

NOWE METODY EDUKACYJNE:

EDUKACJA I GWARANCJA NIEFORMALNA

Dobre praktyki w dziedzinie młodzieży

Erasmus+

Podsumowanie

Niniejszy przewodnik jest wynikiem współpracy między organizacjami krajów partnerskich: Hiszpanii, Polski, Włoch i Turcji: Alianza Internacional para el Desarrollo de los Jóvenes (AIDEJOVEN), Polski Związek Głuchych (PZG), Let's Keep Learning Association (LKL), ARCI Nuova Associazione Comitato Provinciale Chieti (ARCI) i Ankara Aile ve Sosyal Politikalar İl Müdürlüğü.

Celem projektu było zrozumienie korzyści płynących z edukacji pozaformalnej, a także grywalizacji, ujętych w formie przewodnika dla organizacji młodzieżowych, ośrodków edukacyjnych, lokalnych korporacji oraz dla osób pracujących z młodzieżą chcących rozpocząd proces korzystania z tych narzędzi.

aide JOVEN
ALIANZA INTERNACIONAL PARA EL DESARROLLO DE LOS JÓVENES

PZG

T.C.
ANKARA VALİLİĞİ
AİLE VE
SOSYAL POLİTİKALAR
İL MÜDÜRLÜĞÜ

Associazione
Let's Keep Learning

arci

Indeks

1. WPROWADZENIE 5
2. PODSTAWOWE POJĘCIA 7
2.1. EDUKACJA POZAFORMALNA 7
2.1.1. Definicja edukacji i jej rodzaje 7
2.1.2. Korzyści 8
2.1.3. Polityka UE 10
2.2. GAMIFIKACJA 11
2.2.1. Definicja 11
2.2.2. Korzyści: zastosowanie i zalety 12
2.2.3. Przykłady 13
3. ELEMENTY GAMIFIKACJI 14
4. EDUKACJA POZAFORMALNA 26
4.1. METODY EDUKACJI POZAFORMALNEJ 26
4.4.1. Budowanie zaufania 26
4.4.2. Kolaż 26
4.4.3. Mapa świata 27
4.4.4. Storytelling 27
4.4.5. Opowieści cyfrowe 28
4.4.6 Teatro do Oprimido 29
4.2. KOMPETENCJE W EDUKACJI POZAFORMALNEJ 30
4.2.1. Umiejętności: wiedza, umiejętności, postawy i wartości 30
4.2.2. Sposoby nabywania kompetencji: formalna, nieformalna, pozaformalna 34
4.2.3. Proces uczenia 34
4.2.4. Walidacja i uznawanie efektów uczenia się pozaformalnego 36
4.2.5. Przykłady narzędzi 37
4.3. WYBRANE METODY PRACY Z GRUPĄ 39
4.3.1. Teatr uciśnionych 39
4.3.2. Storytelling 41
4.3.3. Budowanie zaufania 42
4.3.4. Rozwiązywanie konfliktów 43
4.3.4. Uczenie międzykulturowe 44
5. DOBRE PRAKTYKI: PROJEKTY PRACOWNIKÓW MŁODZIEŻOWYCH ... 46

5.1. Projekty pracowników młodzieżowych z Hiszpanii 46
5.1.1 46
5.1.2 48
5.1.3 50
5.2. Projekty pracowników młodzieżowych z Włoch 52
5.2.1 52
5.2.2 54
5.2.3 55
5.2.4 56
5.3. Projekty pracowników młodzieżowych z Turcji 57
5.3.1 57
5.3.2 58
5.3.3 60
5.3.4 61
5.3.5 62
5.4. Projekty pracowników młodzieżowych z Polski 64
5.4.1 64
5.4.2 66
5.4.3 68
6. PROJEKTY APLIKACJI GRUP MŁODZIEŻY 71
6.1. Projekty młodzieży z Hiszpanii 71
6.1.1 71
6.1.2 72
6.2. Projekty młodzieży z Włoch 73
6.2.1 73
6.2.2 75
6.2.3 77
6.2.4 79
6.3. Projekt młodzieży z Polski 81
6.4. Projekt młodzieży z Turcji 85
7. DZIAŁANIA UE W ZAKRESIE MŁODZIEŻY I EDUKACJI 86
7.1. ERASMUS + ... 86
7.1.1. Czym jest Program Erasmus +? 86
7.1.2. Cele 86
7.1.3. Szanse dla osób fizycznych 86

7.1.4. Szanse dla organizacji 87
7.1.5. GŁÓWNE OBSZARY DZIAŁANIA 88
7.1.6. Rezultaty 89
7.1.7. Statystyka 89
7.1.8. Raporty 89
7.1.9. Kto może wziąć udział? 89
7.1.9. Wymagania 90
7.1.10. Kluczowe dane 93
7.2. EUROPASS 94
7.2.1. Czym jest Europass? 94
7.2.2. Po co jest Europass? 94
7.2.3. Korzyści 95
7.2.4. Dokumenty Europass 95
7.3. ECVET 96
7.3.1. Czym jest ECVET? 96
7.3.2. Dlaczego warto skorzystać z ECVET? 96
7.3.3. Jak działa ECVET? 98
7.3.4. ECVET historia i kluczowe daty 98
7.3.5. ECVET zasady i elementy techniczne 100
7.3.6. ECVET i rezultaty uczenia 101
7.3.7. EQF, ECVET i inne programy europejskie 102
7.3.8. Kluczowe role w ECVET 103
7.4. EQAVET 106
7.4.1. Czym jest EQAVET 106
7.5. EHEA i Proces Boloński 107
8. LINKI 108
9. BIBLIOGRAFIA 108

NOWE METODY W EDUKACJI:

EDUKACJA POZAFORMALNA I GAMIFIKACJA

Przewodnik metodologiczny „GAMIFICATION ICT to Play and Play to Learn”

Projekt finansowany przez Erasmus +

Koordynator publikacji

Mª Isabel Ocaña Núñez
Alianza Internacional para el Desarrollo de los Jóvenes - AIDEJOVEN

Autorzy

Mª Isabel Ocaña Núñez - sekcje: 1. 5. 6. i 9.

Francesco Del Viscio - sekcje: 2.1 i 4.1 i 4.3.

Vega Pérez-Chirinos Churruca - sekcje: 2.2 i 3.

Agnieszka Grabowska - sekcja: 4.2.

Ikbal Karaman - sekcja: 7

Partnerstwo strategiczne

Współpraca na rzecz innowacji i wymiany dobrych praktyk.

Partnerzy projektu

Alianza Internacional para el Desarrollo de los Jóvenes (AIDEJOVEN) - Hiszpania

Polski Związek Głuchych (PZG) - Polska

Let's Keep Learning Association (LKL) - WŁOCHY

ARCI Nuova Associazione Comitato Provinciale Chieti (ARCI) - Włochy

Ankara Aile ve Sosyal Politikalar Il Müdürlüğü - Turcja

1. WPROWADZENIE

Podręcznik ten jest wynikiem współpracy pomiędzy organizacjami z krajów partnerskich, Hiszpania, Polska, Włochy i Turcja w składzie: Alianza Internacional para el Desarrollo de los Jóvenes (AIDEJOVEN), Polski Związek Głuchych (PZG), Let's Keep Learning Association (LKL), ARCI Nuova Associazione Comitato Provinciale Chieti (ARCI) i Ankara Aile ve Sosyal Politikalar Il Müdürlüğü.

Współpraca wszystkich partnerów ma znaczenie fundamentalne dla przygotowania przewodnika.

Przewodnik powstał w języku angielskim i został przetłumaczony na język hiszpański, włoski, polski i turecki.

Celem tej publikacji jest ułatwienie zrozumienia korzyści płynących z edukacji pozaformalnej oraz gamifikacji. Mamy nadzieję, że będzie to przewodnik dla organizacji młodzieżowych, ośrodków edukacyjnych, społeczności lokalnych, młodych pracowników i wszystkich, którzy chcą zacząć stosować nowe narzędzia w swojej pracy i szukają inspiracji.

W przewodniku można znaleźć materiały, prezentacje, informacje o aplikacjach i korzyściach płynących ze stosowania edukacji pozaformalnej i gamifikacji pod kątem organizacji młodzieżowych, placówek oświatowych, grup nieformalnych, pracowników młodzieżowych.

Zawiera linki do aplikacji tworzonych przez młodych ludzi, a także informacje na temat najlepszych praktyk opracowanych przez specjalistów i organizacje.

Dzisiejsze społeczeństwo domaga się nowych metod uczenia się. Dopamina została odkryta zaledwie pół wieku temu przez szwedzkie chemicy Arvid Carlsson i Nils-Åke Hillarp, a ostatnie badania pokazują, że hormon ten jest nie tylko odpowiedzialny za przyjemne doznania neuroprzekaźnika, ale także zaangażowany w koordynację ruchów mięśni, podejmowania decyzji i regulacji uczenie się i pamięć. Możemy stwierdzić, że bez tego neuroprzekaźnika nie czuć ani ciekawości lub motywacji. Jest udowodnione, że dopamina jest produkowana podczas grania, więc wystarczy użyć mechanizmów gry dla naszej młodzieży do zwiększenia produkcji dopaminy, a tym samym lepszej koncentracji, zwiększenia zaangażowania i wysiłku, co ostatecznie zwiększy możliwości przyswajania wiedzy.

W ostatnich latach nastąpił szybki rozwój technologii informacyjno-komunikacyjnych w ostatnich latach, a wśród młodzieży w szczególności. Ci ostatni najlepiej odnajdują się w świecie internetu stąd wysokie zainteresowanie świata akademickiego badaniem relacji pomiędzy młodzieżą a wykorzystaniem nowych technologii w życiu codziennym. Można uznać, że treści ICT stają się elementem interakcji i socjalizacji, zwłaszcza z rówieśnikami ze względu na wspólne hobby (muzyka, moda, kino, sport między innymi). Pozwalają także na wymianę informacji, dotyczących np.: stron internetowych dotyczących zainteresowań, sztuczek jak przechodzić kolejne poziomy w grach wideo i tak dalej.

Nowe technologie odgrywają coraz większą rolę w społeczeństwie. Edukacja musi dostosować i reagować na potrzeby społeczeństwa. Dlatego też nauka w kontekstach formalnych nie może być oddzielona od nowych technologii, które są coraz bardziej przystępne i łatwiejsze dla nastolatków i stosowane na całym świecie.

W UE ponad sześć milionów młodych ludzi opuszcza edukację formalną na poziomie odpowiadającym wykształceniu na poziomie średnim. W związku z tym młodzi ludzie stoją w obliczu poważnych trudności w znalezieniu pracy, są bardziej narażeni na bezrobocie i uzależnione od świadczeń socjalnych.

Przedwczesne kończenie nauki utrudnia rozwój gospodarczy i społeczny oraz stanowi poważną przeszkodę w realizacji celu Unii Europejskiej jakim jest osiągnięcie inteligentnego i zrównoważonego rozwoju sprzyjającego włączeniu społecznemu. Obecna średnia UE przedwcześnie kończących naukę wynosi 14,4%.

Gamifikacja polega na zastosowaniu technik gry w sytuacjach, które nie są grami. Jest to wykorzystanie dynamicznych i mechanicznych technik gry, nie do zabawy, ale w celu zwiększenia motywacji, koncentracji, wysiłku, budowania lojalności i innych pozytywnych wartości.

Ponadto gamifikacja (nazywana grywalizacją) jest potężnym narzędziem w edukacji pozaformalnej, która w odniesieniu do młodych ludzi, może być stosowana w wielu dziedzinach. Prawdziwym celem grywalizacji jest nie tylko rozrywka, ale wychowywanie do zdobywania nowych umiejętności lub wiedzy i kompetencji nabytych dzięki wykorzystywaniu nowych technologii.

2. PODSTAWOWE POJĘCIA

2.1. EDUKACJA POZAFORMALNA

2.1.1. Definicja i rodzaje edukacji

Edukacja formalna to ta, która odbywa się w ramach instytucji szkoleniowych i edukacyjnych i kończy się z nabyciem dyplomu lub uzyskaniem kwalifikacji.

Charakteryzuje się systematycznym, zorganizowanym modelem kształcenia, określoną strukturą i oraz zbiorem przepisów i norm odpowiadających programowi



nauczania, z jasno określonymi celami, treściami i metodologią. Obowiązek szkolny jest częścią systemu edukacji w każdym kraju. Jesteśmy tak przyzwyczajeni do obowiązującego modelu kształcenia formalnego, że trudno jest wyobrazić sobie inną jego organizację.

W Europie uczestnicy edukacji formalnej są łatwo rozpoznawalni. Są to między innymi nauczyciele, uczniowie i instytucja – szkoła.

Charakteryzując składowe **edukacji pozaformalnej** odnosimy się do tych wszystkich działań edukacyjnych, które są poza głównym systemem edukacji formalnej (np. w miejscu pracy, organizacji, spotkaniach grup społecznych, stowarzyszeniach, kościołach itp.)

Cele edukacji pozaformalnej są nastawione na konkretne efekty uczenia się: np. szkolenia i dokształcanie na stanowisku pracy – zwykle nie otrzymuje się oficjalnych certyfikatów potwierdzających uzyskane kompetencje, ale np. zaświadczenie



o udziale lub walidacji kompetencji nabytych.

Choć nieformalne systemy edukacyjne funkcjonują w Unii Europejskiej, nie są traktowane na równi z formalnym systemem edukacji.

Edukacja nieformalna to proces nieokreślony w czasie, w którym każdy indywidualnie nabywa postawy, wartości, umiejętności i wiedzę w sposób często nieświadomy: przez doświadczenie, dzięki wpływom i zasobom edukacyjnym jego / jej otoczenia: rodzina, przyjaciele, praca, zabawa, biblioteka, sztuka, media, hobby czy sposób spędzania wolnego czasu.

