battle Cards na projektującego

Celem ćwiczenia jest poznanie punktów widzenia pozostałych różnych „uczestników” procesu szkoleniowego (szkolonego, osoby odpowiadającej za budżet, managera etc.) w zakresie ich oczekiwań w kontekście danego projektu.

Podczas ćwiczenia szkolony przegląda talię kart LBC (lub wcześniej wybraną część talii) i przedstawia swoje spostrzeżenia nt. użycia danych metod szkoleniowych.

Projektujący facylituje proces pomagając zrozumieć pozostałym uczestnikom specyfikę (silne i słabe strony etc.) danej metody. Dyskusja jest nagrywana lub sporządzona zostaje z niej notatka dla dalszej analizy. Nagranie/notatka zostaje użyte do dalszej analizy w poszukiwaniu powiązań, wzorców i relacji pomiędzy uczestnikami procesu.

PROCES

1. Zidentyfikuj różnych uczestników procesu i zaproś ich na spotkanie.
2. Zdefiniuj rozwiązanie szkoleniowe (kontekst szkoleniowy) pozostający do wypracowania .
3. Zaopatrz uczestnika w całą lub częściowo ograniczoną talię Learning Battle Cards.
4. Poproś uczestnika o przejrzanie każdej z kart i o wyrażenie swojej opinii na temat użycia danej metody szkoleniowej zdefiniowanej na karcie w ramach danego problemu szkoleniowego.
5. Wyłumacz jeżeli to konieczne dla pełnego zrozumienia przez uczestnika konsekwencje użycia danej metody.
6. Nagraj sesję lub poproś drugiego projektującego o sporządzenie notatki w trakcie dyskusji.
7. Po spotkaniu dokonaj analizy wzorów i powiązań.
8. Stwórz raport do przeglądu i analizy przez pozostałych uczestników.

ANALIZA KOSZTU/WARTOŚCI POWIĄZAŃ



4-5



30-60

BĘDZIESZ POTRZEBOWAŁ



Jednej talii Learning Battle Cards na projektującego



Flipchart



Taśma klejąca

Celem ćwiczenia jest analiza kosztu i wartości danej metody szkoleniowej reprezentowanej przez wybrane Learning Battle Cards (sprawdź: Wybór Szkoleniowego Portfolio). Następuje to w ramach 4-polowej matrycy, w ramach której na jednej osi oznaczone zostają koszt wytworzenia i dostarczenia, zaś na drugiej wartość (efektywność) danej metody. Zarówno koszt jak i efektywność metody powinny być analizowane w kontekście charakterystyki danego projektu szkoleniowego. Najlepsza metoda będzie zlokalizowana w polu "niskiego kosztu-wysokiej wartości".

PROCES

1. Stwórz drużynę projektantów procesów i wybierz facylitatora.
2. Zdefiniuj rozwiązanie szkoleniowe (kontekst szkoleniowy) i przedyskutuj go.
3. Stwórz matrycę 2 x 2 i zidentyfikuj dwie osie: koszt oraz wartości (te wymiary mogą podlegać zmianie w zależności od kontekstu)
4. Użyj wyselekcjonowanych kart Learning Battle Cards (sprawdź: Wybór Portfolio Szkoleniowego).
5. Umieść karty w ramach matrycy; użyj taśmy klejącej, gdy to niezbędne. Przeprowadź dyskusję przed finalnym umiejscowieniem kart.
6. Na podstawie ostatecznego kształtu ćwiczenia wybierz zbiór metod szkoleniowych reprezentowanych przez karty Learning Battle Cards, które wykorzystasz w procesie tworzenia idei.
7. Przygotuj pisemne uzasadnienie kosztu/wartości dla każdego z konceptów.

PRZYGOTOWANIE LBC 7 WINDOWS OF INSTRUCTIONAL DESIGN CANVAS

BĘDZIESZ POTRZEBOWAŁ



Kilku płacht LBC Canvas



Jednej talii Learning Battle Cards lub...



...jednego zestawu LBC Tokens



Post-itów



Markerów

Celem ćwiczenia jest przedstawienie procesu szkoleniowego w wizualnej formie. Pomoże to projektującym w nadaniu jasnej struktury całemu procesowi.