Jest to odmienny niż zorganizowany i systematyczny sposób widzenia edukacji formalnej. Edukacja nieformalna niekoniecznie określa cele i założenia edukacyjne. Odnosi się do ogółu społeczeństwa i nie nakłada żadnych obowiązków niezależnie od charakteru przyswajania wiedzy.

Składowe uczenia się tym kontekście przynależą do różnych dziedzin, często naprawdę trudnych do zdefiniowania i określenia; czasami nie można ich bezpośrednio zobaczyć, ale ich wpływ odczuwalny jest z perspektywy czasu.

Tak więc, w obszarze edukacji istnieją różne podmioty, które edukują na różne sposoby formalnie, pozaformalnie i nieformalnie. Z każdym z nich stykamy się codziennie.

Identyfikacja indywidualnych sposobów uczenia się jest coraz ważniejsza dla ludźmi w kreowaniu strategii życiowej dzięki tym informacją łatwiej zaplanować drogę rozwoju zawodowego i całożyciowego.

Autorefleksja dotycząca powyższych zagadnień oraz wydarzeń i procesów dziejących się z udziałem codziennych czynności jednoski jest niesamowitym źródłem inspiracji.

2.1.2. Korzyści

Europejskie dane dotyczące kształcenia i szkolenia podkreślają rosnącą rolę kształcenia ustawicznego.
Podkreśla się, że nauka powinna obejmować edukację formalną, pozaformalną i nieformalną w celu promowania takich przekrojowych kompetencji jak: samorealizacja, aktywne obywatelstwo, integracja społeczna i zdolność do zatrudnienia.
Główne korzyści płynące z edukacji formalnej:

- Harmonogram jest określony i wcześniej ustalony.
- Tematy są określone.

- Ewaluacja jest zaplanowana.
- Cele edukacyjne są jasno określone.
- Uznane i rozpoznawane na szczeblu krajowym i międzynarodowym.

Kompetencje niezbędne, do aktywnego i odpowiedzialnego obywatelstwa mogą być nabywane za pośrednictwem wszystkich rodzajów uczenia się.

Młodzież często uczestniczy w działaniach, które wywodzą się z systemów edukacji formalnej, np.: sport, wolontariat, działalność społeczeństwa obywatelskiego, projekty międzynarodowe czy wizyty studyjne.

Niektóre z głównych kompetencji przekrojowych, które uczniowie mogą nabywać za pośrednictwem edukacji nieformalnej to:

- Umiejętności międzykulturowe i świadomość globalna.
- Elastyczność i zdolność adaptacji.
- Strategiczne i innowacyjne myślenie.
- Organizacja i zarządzanie czasem.
- Podejmowanie decyzji.
- Praca w zespole.
- Empatia.
- Umiejętność budowania relacji.
- Rozwiązywanie problemów.
- Opieka zdrowotna i codzienne umiejętności życiowe.
- Kompetencje ICT: technologie informacyjne i komunikacyjne.
- Orientacja w terenie.
- Umiejętności negocjacyjne.
- Komunikacja niewerbalna.
- Przywództwo.
- Uczenie się.
- Zbieranie i przetwarzanie informacji.

Komisja Europejska i Rada Europy ustawiły zasady uczenia się pozaformalnego i nieformalnego w sektorze młodzieży:

- Dobrowolność i samorządność;
- Motywacja uczestników;
- Ścisłe powiązanie z aspiracjami i zainteresowaniami młodzieży;

- Podejście partycypacyjne;
- Otwarta struktura;
- Przejrzystość i elastyczność celów;
- Oceny osiągnięć i niepowodzeń w procesie zbiorowym;
- Prawo do pomyłki;
- Przygotowanie zajęć z profesjonalnym nastawieniem;
- Publiczne udostępnianie wyników działań społeczeństwu i zaplanowanie działań mnożnikowych.

2.1.3. Polityka UE

- Rada Europy zachęca państwa członkowskie do promowania równych szans poprzez szkolenia i walidację kompetencji nabytych przez młodych ludzi w nieformalnych kontekstach określając sposoby sprawdzania poprawności tego rodzaju doświadczeń.
- Każdy, kto działa w procesie opracowania polityki związanej z edukacją powinien wziąć pod uwagę, że edukacja nieformalna jest istotnym elementem w procesie uczenia się, które powinny być uznane.
- Po zalecenia dotyczące promocji i walidacji kształcenia pozaformalnego/ uczenia się, państwa członkowskie zostały zaproszone do pracy nad rozwojem standardów walidacji edukacji /uczenia się pozaformalnego.

Biała Księga Młodzieży Komisji Europejskiej podkreśla «stowarzyszenia młodzieżowe, osoby pracujące z młodzieżą i władze lokalne w wielu krajach są zobowiązane do pracy w zakresie młodych ludzi. Określając te założenia można skorzystać ze standardów umieszczonych w pakiecie działań w zakresie kształcenia ustawicznego takich jak:

Większa klarowność definicyjna, nabytych kompetencji oraz standardów jakości; wyższe wynagrodzenie dla osób biorących udział w tych działaniach; ulepszony system walidacji tego rodzaju działań; poprawa komplementarności z edukacją formalną.

2.2. Grywalizaca

2.2.1. Definicja

Przez słowo „grywalizacja” lub „gamifikacja” rozumiemy stosowanie elementów konstrukcyjnych gier w kontekstach niezabawowych. Oznacza to, że koncepcyjnie gra nie jest gamifikacją. Możemy mówić o grywalizacji, gdy jesteśmy poza doświadczeniem gry, ale z wykorzystaniem elementów gry.

Ta różnica jest kluczowa gdy mowa o edukacji pozaformalnej, ponieważ gry od zawsze były używane do nauki. Na przykład gra Carmen Sandiego, która pozwala graczom zdobywać wiedzę podczas gry (w tym przypadku geograficzną). Pytanie brzmi: czy gra Carmen Sandiego miała zachęcić do nauki geografii? Nie, to była zwykła gra wideo. Tak więc nie można powiedzieć, że Carmen Sandiego jest przykładem grywalizacji, choć może to być inspiracją dla realizacji projektu grywalizacja.

Są też inne przykłady, gdzie różnice są jeszcze mniej wyraźne. Na przykład symulator lotu do nauki pilotowania helikoptera. Czy to jest grywalizacja? Większość ekspertów zgodziła się, że w tym przypadku, chociaż zdobywamy doświadczenie (co jest jedną z cech gry), to celem nie jest zabawa (zabawa jest jedną z najważniejszych elementów gry - jednym z najważniejszych). Tak więc, w tym przypadku moglibyśmy mówić o **poważnych grach**: ale cel jest tu inny niż rozrywka.

Poważne gry mają również ogromny potencjał wspierając pracowników młodzieżowych w ich pracy. Na przykład, Innovations for Youth Capacity and Engagement (IYCE)[1]„Facebookowa gra «Nasze miasto»[2], dla młodzieży z Jordanu wymyślona po to by angażować i wspierać młodzież poprzez zrozumienie w jaki sposób mogą uczestniczyć w budowaniu pięknego miasta. Gra łączy elementy city-building z mechaniką doświadczeń w świecie rzeczywistym, działania w lokalnych młodzieżowych organizacjach pozarządowych, aby rozwijać perspektywy społeczności zorientowanych na rozwój kompetencji cyfrowych i społecznych.

Największym ograniczeniem poważnych gier jest to, że zwykle wymagają dużej inwestycji czasu w rozwój i projektowanie. Grywalizacja jest znacznie prostsza i mniej

[1] Innowacje dla Pojemność Młodzieży i zaangażowania jest projektem inicjatywy finansowane przez Amerykańską Agencję Rozwoju Międzynarodowego (USAID) w partnerstwie z NetHope i E-Line Media. IYCE spotyka młodych ludzi, gdzie są, zdobywając swoje zainteresowanie z gier i innych nowych mediów, które uznają za stosowne, interesujący i „cool”.

[2] Ucz się więcej: https://www.youtube.com/watch?v=nokqlgKkeMU

kosztowna, ponieważ używamy tylko niektórych elementów mechanizmu i doświadczenia gry. Wykorzystuje się elementy z projektowania gier, a nie zaprojektowaniu całej gry.

2.2.2. Korzyści: do czego jest przydatna? Jakie są jej zalety?

Granie jest istotną częścią ludzkiej natury, zwłaszcza jeśli chodzi o kontakty towarzyskie i naukę, więc prawdopodobnie zrobiliśmy to wcześniej, nieświadomie. Kiedy wymyślamy piosenkę tak, że nie zapomnieć lekcji w szkole, lub gdy obiecujemy dzieciom nagrodę, za dobre zachowywanie się podczas całego tygodnia to stosujemy elementy gamifikajci. Kiedy gramy w „dom" lub „Doctor Doctor" to uczymy się dbać o nasze rodziny, zdrowie, używamy gier by ćwiczyć role, które mogą być przydatne w naszym życiu w przyszłości.

Gry wytwarzają doświadczenie, w którym nasza uwaga skupia się w tym, co dzieje się wewnątrz „magicznego kręgu" w żartobliwym kontekście możemy tworzyć żywe emocje i wspomnienia wokół tego co przeżywamy podczas gry, a nawet sprawiają, że pozbywamy się naszych uprzedzeń oraz dzięki nowym sposobom myślenia o problemie.

Dlatego gry są bardzo użyteczne w kontekście uczenia się. W świecie, gdzie nasza zdolność koncentracji bardzo się obniżyła z powodu nadmiaru informacji, uczenie się czegoś przez doświadczenie „gry" sprawia, że uczestnicy bardziej angażują się w ten proces. W edukacji formalnej, nauczyciele zgłaszają coraz więcej problemów z uczniami związanych z brakiem motywacji, zastosowanie metod gamifikacji może przywrócić sytuację. Ale jest jeszcze ważniejszy element gamifikacji w nieformalnych kontekstach edukacyjnych- to indywidualna odpowiedzialność uczących się za podejmowane działania. Grywalizacja opiera się na procesach motywacyjnych i poczuciu gratyfikacji za dobrze wykonane zadanie co można wykorzystać na wszystkich etapach uczenia. Dodatkowo gwarantuje, dzięki włączeniu elementów związanych z emocjami, lepsze przyswajanie treści.

2.2.3. Przykłady

Poza już wymienionymi przykładami warto podać udane przykłady udanych grywalizacji w edukacji, które odbyły się niedawno. Niektóre z bardziej znanych obejmują naukę języków obcych. Ponieważ istnieje wiele różnych podejść, uważamy, że porównanie ich pokazać szeroki wachlarz możliwości jaki daje grywalizacja w kontekście uczenia się.

Możemy porównać trzy popularne inicjatywy do nauki języków**: Duolingo[3], Busuu[4]** i **Babbel[5].** Wszystkie są wielojęzyczne i skupiają się w nauce słownictwa. Używają popularnych metod, takich jak puzzle do wyszukiwania słów, ale oprócz tego pozwalają na śledzenie postępów, ranking punktów, interakcję z innymi graczami, rankingi - a nawet „oszustwa", które można uzyskać po dobrej wydajności.

Jedną z przewag Duolingo jest (oprócz tego, że jest za darmo) jest to, że użytkownicy przyczyniają się do tłumaczenia popularnych artykułów w mediach społecznościowych, jak np. BuzzFeed. To daje poczucie celu i sensu, o czym będziemy rozmawiać nieco dalej.

Busuu pierwszy stworzył spersonalizowane środowisko wirtualne, w którym postęp w grze pozwala użytkownikowi ozdabiać swój „ogród językowy", kupować przedmioty za to jagody uzyskane za osiągnięcia. Ta estetyczna nobilitacja została odebrana chłodno, a system gratyfikacji jako dziecinny, ale to interesujący przykład na próbę odróżnienia się - personalizowania. Będziemy rozmawiać o znaczeniu narracji i estetyki później. Obecnie został przekształcony w bardziej typowy system nagród np. odznaki – i jest jeden z najczęściej używanych elementów w grywalizacji.

Babbel, z drugiej strony, skupiła się na jakości treści uczenia się, bardziej niż na praktykach gamifikacji. Mimo, że wykorzystuje niektóre gry, prawdziwą wartością jest zespół językoznawców pracujących przy projekcie. I to jest ważne, ponieważ czasami, dodajemy elementy zabawy zapominając jaki jest prawdziwy cel działania. Warto dbać o obydwa elementy ponieważ jakość materiałów szkoleniowych i nauczania jest równie ważna jak element animacyjny.

---

3 Duolingo. Recuperado dehttps://www.duolingo.com/info

4 Busuu.com. Recuperado dehttp://www.busuu.com/es/about

5 Babbel. Recuperado dehttp://about.babbel.com/es/idea/

3. Realizacja grywalizacji

- Pierwszy krok: ustalenie celów

Należy podkreślić, że różnica między grywalizacją i projektowaniem gier wynika z kontekstu, to dlatego, że i w przypadku gier i gamifikacji zawsze są jakieś inne cele oprócz zabawy. Nie ma nic złego w dodaniu zabawy do procesu, ale znaczenie samego projektu ma wartość w kontekście uczenia się (biorąc pod uwagę, mówimy o grywalizacji w edukacji pozaformalnej i formalnej). Oczekujemy, że uczestnicy mają c poprawić swoją wiedzę w ramach projektu.

W takim rozumieniu nie mówimy o celach, ale o woli. Aby upewnić się, że nasz projekt jest solidny i możemy potem dokonać ewaluacji jego wyników, pracujemy nad nim na schemacie SMART.



Credit: Utworzony przez Waewkidja - Freepik.com

Czego dokładnie chcemy żeby nasi uczestnicy się nauczyli? Jest to łatwiejsze do określenia w edukacji formalnej bo zawiera się w programie nauczania, ale to nie znaczy, że nie możemy ustalić konkretnych celów w edukacji pozaformalnej. Na przykład, jeśli pracujemy nad umiejętnościami związanymi ze znalezieniem pracy, możemy ustawić proporcje między ilością odbytych rozmów kwalifikacyjnych i wysłanych cv.

To łączy się bezpośrednio z drugim punktem: wyniki pomiarów mogą być wykonywane tylko wtedy, gdy cele są wyrażone w sposób ilościowy. To nie znaczy, że nie można ocenić rezultatów w sposób bardziej jakościowy; na przykład, jeśli chcemy wiedzieć, w jakim stopniu udział w programie spowodował, że nasi użytkownicy czują się bardziej pewni siebie na rynku pracy, możemy posłużyć się skalą i poprosić ich, aby wypełnili kwestionariusz przed i po zakończeniu projektu.

ustanowienie takiej skali ilościowej jest bardzo trudne dla początkujących, zwykle trudno ocenić jakiego „postępu" się spodziewać. Wiąże się z tym są dwa kolejne założenia SMART: ilość musi być osiągalna i realistyczna. Oczywiście, wyznaczone cele mają pchnąć nas do osiągnięcia zakładanego wyniku, ale jeśli wynik ten jest niemożliwy do osiągnięcia, doprowadzi to jedynie do frustracji, zobaczymy to później, kiedy będziemy mówić o doświadczeniu przepływu.

Przydatna wskazówka dla początkujących brzmi, aby ustawić cele trzeba znaleźć wskaźniki, które można mierzyć (dla aktualnej sytuacji) i tylko należy ustawić procent poprawy. Jeśli 15% naszych studentów nie zdało w zeszłym roku naszego przedmiotu, możemy starać się zmniejszyć tę ilość do 10% w tym roku po wdrożeniu metod gamifikacji w tej klasie.

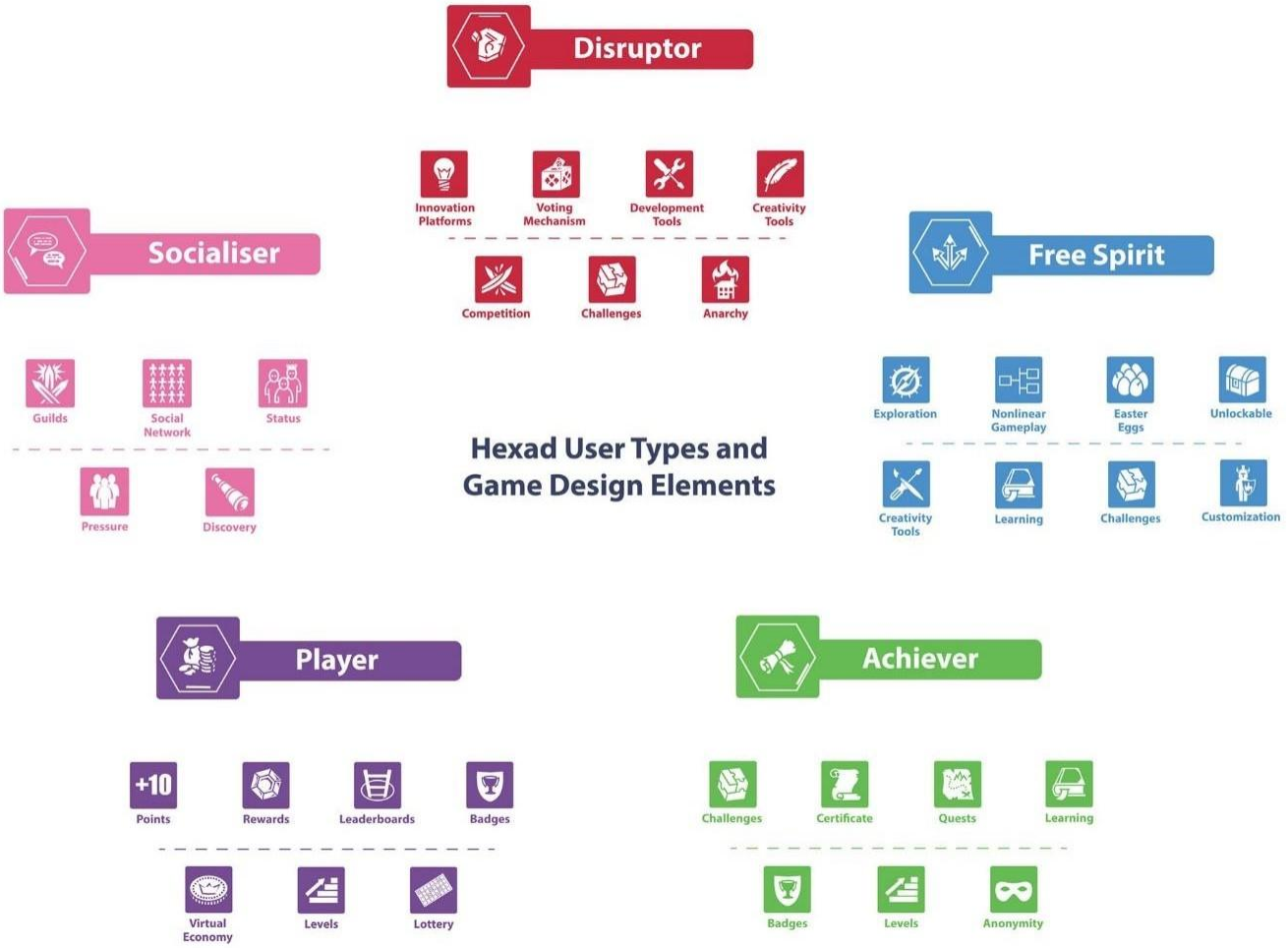
Ostatni element, ale równie ważny: cele muszą być określone w czasie. Ponownie, łatwiej go zrealizować w formalnych kontekstach edukacyjnych, gdy to rok szkolny wyznacza ramy czasowe. W edukacji pozaformalnej wszystko dzieje się we własnym tempie, prawdopodobnie będzie trzeba pracować dłuższy czas żeby zobaczyć rezultaty. W każdym razie, ewaluacja jest kluczem, aby upewnić się nasz projekt gamifikacji przynosi zakładane rezultaty, zaleca się pilotaż w małej grupie (z kilkoma uczestnikami, przez krótki okres czasu), pierwsze wyniki pozwolą na korektę ewentualnych błędów zanim projekt zostanie wprowadzony w życie.

- Drugi krok: poznanie grupy docelowej

Jak wcześniej wspomniano, grywalizacja bazuje na motywacji, a każdy pracownik młodzieżowy prawdopodobnie już wie, że to, co motywuje jedną osoba jest zupełnie inne od motywacji drugiej osoby. Biorąc pod uwagę główne różnice, oraz patrząc

z punktu widzenia projektowania gry, powstało kilka klasyfikacji ze względu na motywację graczy.

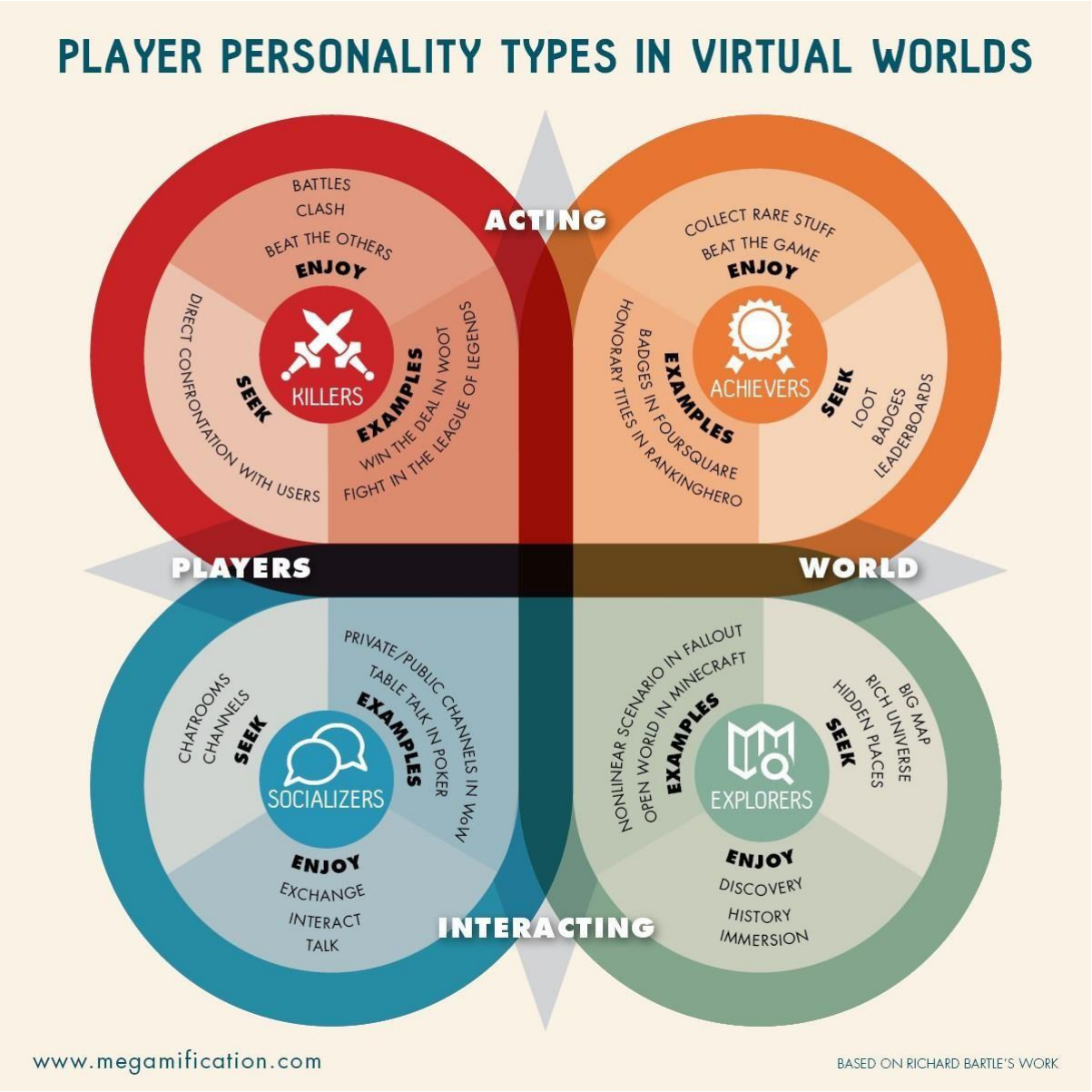
Z istniejących systemów, na potrzeby tego projektu wybraliśmy stworzony przez Andrzeja Marczewskiego schemat Typy użytkowników grywalizacji Hexad[6], Ten schemat będzie wykorzystany w następnym etapie: wybierając elementy będziemy pracować na nim w naszym projekcie grywalizacji.



W tym modelu wyróżnia się sześć podstawowych rodzajów graczy. Cztery z nich zostały już opisane w pracy badawczej pt.: “Hearts, clubs, diamonds, spades: players who suit MUDs”,

[6] Wyniki badań walidacji dla tego modelu można znaleźć tutaj: https://medium.com/gameful-design/the-gamification-user-types-hexad-scale-a6d8727d201e

Richard Bartle[7], W tym podejściu, gracze zostali sklasyfikowani zgodnie z dwoma wymiarami: ich zainteresowania dotyczące gry oraz interakcji z innymi graczami, a następnie ich zainteresowanie innymi graczami oraz świat wirtualny w granej grze.



Marczewski uwzględnia te kategorie, z pewnymi różnicami, i dodaje dwa dodatkowe: gracz, który jest motywowany przez obietnicę nagrody, i zakłócacz gry, który w ogóle nie jest motywowany przez grę. Jest to ważne, aby zidentyfikować te role w każdym projekcie: pierwszy, ponieważ bez względu na to, jaki rodzaj projektu wybraliśmy, będą

7 http://mud.co.uk/richard/hcds.htm

chętni do wzięcia udziału i może zmotywować resztę uczestników - to drugie, bo jeśli nie jesteśmy wcześniej przygotowani na ich oszustwa, skargi, a nawet próby sabotażu, mogą zniszczyć pozytywne nastawienie reszty grupy do udziału w projekcie.

Skąd mamy wiedzieć, do jakiego rodzaju graczy będzie skierowana nasza gamifikacja? Aby mieć pewność, możemy użyć testu Marczeswki ma w swojej sieci, i zachęcić naszych użytkowników do dzielenia się ich wynikami z nami[8],

Ale jeśli nie są gotowi, aby to zrobić, lub jeśli nie możemy skontaktować się z nimi wcześniej, możemy zrobić dwie rzeczy: po pierwsze, stereotypy. Na przykład, w programie nauczania zdolności samoregulacji emocjonalnej do pracy z problematycznymi uczniów, będziemy prawdopodobnie mieć znaczną liczbę zaburzaczy. W programie, którego celem jest nauka umiejętności pracy zespołowej, prawdopodobnie będziemy mieć więcej użytkowników, którzy mają interes w podniesieniu indywidualnych wyników (zdobywcy i zabójcy). W przewidywalnym środowisku, takim jak klasa szkolna, bezpieczniej jest założyć, że rodzaj graczy będzie mniej więcej zrównoważony, dlatego warto założyć, że będzie odpowiadał wszystkim typom, choć oznacza to w praktyce bardziej złożoną konstrukcję gmaifikacji.

- Krok trzeci: praca z elementami projektowania gry

Twórcy gier wykorzystują w swojej pracy szeroką gamę elementów. Profesor Werbach, którego kurs projektowania grywalizacji został wykorzystane jako materiał warsztatowy w tym projekcie, klasyfikuje je w następujący sposób: dynamika, mechanika i komponenty[9]:

- **1. Dynamika**: Fundamenty gamifikacji.

  - Ograniczenia: bez zasad, że nie można mieć gry. Zasady oznaczają ograniczenia: pewne rzeczy są dozwolone, a niektóre z nich nie są. Grywalizacja opiera się na psychologii pozytywnej, więc karanie zachowań

8 https://gamified.uk/UserTypeTest2016/user-type-test.php#.Wd51RWh-qM8

9 Werbach, K. i Hunter, D. (2015): The grywalizacja Toolkit: dynamika, mechanika i elementy do wygranej. Philadelphia: Wharton Cyfrowy Press.

nie stosowane. Zamiast tego są nagrody za robienie właściwych działań, a penalizacją jest po prostu brak nagrody.