Projektujący proces współtworzą proces szkoleniowy korzystając ze struktury i kierunku opracowanemu w ramach modelu LBC Canvas. Uwzględniając wszystkie 7 Windows of Instructional Design umieszczają wybrane karty Learning Battle Cards lub LBC Tokens na płachcie, budując proces szkoleniowy, opatrując go komentarzami i spostrzeżeniami i wskazując kierunek przebiegu działania procesu.

Opracowany projekt może zostać wykorzystany do atrakcyjnego i intuicyjnego przedstawienia procesu różnym odbiorcom, zebrania informacji zwrotnej, ulepszenia procesu oraz ostatecznie do uzyskania informacji nt. jego wdrożenia.



3-4



60-120

PRZYGOTOWANIE LBC 7 WINDOWS OF INSTRUCTIONAL DESIGN CANVAS (2)

PROCES

1. Stwórz zespół projektujących (rozważ również udział pozostałych uczestników procesu).
2. Umieść LBC Canvas na ścianie; jeżeli używasz LBC Tokens – umieść model na whiteboardzie, który umożliwi wykorzystanie magnetycznych właściwości tokenów.
3. Wybierz facylitatora zespołu, który poprowadzi zespół w trakcie wypełniania każdego z okien modelu, również poprzez pracę odpowiednimi pytaniami ujętymi w ramach płachty.
4. Odpowiedzi/pomysły szkoleniowe powinny zostać umieszczone w określonych oknach (polach) – w celu zmniejszenia ilości kart do wzięcia pod uwagę możesz użyć poprzednich ćwiczeń (sprawdź: Wybór Szkoleniowego Portfolio i Analiza Kosztu/Wartości Powiązań); użyj taśmy klejącej aby umieścić karty na modelu LBC Canvas lub po prostu przyłóż LBC Tokens do modelu.
5. Przygotuj dodatkowe pomysły szkoleniowe, komentarze, spostrzeżenia używając Post-its lub rysując/pisząc bezpośrednio na modelu.
6. Nadaj dodatkową strukturę grupując wybrane aktywności, używając strzałek, kolorów, tagów etc.
7. Oceń jako zespół cały projekt; wprowadź ostatnie poprawki; jeżeli zespół uzna projekt za finalny, przerysuj go na nowy, czysty LBC Canvas w celu osiągnięcia lepszej przejrzystości projektu.
8. Podziel się wizją i logiką stojącą za projektem z pozostałymi uczestnikami (zarząd, decydenci, CFO etc.), używając metod storytellingu aby zwiększyć atrakcyjność projektu.



3-4



60-120

EWALUACJA POMYSŁU SZKOLENIOWEGO

BĘDZIESZ POTRZEBOWAŁ



Kilku płacht LBC Canvas



Talii Learning Battle Cards



Post-itów

Celem ćwiczenia jest wywołanie dyskusji na temat jakości procesu szkoleniowego i wykorzystanie wniosków dla dalszego doskonalenia (formative assessment). Dla jej wdrożenia projektujący oceniają i dyskutują każdy moment w ramach procesu, w którym szkolony pozostaje w interakcji z programem szkoleniowym (learning moment).

Podczas dyskusji parametry danej metody ujęte w ramach awersu Learning Battle Cards powinny zostać wzięte pod uwagę. Jeżeli okaże się to konieczne, również inne czynniki mogą być wzięte pod uwagę w celu pogłębionej analizy.

Wnioski powinny zostać zapisane na Post-itach i doklejone do danego momentu procesu szkoleniowego zwizualizowanego przy pomocy LBC Canvas.



3-4



30-60

EWALUACJA POMYSŁU SZKOLENIOWEGO (2)

PROCES

1. Stwórz zespół projektujący.
2. Umieść płachtę LBC Canvas ze stworzonym rozwiązaniem szkoleniowym na ścianie/whiteboardzie.
3. Zidentyfikuj i oznacz niezapisanymi Post-itami wszystkie sytuacje edukacyjne w opracowywanym rozwiązaniu.
4. Przedyskutuj, jakie kryteria zostaną wzięte pod uwagę podczas ćwiczenia i jakie są Twoje cele (np. „zaangażowanie” jako najistotniejszy czynnik) – pamiętaj, aby były one spójne z kontekstem projektu szkoleniowego. W tym zakresie możesz skorzystać z selekcji charakterystyk opisanych na awersie kart, lub stworzyć swoje.
5. Znajdź dla każdej sytuacji edukacyjnej odpowiednią kartę Learning Battle Cards; jeśli nie ma takiej karty, wybierz najbardziej zbliżoną.
6. Sprawdź jej parametry i przedyskutuj każdą sytuację edukacyjną; miej na uwadze, że specyficzne wykorzystanie danej metody szkoleniowej może skutkować osiągnięciem zupełnie innych charakterystyk i parametrów niż zaprezentowane na karcie.
7. Podczas dyskusji spróbuj poszukać pomysłów w jaki sposób sytuacje edukacyjne lub cały projekt szkoleniowy może zostać poprawiony aby realizować kluczowe założenia ustalone na początku tego ćwiczenia.
8. Dokonaj uzgodnionych zmian (przerysuj LBC Canvas jeżeli to konieczne) lub spisz wnioski, aby uwzględnić je w procesie projektowania konkretnych metod szkoleniowych.