- Emocje: granie nie jest racjonalnym doświadczeniem. W rzeczywistości, to co sprawia gra jest atrakcyjna to fakt, że możemy uciec od naszych problemów, od rzeczywistości. Możemy przyjmować różne role, możemy ignorować prawa fizyki, jeśli chcemy. Musimy starać się umieścić emocje na pierwszym miejscu w projektowaniu gamifikacji.

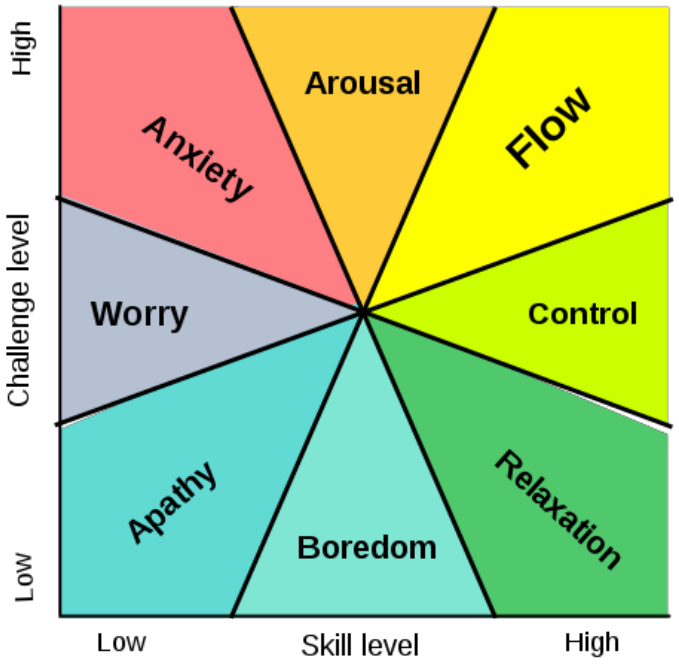
- Narracja: dobra gra zawiera w sobie historię. Nawet gry, które są pospolite i proste, są bardziej atrakcyjne, jeśli mają wewnętrzną logikę, która pozwala snuć opowieść podczas gry- np. sukces Gardenscapes, mecz-3 gra dla urządzeń mobilnych, jest tego dowodem[10], Match-3 lub ukryte obiekty gry są bardzo podobne - różnica w sprzężeniu z jednego tytułu do drugiego, wynika z zastosowanej narracji.

- Ewolucja: co powoduje, że gramy w grę? Wola żeby zobacz/ doświadczyć co będzie dalej. Aby upewnić się, że to uczucie jest wywołane u uczestników, każda gamifikacja powinna zakładać ewolucję/ zmianę. Oznacza to zwiększenie trudności zadań lub wysiłku potrzebnego do wygrania nagrody, rośnie **w tym samym tempie** co umiejętności uczestnika. I uwaga, ogromne znacznie ma równoważenie trudności i opanowania umiejętności, ponieważ jest to jedyny sposób, aby zagwarantować „stan przepływu", który Csikszentmihaly definiuje jako „optymalne doświadczenie", który wiąże się z ważnością i ze sposobem wykonania: czujemy to nie tylko podczas gry, ale także w obliczu ważnego wyzwania w pracy lub w szkole, podczas uprawiania twórcze hobby ...

W takich sytuacjach czujemy wyzwanie: musimy być koncentrowani na jak najlepszym wykonaniu zadania wiedząc jakie chcemy osiągnąć rezultaty. Jeśli nie czujemy wyzwania (z bardzo łatwym zadaniem związanym z naszego stanowiska pracy, na przykład), będziemy się nudzić. Ale jeśli

[10] Zobacz więcej: http://www.gamezebo.com/2009/10/23/behind-game-gardenscapes/

zadanie jest ponad naszymi umiejętnościami, będziemy czuć się niespokojni i sfrustrowani, bo mimo naszych wysiłków, nie będziemy w stanie działać zgodnie z oczekiwaniami i osiągnąć zakładanych rezultatów.



[11]

Każda osoba projektująca gamifikację musi pamiętać, aby zrównoważyć wyzwania i umiejętności, jeśli chcemy wygenerować optymalne doświadczenie.

○ Relacje: nawet jeśli gamifikacja koncentruje się wyłącznie na indywidualnych umiejętnościach, to bardzo przydatne jest zaprojektowanie interakcji między uczestnikami. Socjalizatorzy będą cieszyć się z interakcji z innymi, zabójcy mogą być motywowani w stosunku do konkurencji (np. ranking), a we wszystkich innych typach łączenie z innymi uczestnikami pomoże z emocjonalną stroną projektu.

▪ **2. Mechanika**: Werbach porównuje tę hierarchię do językowej, w której dynamiką będzie gramatyka (niewidzialne zasady leżące u podstaw systemu) a mechaniką będą czasowniki. Oznacza to, że mechaniką są

[11] Beatson, O. (2015). Model przepływu Csikszentmihalyi w [SVG]. Wikipedia. Źródłohttps://en.wikipedia.org/wiki/Mihaly_Csikszentmihalyi

sposoby włączania przez nas działań w nasz system. Wyróżnia on dziesięć podstawowych mechanizmów, których możemy używać osobno lub w połączeniu:

- wyzwania: jak wspominaliśmy, gdy mówimy o przepływie, wyzwania są celem, ku któremu użytkownicy będą musieli dążyć. Muszą być dostosowane do ich umiejętności: więcej podstawowych na początku (co nazywa się fazą po **założeniu konta**) aż do tych trudniejszych i intrygujących. Gdy użytkownicy są przyzwyczajeni do systemu i ich zaangażowanie pozostaje.

- szanse: mogą pobudzać ciekawość użytkowników, ale ponieważ staramy się wykorzystywać grywalizację, aby zachęcić użytkowników do pewnych działań, ważne jest, aby wykorzystać szanse w jak najmniejszym stopniu, łącząc korzyści dla ich wysiłku i postępu. Możemy to narzędzie wykorzystać na przykład pozwalając wybrać użytkownikowi nagrodę.

- rywalizacja: możemy pracować z tą mechaniką indywidualnie lub w grupach: na przykład, jeśli mamy do projektowania rozwiązanie dla sytuacji przedstawionej wcześniej, oczywiście zespołowej, możemy wybrać sposób używania ambicji typu zabójca wśród uczestników, ale przyczyniając się do ich współpracy (inna mechanika gwarantuje, że gracze pracując razem mogą osiągnąć wspólny cel) będą rywalizować w grupach heterogenicznych.

- informacje zwrotne: dostarcza informacje, jak sposób użytkownik sobie radzi. W środowiskach nauki, to jest zwykle prowadzona poprzez ocenę, ale to może być ważne, aby zastosować oddzielny system informacji zwrotnego, jeśli mówimy o edukacji pozaformalnej (gdy wiele działań nie podlega oficjalnej ocenie) lub jeśli chcemy uniknąć demotywacji wśród uczniów, którzy zazwyczaj uzyskują niższe oceny (lub, z drugiej strony, od tych, którzy są tak pewni swoich umiejętności, że nie muszą się starać
o „dodatkowy punkt").

- przejęcie zasobów: na przykład wtedy, gdy kolekcjonujemy różne przedmioty po każdej czynności i chcemy uzbierać wszystkie z jednej kolekcji. Jest to jedna z mechanik łączących szanse: rozdawanie drogą losową obiektów do zgromadzenia aby dostać nagrodę. To utrzymuje zaangażowanie użytkowników, dopóki nie zbiorą wszystkich elementów z kolekcji.

- nagrody: są to korzyści jakie użytkownik dostaje po zakończeniu działania, przezwyciężania trudności... Może to być zewnętrzna (np. dodatkowy punkt do oceny końcowej) lub wewnętrzna (np. punkty w rankingu użytkowników).

- transakcje lub układy pomiędzy użytkownikami. Na przykład, Busuu zachęca użytkowników do dzielenia się z przyjaciółmi jagodami. Może to być pewien sposób na budowanie relacji i generowanie mechanizmów współpracy.

- Zmiany są związane z udziałem każdego gracza. Mogą być bardzo przydatne po to, aby zachęcić do udziału tych, którzy są mniej chętni do gry.

- Pozycja zwycięzcy, lub cele, które sprawiają, że jeden z użytkowników jest zwycięzcą. Jest to rzadka sytuacja kiedy chcemy aby tylko jeden użytkownik wygrał. Pamiętajmy, że grywalizacja jest zbudowany na psychologii pozytywnej i stara się wytworzyć dobrego samopoczucie, które może ulec zniszczeniu przez sumy zerowej dynamiki. Bardzo ważne jest aby pamiętać o założeniach gamifikacji tak aby chęć zwycięstwa nie spowodowała oszustw tylko po to by wygrać.

- **3. Składniki:** Kiedy już skończysz z czasownikami, nadszedł czas, aby zająć się rzeczownikami (wg metafory językowej Werbacha). Komponenty są podstawowymi elementami, które łączymy aby stworzyć dynamikę i mechanikę. Są one czasami używane nawet na własną rękę - co prowadzi do tego, co zostało nazywane „badgification uczenia się", na przykład że

ograniczenie się do przyznawania punktów, odznak w systemie, który nie został przeanalizowany pod kątem grywalizacji. Musimy być bardzo ostrożni i unikać tego rodzaju uproszczeń, ponieważ zazwyczaj taka gamifikacja ma bardzo ograniczone rezultaty. Dlatego Werbach podkreśla, że prawidłowa realizacja grywalizacji składa się z następujących po sobie sześciu kroków: Zdefiniuj cele - Zdefiniuj oczekiwane zachowania grupy docelowej - Opisz graczy - Wynajdź cykle aktywności - Nie zapomnij o ZABAWIE - I dopiero po tych pierwszych krokach zastosuj odpowiednie mechanizmy i komponenty.

- Osiągnięcia: Kiedy zdefiniujemy cele i oczekiwane zachowania grupy docelowej, musimy zastanowić się, jak motywować użytkowników do ich wykonywania. Jednym prostym sposobem jest ustawienie osiągnięć tak, aby się odblokowały po ukończeniu zaplanowanego działania.

- awatary: Są zwykle bardziej interesujące dla dzieci niż dorosłych, ale pozwalają użytkownikom definiować ich wizualną reprezentację, a w systemie może nam to dać nam wskazówki na temat ich motywacji. Czy oni przedstawiają siebie jako wojowników? Możemy spodziewać się że są mordercami lub zdobywcami.

- odznaki: wizualnie przedstawienie zakończonych osiągnięć danego użytkownika. Mogą być postrzegane jako przedmioty kolekcjonerskie, a także, jako motywacja do uzupełnienia kolekcji. Dodatkowo, mogą motywować użytkownika do realizacji zadania, które początkowo uznał za mało interesujące.

- walki bossów: to są naprawdę trudne wyzwania. Zazwyczaj rozgrywają się pod koniec poziomu i na początku wyższego poziomu i mogą wymagać wielu zadań do wykonania.

- kolekcje: jak wspomniano wyżej, mogą odnosić się do wirtualnych przedmiotów, przypadkowych nagród, odznak ...

- Walka: zwykle bitwa pomiędzy dwoma graczami lub zespołami, ale może być również przeciwko „wirtualnemu wrogowi" zaprojektowanemu przez system; na przykład, potwory, które wykazują niepożądane działania spowalniając użytkownika[12],

- Uwolnienie zawartości: chociaż informacja zwrotna jest ważną częścią procesu, postęp musi być odczuwalny przez użytkowników, warto zachować kolejne poziomy lub dodatkową zawartość niedostępne dla użytkowników dopóki nie wykażą odpowiedniej motywacji, jest to bezpośrednie odwołanie do ludzkiej ciekawości.

- prezenty: element, który przemawia głównie do socjalizatorów, jest sposobem handlu/ wymiany, który nie musi być odwzajemniony.

- tabela wyników: pokazuje wizualnie postęp graczy. Może to prowadzić do niepożądanych postaw konkurencyjnych, ale jest również elementem motywującym.

- poziomy: bezpośrednio związane z progresją, identyfikują różne etapy na drodze gracza, pomagają w kategoryzacji działań (od prostszych do trudniejszych) oraz oczekiwania co do wyzwań na wyższym poziomie.

- punkty: liczbowe wskazanie postępów jakie zostały uzyskane we wszystkich działaniach. Mają one kluczowe znaczenie w bilansowania systemu: wiedząc, ile punktów warte jest kluczowe działanie wykonamy je dopiero wtedy gdy będziemy pewni swoich możliwości po przetestowaniu systemu.

- zadania: wyzwanie, z własnymi celami i korzyściami. Są to swego rodzaju mini-działania wewnątrz systemu globalnego. Pozwalają nam przetestować różne narracje, na przykład, aby lepiej wiedzieć, jaki rodzaj opowieści preferują nasi użytkownicy.

12 Gamified system, który działał bardzo dobrze to uosobienie niepożądanych zachowań jest Habitica. Listo f szefów ich użytkownicy walki można znaleźć tutaj:http://habitica.wikia.com/wiki/Boss

- wykresy społeczne: są one szczególnie ważne dla socjalizatorów, ale mogą być również wykorzystywane do wspierania wymiany lub sojuszy między uczestnikami. Rankingi można rozumieć jako szczególny rodzaj grafu społecznego.

- zespoły: grupy użytkowników, które pracują razem dla wspólnego celu. Jest wysoce zalecane, aby grupy były heterogeniczne w celu zbilansowania systemu i różnego rodzaju motywacji. Można również wymieniać uczestników w każdej drużynie, aby sprawdzić, który z nich działa lepiej oraz aby bardziej zróżnicować relacje wśród użytkowników.

- wirtualne towary: są elementy gry w formie wirtualnych przedmiotów, które są postrzegane jako wartościowe. W grach F2P, na przykład, są sposobem, aby gracze mogli zrobić mały zakup: specjalny element, za który dokonuje się opłaty. W gamifikacji, można, na przykład, zrobić kolekcje wymienialne na nagrody rzeczywistym świecie, po ukończeniu całego poziomu.

- Krok czwarty: bilansowania systemu

Kiedy po raz pierwszy zaprojektuje się gamifikację jest ona oparta na intuicji. Po przetestowaniu systemu z prawdziwymi użytkownikami można stwierdzić, czy ich opór dotyczący kluczowych działań określanych jako cele do osiągnięcia jest wyższy niż oczekiwano; lub, z drugiej strony, że są one zbyt łatwe co zagraża przepływowi w systemie. Jeśli tak się stanie należy wprowadzić korekty.

Nagrody muszą być zrównoważone i osiągalne nie tylko po osiągnięciu danego poziomu, ale również dlatego, że motywują do dalszych działań i podejmują próby wykonania zadań.

Może myślimy, że debata jest ciekawym sposobem przyswajania treści naszego programu nauczania, ale gdy nasza klasa nie reaguje entuzjastycznie - wtedy możemy wprowadzić losową nagrodę dla uczestników debaty. A może oczekujemy że uczestnicy dobrowolnie zakończą swoje projekty bez dodatkowej zachęty. Jeśli to nie działa, dobrym motywatorem może być zorganizowanie konkurencji między projektami i nagrodzenie najlepszego projektu.

Gamifikacja jest żywym procesem i często pierwotny projekt ulega modyfikacjom w zależności od potrzeb grupy. To, co zadziałało w poprzednim okresie może być całkowitym niepowodzeniem w innej grupie uczniów z różnych powodów, zmuszając nas do przeprojektowania naszego pomysłu. Jest to całkowicie naturalne i nie powinno nas zniechęcać do działania.

Naprawdę ważne jest, aby mieć pewność, że mamy narzędzia do oceny skuteczności gamifikacji na wczesnym etapie realizacji - stąd konieczność posiadania celów SMART aby okresowo mierzyć wskaźniki i wyciągać wnioski.

4. EDUKACJA POZAFORMALNA

4.1. POZAFORMALNE TECHNIKI EDUKACJI

Prezentujemy poniżej listę pozaformalnych technik edukacyjnych, aby dać wyobrażenie o tym, jak działają w wielu aspektach.. Proszę zwrócić uwagę na to, że lista ta nie wyczerpuje wszystkich technik w edukacji pozaformalnej.

4.4.1. Gry budujace zaufanie

Zaufanie jest najważniejszym składnikiem dobrego ducha zespołu. Dynamika zaufania jest bardzo ważna, w kontekście promowania jednosci i uczestnictwa wszystkich członków grupy. Aby rozpocząć korzystanie z dynamiki grupy jest niezbędne, aby członkowie grupy wzajemnie mogli siępoznać i izbudować realcję. Możemy korzystać z tego typu dynamiki zarówno w kontekstach edukacyjnych, jak w biznesie i we wszystkich rodzajach grup. Ważne jest, że dostosowanie działalności do poziomu i potrzeb osób, które będą uczestniczyć. Można zastosować wspólne ćwiczenia, które poprawią poczucie zaufania między uczestnikami.

4.4.2. Kolaż

Stosowane w arteterapii. Zespół ma zrobić kolaż z magazynów i gazet na określony temat. Styl pracy zależy od grupy. Niektóre grupy będą wspólnie dyskutować nad

tematem, zanim zdecydują jaki kolaż zrobią. Niektóre grupy rozpoczną od szukania ciekawych zdjęć, aby następnie połączyć je ze sobą.

4.4.3. Mapa świata

Uczestnicy mają stanąć na mapie w miejscu, z którego pochodząc tak aby grupa widziała odległości między ich miejscem zamieszkania poszczególnych uczestników. Następnie dzielą się swoim doświadczeniem o krajach innych uczestników, a następnie opowiadają , który kraj chcieliby odwiedzić.

4.4.4. Storytelling

Narracja o istotnej wartości wpływajacej na zachowania ludzi; narracja wprawia w ruch proces badawczy, który ma tendencję do poprawiania opowiadanej historii, zdefiniowany jako powtórzone-uczenie: umiejętność uczenia się, zdolność do wstawienia własnego początkowego kontekstu w innych kontekstach, które prowadzą do wyborów, czyli tworzenia procesów, które tworzą coś nowego wychodząc z innych światów. Innymi słowy, nikt nigdy nie będzie opowiadać tej samej historii w taki sam sposób.

Należy również podkreślić, za wartość wymiany społecznej jako narracja ma wartości poznawcze i emocjonalne.

Narracja i sztuka narracji to nie tylko przyjemne hobby, ale jest to jeden z podstawowych mechanizmów psychologicznych dla jednostki i dla grup społecznych i kulturowych. Gramatyki narracji opisują strukturę tekstów, które charakteryzują się silnym oddziaływaniem emocjonalnym i przekazywaniem wartości i ideałów kulturalnych, w szczególności poprzez tradycyjną baśń.

Przed częścią dotyczącą znaczenia storytellingu dla dzieci, warto zastanowić się i przywołać ideę opowiadania/ bajania.

Początki narracji natychmiast doprowadzić nas do opowieści ustnej, opowieści bogate w symboliczne znaczenia, w których „stary mędrzec” opowiada całej wiosce historię skłaniając do wymiany poglądów, myśli, lęków, nadziei. Z tego punktu widzenia możemy uznać historię jako wymianę, komunikację, katharsis, rytuał, pamięcć zbiorową.

Systemy narracyjne są różnorodne:

- monomit lub Podróż Bohatera, stawiająca w centrum postać bohatera, który opuszcza swój dom by wyruszyć w podróż do nieznanych miejsc;
- zagnieżdżone pętle, w którym przecinają się różne struktury narracyjne;
- dyskurs rozwijający się na dwóch przeciwległych poziomach, które nieustannie splatają i reprezentują: jeden „jak rzeczy się mają", a drugi „jak być powinno";
- res in media, w których narracja rozpoczyna się w centrum akcji, aby następnie wyjaśnić początek historii i przygotować jej zamknięcia;
- zbieżne idee, o strukturze dyskursywnej, w której różne nurty myśli zbiegają się w jeden pomysł;
- falstart, narracja zaczyna się od pozornie przewidywalnej sytuacji, która zatrzymuje się nagle zmuszając do powstania nowego początku;
- struktura płatkowa, dyskursywny program do organizowania wielu historii, które poruszają się po tej samej koncepcji centralnej.

4.4.5. Opowieści cyfrowe

Opowieści cyfrowe wzbogacają historie dzięki wykorzystaniu nowych technologii włączając do niej możliwość wymiany doświadczeń z różnych środowisk.

4 rodzaje opowieści cyfrowe:

- Czas: jest to forma narracji wydarzeń dotycząca problemu i/lub osoby, chronologicznie uporządkowana
- Storymapping: używamy map geograficznych lub obrazów, aby za pomocą linków ustawić je w zasobach internetowych w sposób uporządkowany pokazujący droge/ historię
- Opowieść transmedialna: chodzi o stworzenie historii poprzez łączenie różnych zasobów: zdjęć, filmów, muzyki, wierszy, dotyczących konkretnego zdarzenia lub tematu czy charakteru, w celu uzyskania historii multimedialnej
- opowiadanie video-wizualne: historia tworzy się poprzez zdolność do manipulowania wideo lub obrazami umieszczając tekst, linki, komentarze, pytania, nagrany głos, itp; wynikiem są interaktywne filmy, które mogą zawierać elementy multimedialne.

Istnieją różne narzędzia internetowe, ułatwiajacych tworzenie opowieści cyfrowych np. Appweb, Web Services lub Browser Based oraz Xtimeline, Google Tourbuilder, JS StoryMap, Storify, Capzles, Thinglink, Pinterest, Meograph, Metta, ShortHand, Zentrick, Popcorn Maker, Storygami itp.

4.4.6 Teatro do Oprimido

Teatr społeczny lub teatr uciskanych w brazylijskim Teatru do Oprimido (TDO) to metoda, która obejmuje różne techniki stworzone przez brazylijskiego reżysera Augusto Boal stworzone do ułatwienia osobistej i społecznej zmiany dla wszystkim tym, którzy znajdują się w sytuacji ucisku wykorzystuje przeszłe doświadczenia jednostki i dzieli się nimi z grupą aktorów, którzy sami są czasem widzami, albo z widzami którzy stają się aktorami, aby dać swój wkład do opowiadanej historii.

Celem jest uświadomienie publiczności istnienia różnych form ucisku i marginalizacji, aby zaprosić do krytycznego myślenia i dialogu podczas analizy problemu, niekoniecznie dając odpowiedzi lub sposoby przeciwdziałania, ale poprzez indywidualne rozwiązanie konfliktów i wspieranie zmian dzięki katharsis.

Wszystkie techniki TDO stanowią formę edukacji popularnej opartej na wspólnocie, która wykorzystuje teatr jako narzędzie zmiany społecznej na poziomie indywidualnym, lokalnym i globalnym. Techniki, które są wykorzystywane w ponad 100 krajach, w różnych dziedzinach życia społecznego i politycznego aktywizmu, rozwiązywania konfliktów, budowania społeczności, terapii, rehabilitacji, podnoszenie świadomości, a nawet do tworzenie prawodawstwa. Zaprojektowany dla nie-aktorów, używa uniwersalnego języka teatru jako środka bada życie, ma sprawić, żeby ludzie i społeczności zidentyfikować swoje marzenia i odkrywali swoją przyszłość.

TDO zachęca do krytycznego myślenia i dialogu. Chodzi o analizę. Zamiast dawać odpowiedzi, proponuje działanie i interakcję, a nie tylko dialogi. Boal rozwinął specyficzne techniki teatralne z aktorami w taki sposób, aby widzowie mogli szerzyć orędzie krytyki społecznej. Boal opracował różne techniki, w oparciu o oddziaływanie pomiędzy „widzem” i ”aktorami”.

Zgodnie z intencjami Boala, techniki teatralne powinny być stosowane, aby zachęcić ludzi do aktywnego obywatelstwa i aktywnego uczestnictwa w życiu politycznym

i społecznym. Jeśli prawdą jest, że zmiany społeczne i polityczne wpływają na życie każdego z nas, w tym najsłabszych osób, to trzeba dokonać zmian we wszystkich dziedzinach życia społecznego. W tym sensie teatr ma reprezentować codzienne uciski z zamiarem znalezienia strategii, aby stawić im czoła i ewentualnie je przekształcać.

Jednym z powodów popularności TDO jest idea aktywacji widza (widz/aktor), umieszczając go w środku pracy teatralnej, w celu uwzględnienia różnych reprezentacji rzeczywistości i zbadania możliwości wprowadzenia zmian w sposób kreatywny i cywilizowany.

4.2. Kompetencje w edukacji pozaformalnej

4.2.1. Umiejętności: wiedza, umiejętności, postawy i wartości

Według najkrótszej definicji słowo *kompetencja* oznacza zdolność do zrobienia czegoś dobrze[13], Według Rady Europy gdy mówimy o kompetencjach w kontekście pracy z młodzieżą, należy odnieść się do trzech połączonych elementów: wiedzy, umiejętności oraz postaw i wartości. Każdy z nich może być osiągnięty w inny sposób.

- Wiedza odnosi się do głowy, to przede wszystkim wiedza jak wykonać daną czynność. To jest „kognitywny" aspekt kompetencji.
- Umiejętności związane z rękoma, reprezentują „praktyczny" wymiar kompetencji opisany jako zdolność do wykonywania danej czynności.
- Postawy i wartości są związane z sercem. Aby wykonać pracę efektywnie jednostka musi mieć wewnętrzne przekonanie do pewnych postaw i wartości.[14]

Komisja Europejska wymienia osiem „kluczowych kompetencji":

1. **Komunikowanie się w języku ojczystym**: Zdolność wyrażania i interpretowania pojęć, myśli, uczuć, faktów i opinii w mowie i piśmie.

[13] Cambridge Dictionary, https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/competence

[14] kompetencje praca z młodzieżą, https://www.coe.int/en/web/youth-portfolio/youth-work-competence

Kompetencje w języku ojczystym wymagają od osoby znajomości słownictwa, gramatyki funkcjonalnej i funkcji języka oprócz samej wiedzy. Jeśli chodzi o umiejętności, ludzie powinni posiadać zdolność komunikowania się w mowie i na piśmie. Pozytywna postawa w stosunku do porozumiewania się w ojczystym języku obejmuje skłonność do krytycznego i konstruktywnego dialogu, wrażliwość na walory estetyczne oraz chęć ich urzeczywistniania oraz zainteresowanie interakcją z innymi.

2. **Komunikowanie się w języku obcym:** jak wyżej, ale zawiera umiejętności mediacyjne (czyli umiejętność podsumowania, parafrazowania, interpretacji lub tłumaczenia) i zrozumienia międzykulturowego.
Kompetencje w zakresie języków obcych wymagają znajomości słownictwa i gramatyki funkcjonalnej oraz świadomości głównych typów interakcji słownej, znajomości konwencji społecznych. Na niezbędne umiejętności w zakresie komunikacji w językach obcych składają się: zdolność rozumienia komunikatów słownych, inicjowania, podtrzymywania i kończenia rozmowy. Osoby powinny również być w stanie właściwie korzystać z pomocy oraz uczyć się języków w nieformalny sposób w ramach kształcenia ustawicznego. Pozytywna postawa obejmuje świadomość różnorodności kulturowej, a także zainteresowanie i ciekawość wobec języków i komunikacji międzykulturowej.

3. **Kompetencje matematyczne, naukowe i technologiczne:** obejmuje opanowanie umiejętności liczenia, rozumienia świata przyrody i umiejętność zastosowania wiedzy i technologii do potrzeb ludzkich (takich jak medycyna, transportu lub komunikacji).