SPRAWDŹ POD KAŻDYM KĄTEM

BĘDZIESZ POTRZEBOWAŁ



Odpowiednia LBC Map

Celem ćwiczenia jest wywołanie dyskusji na temat kompletności procesu rozwojowego, oraz w wykorzystanie wniosków dla dalszego doskonalenia. Podczas ćwiczenia projektujący analizuje i poddaje refleksji stworzony projekt procesu w kontekście danej LBC Map.

Podczas analizy bierze pod uwagę orbity i konstelacje mapy szukając inspiracji wskazujących które metody szkoleniowe i podejścia powinny znaleźć zastosowanie w celu zaprojektowania jak najlepszego procesu.

PROCES

1. Stwórz zespół projektujących lub wykonaj ćwiczenie samodzielnie.
2. Zidentyfikuj projekt szkoleniowy i przedyskutuj jego kontekst; jeżeli LBC Canvas został przez opracowany, użyj go jako punktu startowego ćwiczenia.
3. Umieść odpowiednią LBC Map na ścianie.
4. Przejrzyj wszystkie orbity LBC Map; przedyskutuj, jak stworzony projekt szkoleniowy odpowiada na wyzwania zawarte w orbitach.
5. Powtórz ćwiczenia ze wszystkimi konstelacjami zlokalizowanymi w ramach LBC Map.
6. Podczas dyskusowania orbit i konstelacji poświęć chwilę na metody szkoleniowe reprezentowane przez tokeny na mapie; jeżeli uznasz je za wartościowe i przydatne w ramach Twojego projektu, przedyskutuj, w jakich sposób można je wdrożyć.
7. Powtórnie narysuj (użyj nowego LBC Canvas) projekt szkoleniowy uwzględniając refleksje z tego ćwiczenia.



1-4



60-120

NOWE ŚCIEŻKI

BĘDZIESZ POTRZEBOWAŁ



Talii Learning Battle Cards dla każdej z 3-4 osób w grupie

Nowe ścieżki to ćwiczenie, którego celem jest wzbogacenie istniejących lub tworzonych projektów o nowe pomysły, metody, narzędzia i aktywności.

Celem ćwiczenia jest zainspirowanie zespołów do wygenerowania innowacyjnych rozwiązań, które „pasują” do celów projektu i pozostają realistyczne. Uczestnicy będą występować w dwóch rolach:

- Innowatorzy będą pracować nad nowymi rozwiązaniami,
- Właściciele projektu będą kłaść nacisk na realność pomysłów i kontekst projektu.

PROCES

1. Podziel uczestników na 3-4-osobowe zespoły.
2. Przydziel jednej z osób w zespole rolę właściciela projektu, najlepiej, gdyby była to osoba najbardziej zaznajomiona z realiami projektu i potrzebami szkolonych. Pozostałe osoby będą Innowatorami.
3. Przedyskutuj w grupie kontekst projektu (jeżeli nie jest on znany).
4. Wyjaśnij role Innowatorów oraz Właścicieli projektów.
5. Poproś Innowatorów, aby samodzielnie przeglądali karty w celu znalezienia inspiracji dotyczącej projektu. Powinni oni przez ok. 15-20 minut przemyśleć pomysł i opracować jego krótką prezentację.
6. W międzyczasie przedyskutuj z Recenzentami sposób pracy z Innowatorami. Poproś, aby grupa przepracowała pomysł każdego Innowatora i wybrała co zaprezentuje innym.
7. Poproś zespoły o prezentację nowych pomysłów i wytłumaczenie sposobu ich implementacji w ramach projektu.



3-4



100-180



Learning Battle Cards **Twórz lepsze procesy** **szkoleniowe.**