Niezbędna wiedza w dziedzinie matematyki obejmuje znajomość liczb, miar i struktur. Osoba powinna posiadać umiejętności stosowania głównych zasad i procesów matematycznych w codziennych sytuacjach w domu i pracy. Pozytywna postawa w matematyce opiera się na szacunku do prawdy i chęci szukania przyczyn zjawisk i oceniania ich zasadności.

4. **Kompetencje informatyczne**: Umiejętne i krytyczne wykorzystywanie technologii informacyjnych i komunikacyjnych w pracy, rozrywce i komunikacji.

Kompetencje informatyczne wymagają wiedzy o aplikacjach komputerowych, takich jak edytory tekstu, arkusze kalkulacyjne, bazy danych, przechowywanie informacji i zarządzanie nimi oraz rozumienie możliwości i potencjalnych zagrożeń związanych z internetem i komunikacją za pośrednictwem mediów elektronicznych (poczta elektroniczna, narzędzia sieciowe). Konieczne umiejętności obejmują zdolność poszukiwania, gromadzenia i przetwarzania informacji oraz ich wykorzystywania w ospowiedni i systematyczny sposób. To wymaga krytycznej i refleksyjnej postawy w stosunku do dostępnych informacji oraz odpowiedzialnego wykorzystywania mediów interaktywnych.

5. **Uczenie się**: Zdolność do efektywnego zarządzania własnym procesem uczenia się, indywidualnie lub w grupach.

Umiejętność uczenia się wymaga od osoby znajomości i zrozumienia jego/jej preferowanych strategii uczenia się, silnych i słabych stron jego/ jej umiejętności i kwalifikacji, a umiejętność znajdowania informacji w kontekście własnej edukacji i szkoleń oraz poradnictwa i/lub dostępnego wsparcia. Wymaga to podstawowych umiejętności, takich jak umiejętność czytania i pisania, liczenia i umiejętności informatycznych, które są konieczne do dalszego uczenia się. Opierając się na tych umiejętności, osoba powinna móc zdobywać, przetwarzać i przyswajać nową wiedzę i umiejętności. Pozytywna postawa obejmuje motywację i pewność siebie w osiąganiu sukcesów w nauce przez całe życie.

6. **Kompetencje społeczne i obywatelskie**: Zdolność do skutecznego i konstruktywnego uczestnictwa w życiu społecznym i zawodowym, angażowanie w budowanie demokracji, zwłaszcza w kontekście coraz bardziej zróżnicowanych społeczeństw.

To wymaga wiedzy, aby zrozumieć zasady postępowania i reguły zachowania ogólnie przyjęte w różnych społeczeństwach i środowiskach (np w pracy). Równie ważne jest, aby mieć świadomość podstawowych pojęć dotyczących osób, grup, organizacji zawodowych, itd. Podstawowe umiejętności w zakresie tej kompetencji obejmują zdolność do konstruktywnego porozumiewania się w różnych środowiskach, wykazywania się tolerancją, wyrażania i rozumienia różnych punktów widzenia, negocjowania, zdolność do tworzenia klimatu

wzajemnego zaufania, empatię. Kompetencja opiera się na postawie nastawionej na współpracę, asertywność i prawość.

7. **Inicjatywność i przedsiębiorczość**: Zdolność do wcielania pomysłów w czyn poprzez kreatywność, innowacyjność i podejmowanie ryzyka, a także zdolność do planowania i zarządzania projektami.

Konieczna wiedza obejmuje zdolność identyfikowania dostępnych możliwości działalności osobistej, zawodowej i/ lub biznesowej. Umiejętności odnoszą się do proaktywnego zarządzania projektami (co obejmuje, na przykład zdolność do planowania, organizowania, zarządzania, analizowania, komunikowania, oceniania), skutecznej reprezentacji i negocjacji oraz zdolności zarówno pracy indywidualnej, jak i współpracy w zespole. Główne pożądane cechy to inicjatywa, aktywność, niezależność innowacyjność w życiu osobistym i społecznym oraz w pracy, motywacja i determinacja.

8. **Świadomość i ekspresja kulturalna**: Umiejętność twórczego myślenia, docenianie pomysłów, doświadczeń i emocji w zakresie różnych kanałów komunikacji, takich jak muzyka, literatura, sztuki wizualne i performatywne.

Obejmuje ona podstawową znajomość najważniejszych dzieł kultury, w tym współczesnej kultury popularnej. Umiejętności obejmują zarówno wrażliwość, jak i ekspresję: wrażliwość i przyjemność z odbioru dzieł sztuki i widowisk, jak i wyrażanie siebie poprzez różnorodne środki z wykorzystaniem swoich wrodzonych zdolności. Umiejętności obejmują również zdolność do odniesienia własnych twórczych i ekspresyjnych punktów widzenia do opinii innych oraz rozpoznawania i wykorzystywania społecznych i ekonomicznych szans w działalności kulturalnej. Pozytywna postawa obejmuje również kreatywność oraz chęć rozwijania zdolności estetycznych poprzez wyrażanie siebie środkami artystycznymi i udział w życiu kulturalnym.

Kompetencje kluczowe uważane są za jednakowo ważne, ponieważ każda z nich może przyczynić się do udanego życia w nowoczesnym społeczeństwie. Ponieważ wiele z tych umiejętności jest nierozerwalnie związana z innymi, wszystkie częściowo się pokrywają i wzajemnie na siebie oddziałują. Kompetencje w zakresie podstawowych umiejętności językowych, czytania, pisania, liczenia oraz w technologii

informacyjnych i komunikacyjnych (TIK) są niezbędną podstawą uczenia się wspierając wszystkie działania edukacyjne.

4.2.2. Zdobywanie umiejętności w sposób: formalny, nieformalny, pozaformalny

Najbardziej rozpoznawalny przymiotnik połączony ze słowem „nauka" wydaje się „formalna". Kształcenie formalne jest związana z edukacją obowiązkową, która zajmuje dużą część życia każdego człowieka. W edukacji formalnej nauka jest uporządkowana, zorganizowana, zaplanowana, obowiązkowa, a system kształcenia zatwierdzony przez organy zewnętrzne. Kompetencje uzyskane w trakcie formalnego uczenia ujmowane są w formalnym dokumencie, takim jak np. dyplom. Edukacja formalna jest głównie ukierunkowana na uzyskanie wiedzy.

Oprócz uczenia formalnego istnieją dwa inne sposoby uczenia się: uczenie nieformalne i uczenie pozaformalne. Najprostsza definicja nieformalnego uczenia się: wszystko to, co człowiek chłonie z jego/jej bez swojej wiedzy lub kontrolowania procesu uczenia się.

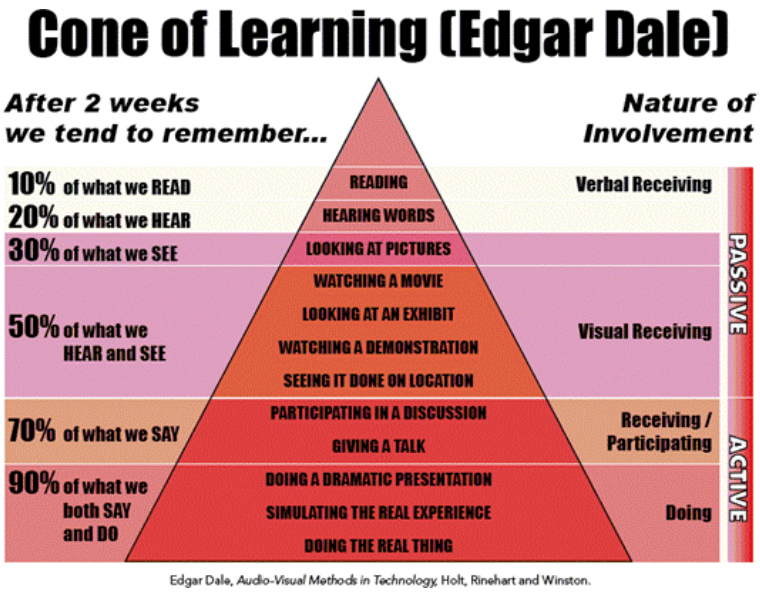
Uczenie się pozaformalne tak jak uczenie się formalne jest zaplanowane i zorganizowane, ale są to właściwie jedyne podobieństwa między nimi. Edukacja pozaformalna polega głównie na doświadczaniu i aktywnym udziale ucznia w procesie uczenia się. Poza tym edukacja pozaformalnej jest zindywidualizowana, skoncentrowana na potrzebach uczestnika i oparta na jego dobrowolnym udziale oraz na praktyce (learning by doing). Jest kontrolowana i planowana przez uczącego się, a także podlega autorefleksji i autoewaluacji.

Poprzez każdy z wyżej wymienionych sposobów uczenia się formalnego, pozaformalnego i nieformalnego można uzyskać wiedzę i kompetencje. To co je odróżnia to style uczenia się, narzędzia, poziom zaangażowania i motywacji uczącego się w projektowaniu własnego procesu uczenia się.

4.2.3. Proces uczenia

Proces uczenia się jest połączony z narzędziami i stylami uczenia się by zdobywać wiedzę i doświadczenie potrzebne do lepszego funkcjonowania w społeczeństwie. Istnieją różne podejścia mówiące o procesie uczenia się. Większość z nich rozpoznaje

rodzaje uczenia się poprzez zadawanie pytania W JAKI SPOSÓB UCZĘ SIĘ NAJEFEKTYWNIEJ? Edgar Dale stworzył schemat stylów uczenia się, która pokazujący efektywność różnych metod uczenia się:



Edgar Dale, *Audio-Visual Methods in Technology*, Holt, Rinehart and Winston.

Analizując *Piramidę uczenia się* konkluzja nasuwa się sama: własne doświadczenie i działanie będące rdzeniem edukacji pozaformalnej, są o wiele bardziej skuteczne niż bierny odbiór przez słuchanie lub czytanie stosowane w edukacji formalnej.

Innym podejściem do procesu uczenia się jest spojrzenie na ten proces z perspektywy zaangażowania ucznia i jego/jej wpływu na projektowanie własnego uczenia się. Edukacja formalna jest zinstytucjonalizowana, zorganizowana i sformalizowana z określonym mechanizmem walidacji i certyfikacji. Uczeń nie ma zbyt wielkiego wyboru, w jaki sposób się ona/on uczy. System walidacji również opiera się na systemie zewnętrznym. Ktoś inny decyduje i sprawdza, o postępie uczącego się na każdym etapie nauki.

Edukacji nieformalnej jest oparta na kilku fundamentach. Uczący się jest w centrum. To on/ona jest bohaterem własnego uczenia się i decyduje, jakie umiejętności, wiedza i kompetencje chce zdobyć jak również jak będzie przebiegać droga do ich osiągnięcia. Uczenie się pozaformalne wymaga odpowiedzialności. Osoba ucząca się musi być świadoma swoich oczekiwań od procesu uczenia się. Takie podejście wymaga od uczącego silnej motywacji i uczciwości względem siebie. Uczący się bierze odpowiedzialność za własny proces uczenia się od ustanowienia celów, poprzez

wybór narzędzi i metod uczenia się, autorefleksji o własnym uczeniu się i samooceny dotyczącej swoich postępów w nauce.

Teraz, po przeczytaniu powyższego akapitu, zagadnienie edukacji pozaformalnej nie wydaje się wcale proste. Oceny i refleksji nad własnym uczeniem nigdzie się nie uczy. Zawsze znajda się ludzie wokół chętni do podjęcia decyzji za jednostkę np. nauczyciele, rodzice itd. Ale naprawdę warto podjąć wyzwanie związane z samodzielnym podejmowaniem decyzji. Autorefleksja jest kluczem do poznania siebie, odkrywania co się lubi robić, czego się chce, dowiadywania się o świecie i rozwijania swoich umiejętności. Dodatkowo pozwala zidentyfikować własne oczekiwania, zakres strefy komfortu, obawy i to co sprawia, że jest się szczęśliwym. Autorefleksja jest również narzędziem pomagającym uświadomić sobie, że się czegoś nauczyło, innymi słowy, gdy ma się kompetencje w czymś.

Kiedy pytamy: skąd mam wiedzieć, że się czegoś nauczyłem/am?

Odpowiedź jest prosta. To jest moment kiedy wiedziemy jak coś zrobić i zrozumiemy to lepiej, czujemy się bardziej pewni podczas wykonywania tej czynności, a także rozumiemy lepiej swoje zachowania oraz rolę, która odpowiada nam najlepiej w tym działaniu.

4.2.4. Walidacja i uznawanie uczenia się pozaformalnego

Idea uczenia się pozaformalnego opiera się na rozwoju osobistym, a jednak udowodnienie wyników uczenia się jest również ważne w kontekście innych ludzi, jako dowód naszych umiejętności i kompetencji (np. pracodawca, rekrutacja do klubu, szkoła itp.)

Istnieje kilka dokumentów rozpoznawania efektów uczenia nieformalnego w dziedzinie młodzieży. Ponieważ nie ma żadnych zewnętrznych mechanizmów dotyczących walidacji uczenia się jest to indywidualna ocena samego uczącego się.

Najbardziej rozpoznawalny i znany dokument stworzony w tym celu przez KomisjęEuropejską nazywa się: Youthpass.

Youthpass jest używany do uznawania umiejętności i zdolności w nieformalnym procesie uczenia się. Został on wprowadzony w 2007 roku i jest bardziej złożony niż certyfikat uczestnictwa. Opisuje on nowe umiejętności i wiedzę zdobyte przez uczestnika biorącego udział w projekcie Młodzież w Działaniu/Erasmus Plus.

Youthpass jest dokumentem w oficjalnej strategii uznawania i walidacji uczenia się pozaformalnego w działaniach realizowanych w Programie Młodzież w Działaniu/Erasmus Plus projektów. Wspiera procesy edukacyjne, które mają miejsce w działalności zawodowej młodzieży i podkreśla potencjał edukacyjny takich projektów. Jest to dokument w formie pisemnej stanowiący podsumowanie własnego procesu uczenia się. Aby uprościć proces autorefleksji wyróżniono 8 głównych kategorii kompetencji w Youthpass, które mogą być opisane na certyfikacie m.in. porozumiewanie się w języku ojczystym, porozumiewanie się w językach obcych, kompetencje cyfrowe, nauka i technologia.[15]

Rada Europy stworzyła inny dokument, z myślą o pracownikach młodzieżowych, którzy chcieliby uznać swoje kompetencje w zakresie nieformalnej pracy z młodzieżą. Jest to Youth Work Portfolio.

Przy użyciu tego narzędzia on-line pracownicy młodzieżowi i inni specjaliści pracujących w dziedzinie młodzieży mogą zapisać i przeanalizować poziom swoich kompetencji w dziedzinie pracy z młodzieżą, a także zebrać dowody swojej pracy i stworzyć projekt planu działania w zakresie rozwoju własnego w tym obszarze. Przedstawiono 8 głównych kategorii z zakresie pracy z młodzieżą: zaspokojenie potrzeb i aspiracji młodych ludzi; zapewnienie możliwości kształcenia dla młodzieży; wsparcie i umożliwienie młodym ludziom poczucia przynależności do społeczeństwa, w którym żyją i angażowania się w działania lokalne; wspieranie młodych ludzi aktywnie i konstruktywnie nawiązywaniu stosunków międzykulturowych; wspieranie w dawaniu informacji zwrotnej w celu poprawy jakości pracy z młodzieżą; wsparcie zbiorowego uczenia się w zespołach, przyczyniające się do rozwoju ich organizacji oraz tworzenia polityk/programów lepszego wsparcia dla młodzieży; rozwijanie, realizacja i ocena projektów.[16]

4.2.5. Przykłady narzędzi

- ***Autorefleksja nad własnym uczeniem się***

[15] Więcej informacji o Youthpass na www.youthpass.eu

[16] Więcej informacji na: https://www.coe.int/en/web/youth-portfolio

Proszę się zastanowić przez kilka minut jaki jest Twój preferowany styl uczenia się, kiedy uczysz się szybko i przyjemnie? Czy jest to oglądanie, słuchanie, robienie, obserwacja, pisanie, rysowanie? A może coś jeszcze innego?

- ***Projektowanie procesu własnego uczenia się***

Wyobraź sobie, że zaplanowałaś/eś podróż na egzotyczną

wyspę. Zamknij oczy i pomyśl przez 2 minuty o wyspie.

Postaraj się odpowiedzieć na następujące pytania (można zapisać odpowiedzi):

- Dlaczego zdecydowałeś się wziąć udział w tej podróży?
- Czego planujesz się nauczyć w trakcie pobytu na wyspie?
- Jaki jest cel podróży? Co zamierzasz tam zrobić? Jak będzie wyglądało Twoje codzienne życie?
- Jak idą przygotowania? Czy masz wszystkie informacje na temat miejsca, do którego jedziesz? Jak się z tym czujesz? Martwisz się? Jesteś podekscytowany? Jesteś zadowolona?
- Według Ciebie jaka będzie najtrudniejsza część podróży?

Teraz, gdy porównamy elementy edukacji pozaformalnej z powyższym zadaniem widzimy, że pytania zadawane w kontekście egzotycznej wyspy łączą się z nią. I to jest właśnie zaprojektowany własny proces uczenia się pozaformalnego dla danej sytuacji. Gratulacje!

- ***Codzienna autofefleksja***

Aby rozpocząć autorefleksję dobrze jest pomyśleć o własnym uczeniu się na koniec każdego dnia. Jest to bardzo proste i wymaga dończenia tylko kilku zdań:

- Teraz rozumiem….
- Czuję się pewniej ....
- Nowe pytanie, które pojawiło się ...

- Muszę dowiedzieć się więcej o ...[17]

4.3. PRZYKŁADY

4.3.1. Teatr uciśnionych

Pierwszym krokiem do budowy teatru uciśnionych jest wybór tematu i dyskusja w grupie roboczej.

W nieformalnym/pozaformalnym szkoleniu z grupami młodzieżowymi łatwo powstają problemy w odniesieniu do indywidualnego zachowania w stosunku do rówieśników, rodziny lub otoczenia instytucjonalnego. Może to być rozpatrywane jako temat w grupie lub w społeczności podejmowanej przez Teatr uciskanych.

Temat/ sytuacja musi posiadać następujące cechy:

- musi być jasna dla uczestników grupy,
- być częścią bezpośredniego doświadczenia jednej lub większej liczby osób w grupie,
- mieć wyraźny związek z kontekstem odniesienia w którym będzie prezentowana,
- przedstawić problematyczne i potencjalnie sprzeczne ze sobą elementy.

Metodyka teatru uciskanych opiera się na elastyczności i otwartości dla wielu rozwiązań sytuacji konfliktowej, koncentrując się bardziej uwage na relacjach, w zakresie działań / zaniechań i reakcji zamiast wyniku procesu. Zawartość edukacyjna jest ściśle powiązana z procesem osobistej aktywacji zamiast treści i ostatecznych wynikach.

Osoby pracujące z młodzieżą, które zajmują się teatrem uciśnionych muszą być przeszkolone z podstawowych umiejętności w tworzeniu grupy, z którą będą pracować przy zastosowaniu odpoweidnich ćwiczeń.

[17]Te i więcej narzędzi można znaleźć w: „Odblokowanie drzwi do uznania. Podręcznik do utworzenia strategii dla lepszego rozpoznania pracy z młodzieżą i edukacji pozaformalnej w różnych kontekstach.”Https://www.youthpass.eu/pl/publications/handbooks/

Gry mogą łączyć różne cele nauczania. To wstępne szkolenie ma na celu zdobycie poziomu znaczeniowego współpracy i solidarności między uczestnikami, werbalnych i niewerbalnych umiejętności komunikacyjnych.

- **Przykład ćwieczenia na budowanie pozytywnej atmosfery w grupie**

"Tak ale"

Rodzaj działania: Improwizacja

Cele nauczania - umiejętności/możliwości: rozwój kreatywności i improwizacji umiejętności; werbalna i niewerbalna.

Przebieg: oskarżenie o coś, odpowedź na zarzuty w uzasadnieniu musi zaczynać sie od słów „tak, ale... ". ZABRANIA SIĘ powiedzieć nie. Ćwiczenie improwizacja, na kreatywność w poszukiwaniu argumentów, aby zachować charakter przed oskarżeniami innych.

- **Teatr uciskanej ćwiczeń**

Wychodząc z tematem wybranym na podstawie kontekstu, który zostanie opracowany przez grupę, praca refleksja-działanie zaczyna się poprzez stworzenie żywej rzeźby (obrazu), z najbardziej znaczących, widocznych elementów konfliktu.

Należy kontynułować realizację rzeczywistych scen. Ze zdjęć lub zwolnionym tempie, na początku działanie jest nieme i nastepnie ewoluuje do pełnego działania z użyciem narzędzi werbalnych. Sceny są powtarzane kilka razy, aby zmienić ten stan rzeczy, który nie jest zrozumiały lub nie jasno pokazuje sytuację.

Sytuacja konfliktu musi być bardzo jasna, z bohaterem, który ma wątpliwości lub jest w trudnej sytuacji z jasnych ról antagonistó i z jasnych ról zwolenników; mogą one również stanowić pozycje pośrednie względem przedmiotu konfliktu.

Praca na scenie jest następnie kontynuowana przez symulację interwencji społeczeństwa. Kiedy scena jest uważana za dość konsolidowaną, konflikt jasno zaprezentowany, po wyjaśnieniach od uciśnionego bohatera, można przystąpić do

testów prosząc innych członków grupy (także dla trenerów) o swobodne interwencje, w celu zaproponowania rozwiązania konfliktu.

Ci, którzy interweniują mogą wybrać:

1. czy zastąpić znak ze sceny lub wprowadzić nową postać (np. przyjaciela głównego bohatera jeśli nie został przewidziany pierwotnie)
2. w którym momencie sceny interweniować, czy rozpoczynać od wybranego punktu lub dodać nową sytuację, zarówno w przed jak i po prezentowanym czasie rzeczywistym (na przykład: jeśli scena dzieje się w domu można zaprezentować spotkanie w urzędzie następnego dnia).

4.3.2. Storytelling

- **Storytelling ćwiczenia**

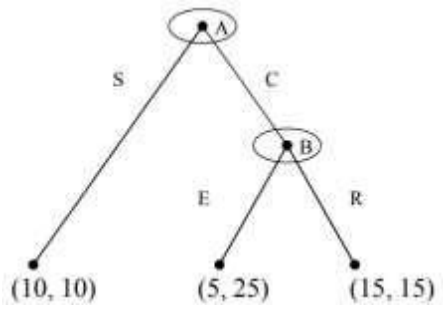
Opowiadanie to doskonała technika w celu zwrócenia uwago publiczności i przyciągająca uwagę. W skutecznej komunikacji, wymaga to doskonałej zdolności do organizowania myśli i mowy, modulacji głosu i skupieniu się na celach narracji.

W ćwiczeniu skutecznej komunikacji, użyjmy papieru i długopisu żeby spisać historię od początku do końca (może byc wymyślona lub prawdziwa). Nastepnie po ponownym przeczytaniu należy wykreślić nudne, uciążliwe lub bezużyteczne fragmenty, aby zostało tylko to, co najbardziej istotne. Dokonujemy kolejnych przekształceń dopóki historia nie nabierze poprawnej i zrozumiałej formy.

Dzięki temu ćwiczeniu staniemy się świadomi procesów psychicznych, które aktywują się przy organizowaniu mowy. Powtarzając je w kółko, będziemy trenować naszą zdolność do wytwarzania dyskursu liniowego skupionego na celu komunikacji.

4.3.3. Gry budujące zaufanie

- **Binary gra na zaufanie**



Gracze są podzieleni w parach: jeden gracz jest inwestorem, a drugi jest odbiorcą. Inwestor zdecyduje, ile pieniędzy chce inwestować z odbiorcą. Kwota inwestycji jest mnożona (jeśli inwestycja się powiedzie), a odbiorca zdecyduje, ile z tej kwoty zwielokrotnionej, ma powrócić do Inwestora.

• Gracz A (Inwestor) może wybrać „S”, wtedy obaj gracze otrzymują $ 10, czy on / ona może wybrać „C”, w której gracz B (Odbiorca) określa ostateczne wypłaty.

• Jest opcja w której, gracz B może wybrać „E”, w której gracz A otrzymuje 5 $, a gracz B otrzyma $ 25 lub może wybrać „R”, w którym obaj gracze otrzymują 15 $.

• decyzja Gracza A jest często postrzegana jako jego poziom zaufania, a decyzje gracza B wyznaczają jego poziomem wiarygodności.

- **„Przewodnik / opiekun”**

Cele:Głównym celem jest integracja wszystkich uczestników w grupie i stworzenie pozytywnego środowiska. Grupa ma się nauczyć zaufania między rówieśnikami.

Materiał: Można to zrobić wewnątrz lub na zewnątrz. Potrzebne będą bandaże lub maski do zakrycia oczu i innego rodzaju materiału. Stoły i inne przedmioty twarde są ustawiane w pokoju jako przeszkody na drodze.

Procedura: dzielimy uczestników na pary, w których są: „Przewodnik” i „Ślepy”. Następnie zakrywamy oczy jednej osobie w parze, a druga nie może nic mówić. Zadaniem jest przejście pary z jednego odcinka do wyznaczonego punktu bez zdejmowania opaski na oczach i werbalnej komunikacji.

Ocena: Dyskusja w grupie na teamt wrażeń, zdarzeń po drodze, czy cel został osiągnięty, emocji związanych z byciem osoba głuchą lub niewidomą.

4.3.4. Rozwiązywanie konfliktów

- **Postawy**

Cel: Rozwijanie elastyczności, przyjmowanie różnych strategii.

Czas: Od 30 do 45 minut.

Zasoby: Sala i dwa kartony.

Procedura: Na ścianie wieszamy kartkę papieru z napisem „TAK" a po drugiej stronie słowo „NIE".

Grupa stoi na środku klasy. Po usłyszeniu, na przykład: „Jeśli wezmę piórnik kolegi bez zezwolenia to jest normalne, że on/ona denerwuje?", Albo „Jeśli kolega chce się zabawić, ja czuję się źle" należy przytoczyć sytuację odzwierciedlająca niedawny konflikt żył w klasie.

Jeśli uczestnicy zgadzają się ze stwierdzeniem to przenoszą się pod ścianę z napisem „TAK", jeśli nie zgadzają się przechodzą do ściany „NIE". Nikt nie może zostać w środku, nawet jeśli nie do końca zgadzają się ze stwierdzeniem.

Należy zapytać członków każdej grupy o powodach ich wyborów. Trzeba to zrobić bez debaty i słuchać uważnie argumentów wszystkich. Wypisać je na tablicy. Poproś członków grupy „Nie" o argumenty na tak i zrobienie kroku naprzód ku środku klasy dla każdego powodu z którym zgadzają się osoby z drugiej grupy. Kontynuuj w ten sam sposób z członkami grupy „TAK". Każda grupa stara się pokazać inne, nowe powody i za każdym razem członkiem jest przekonany, że krok naprzód w kierunku środka. Ćwiczenie kończy się, gdy nie ma więcej argumentów.

Ocena: Jest kilka kryteriów branych pod uwagę: stopień elastyczności, zdolności uczniów do dialogu i słuchania, zdolność do pojednawczych stanowisk itp.

- **Budowanie wspólnych ram**

Cel: Przezwyciężenie własnego punktu widzenia i nauczenie się budowania wspólnej komunikacji z innymi ludźmi.

Czas: Od 20 do 30 minut.

Zasoby: Sala z krzesłami i tablica.

Przebieg: Należy podzielić uczestników na dwie podgrupy grupy „A" i „B", stojących naprzeciwko siebie. Przedmiot konfliktu może być zmienny np. miejsce lub długość wycieczki szkolnej. Kiedy pojawia się konflikt, jedna ze stron dotkniętych nim może wymagać interwencji mediatora (zaleca się, aby studenci mediatorzy pracowali w parach). Jeśli druga strona zaakceptuje mediacje odbywa się spotkanie, gdzie każdy z nich przedstawi swój punkt widzenia na temat tego problemu. Mediatorzy nie próbować szukać winnego człowieka, nie starają się rozwiązać problemu, celem jest zbliżenie stanowisk obydwu stron w celu osiągnięcia porozumienia lub znalezienia rozwiązania satysfakcjonującego dla obu stron. Jeśli wreszcie, konflikt zostanie rozwiązany pozytywnie, strony mogą podpisać umowę na piśmie lub ustnie.

Wnioski z mediacji zapisuje się na tablicy i każda grupa wskazuje korzyści z zaoferowanych rozwiązań.

Podsumowując każdą odpowiedź i na podstawie otrzymanego wniosku, można zadać jeszcze pytanie: „Dlaczego to jest ważne dla ciebie ten aspekt?"

Ważne jest, aby odróżnić wspólne stanowisko od wypracowanego porozumienia; to pierwsze jest konieczne, aby osiągnąć drugie bo jest podstawę do budowania pozytywnej atmosfery do negocjacji.

Jest to przydatne w celu rozwiązania sporów dynamicznych będących podstawą konfliktów, aż do ich przezwyciężenia i znalezienia porozumienia między stronami.

Ocena: Ćwiczenie pozwala na doskonalenie zdolności uczniów do uzyskania konsensusu, słuchania, budowania pozytywnej atmosfery itp.

4.3.4. Dynamika grupy w kontekście międzykulturowości

- **Bardziej równy niż różny**

Cel: analizowanie, jak stereotypy i uprzedzenia mogą zmienić nasz sposób rozumienia i interakcji z rzeczami i ludźmi.

Czas: Między 40 a 55 minut.

Zasoby: Rolka papieru, nożyczki, karton i klej.

Procedura: Każda grupa dostaje tekturę i papier. Na papierze rysują sylwetkę członka zespołu i na tym rysunku mają otwarte okna. Poniżej każdego okna, umieszczonych w różnych częściach ciała, jak serce, mózg, oczy, etc., będą zapisywać uczucia i postawy, jakie by im towarzyszyły gdyby musieli wyemigrować do innego kraju. Na przykład, w oknie serca może się znaleźć słowo „nadzieja".

Grupy dzielą się powodami, dlaczego musieliby emigrować i skutkami emigracji.

Przykłady pytań: Co zabrać ze sobą? Jakie są przyczyny emigracji? Co się z tobą dzieje, kiedy zaczynasz żyć w innym kraju? Jak byś się czuł/a? za czym byś tęsknił/a??

- **Czy widzimy kiedy patrzymy na obrazy?**

Cel: Działanie, która stara się uczynić nas bardziej świadomymi i wrażliwymi, gdy czynimy sądów wartościujących. Sprzyja akceptacji wielokulturowości.

Czas: Między 40 a 50 minut.

Zasoby: Potrzeba zgromadzić tyle zdjęć, ilu jest uczestników. Będziesz mieć zdjęcia z pełnych obrazów i zdjęć, które pokazują tylko małe fragmenty całości.

Przebieg: Ćwiczenie w trzech częściach.

- Część 1: każdy uczestnik się otrzymuje fragment obrazu, ale nie może go obejrzeć. Kiedy wszyscy dostają swój obraz, mają obrócić i napisać w dolnej części obrazu czy jest KOMPLETNY czy NIEKOMPLETNY. Następnie każdy z uczestników pokazuje swój obraz i odczytuje napis na nim.
- Część 2: Powtarzamy procedurę z „KOMPLETNYMI" obrazami. Trzeba się upewnić czy każdy uczestnik dostał odpowiedni „pełny" obraz do „niepełnego", który otrzymał wcześniej. Komentują spostrzeżenia dotyczące obrazu po otrzymaniu pełnej jego wersji.
- Część 3: Nauczyciel zachęca do dialogu i refleksji zadając pytania:
  - Co czułeś, kiedy zobaczyłeś „niepełny" obraz zawarty w obrazie „KOMPLETNY"?
  - Czy możemy skorzystać z wizji rzeczywistości kiedy nie mamy jej pełnego obrazu?

- Czy czujesz te same emocje patrząc na te dwa obrazy?
- Uznając istnienie innych perspektyw i interpretacji; jak możemy przejść do wzajemnego poznania się i osiągnięcia równości?

5. Dobre praktyki: PROJEKTY PRACOWNIKÓW MŁODZIEŻOWYCH

5.1. Projekty pracowników młodzieżowych z Hiszpanii

5.1.1.

Tytuł Projektu

PROGRAMOWANIE NASZYCH GIER

Członkowie grupy:

Celia Ruíz Flores

Bernat Llopis Carrasco

Sprzedaż María Doloras IBORRA

Podsumowanie

Ten projekt grywalizacji stawia sobie za cel zwiększenie motywacji dziewcząt i chłopców do nauki, podczas zdobywania coraz wyższego poziomu programowania, poprzez wyzwania technologiczne w postaci programowania własnych gier. Poprawiliśmy, dostosowaliśmy i rozszerzyliśmy system wyzwań i poziomów pierwotnie opracowany przez Coderdojo, międzynarodową organizację z ponad 1000 klubami programistycznymi na całym świecie. Gamifikacja działa od października 2017 roku i jest realizowana przez grupę dziewcząt i chłopców - których nazywamy „ninja" – grających w Klubie CoderDojo w Walencji.

W jaki sposób?

1. Projektowanie **plan szkolenia**: "Ninja Tour".

2. Rozszerzenie **wyzwania** o nowe technologie i poziomy.

3. Zaprojektowanie **oryginalnego systemu nagród**: karty.

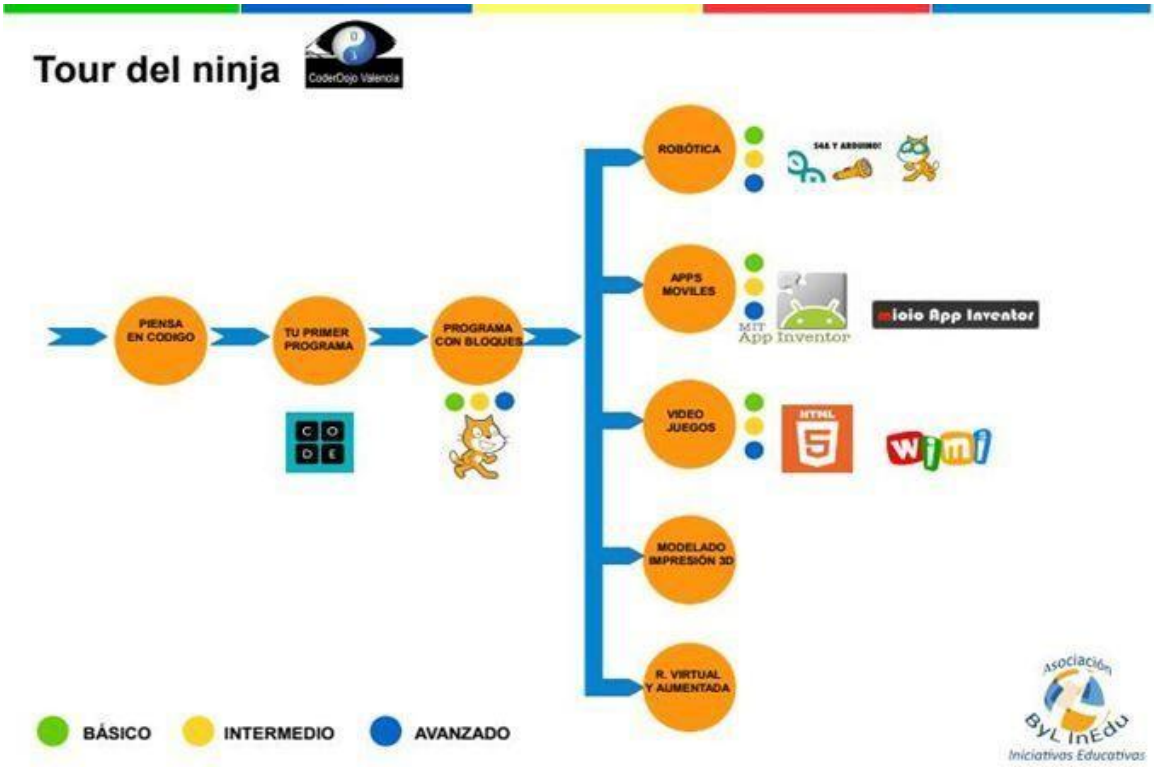
4. Projektowanie **szablon do oceny wyzwań osiągniętych** przez uczestników.

5. W każdym tygodniu ninja, którzy osiągnęli różne wyzwania otrzymują karty wręczone podczas publicznej ceremonii.

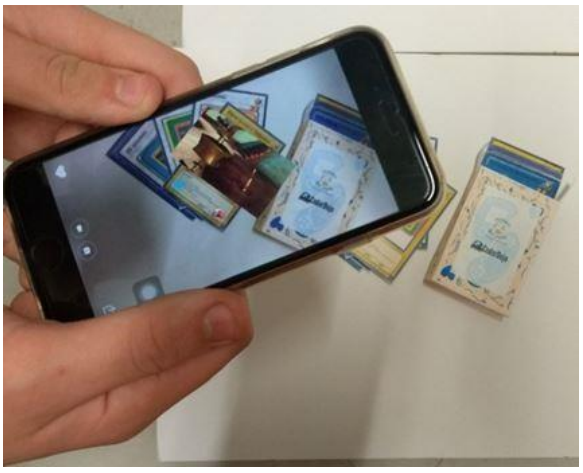
Termin realizacji

Październik 2017 - maj 2018

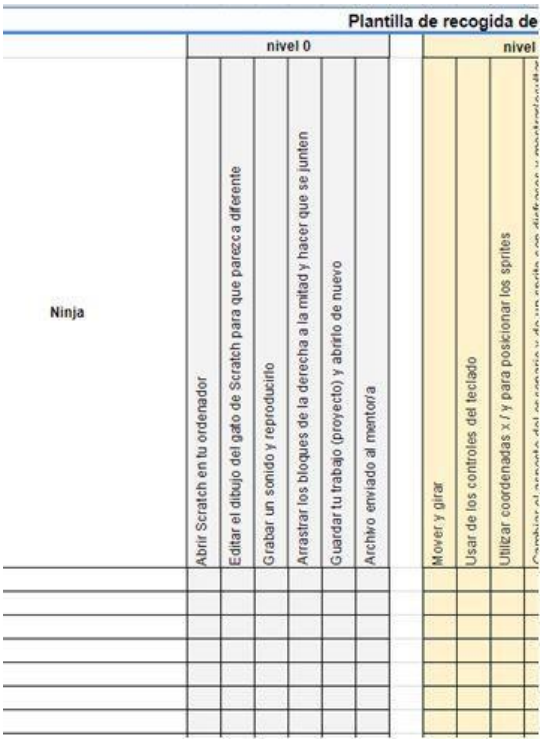
materiał graficzny











5.1.2.

Tytuł Projektu

PRZESTRZEŃ MATEMATYCZNA

Członkowie grupy

Rafael Oliver

Podsumowanie

Od lat obserwuję, że młodzi ludzie nie są zmotywowani do nauki matematyki. Użytkownicy uważają, że matematyka jest trudna i nudna, więc postanowiłem coś zrobić, aby zmienić tę sytuację i znalazłem rozwiązanie w postaci grywalizacji.

W tej grze uczniowie muszą nauczyć się matematyki aby mieć postępy w grze.

Każde dzienne wyzwanie matematyczne pozwala im zbierać punkty i „broń”, w walce z wrogiem czyli egzaminem.

Jeśli pokonają wrogów to osiągną cele i uzyskają dobre wyniki.

Moim głównym celem jest poprawa wyników uczniów w procesie dydaktycznym i motywowanie uczniów do nauki i odrabiania pracy domowej. Głównym celem jest zwiększenie motywacji uczniów wobec matematyki.

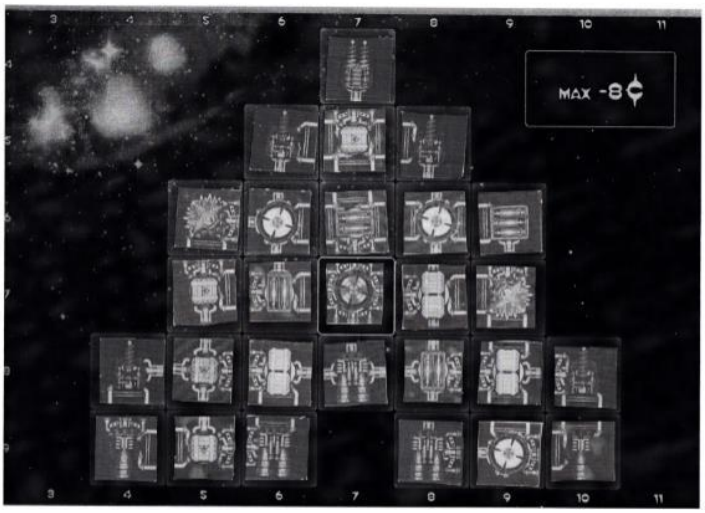
Termin realizacji

Październik 2017 - maj 2018

Stronie internetowej

https://sites.google.com/view/rafamatematicas314/inicio

Materiał graficzny



ESTRELLA POLAR X.51

TRIPULACIÓN

Mrs Curiosa

Alicia

Annie

Davidtarex

Garci 002

Datos importantes:

Monedas: 2'5

Pasajeros: 2 de 3

Mercancía: 10 de 10

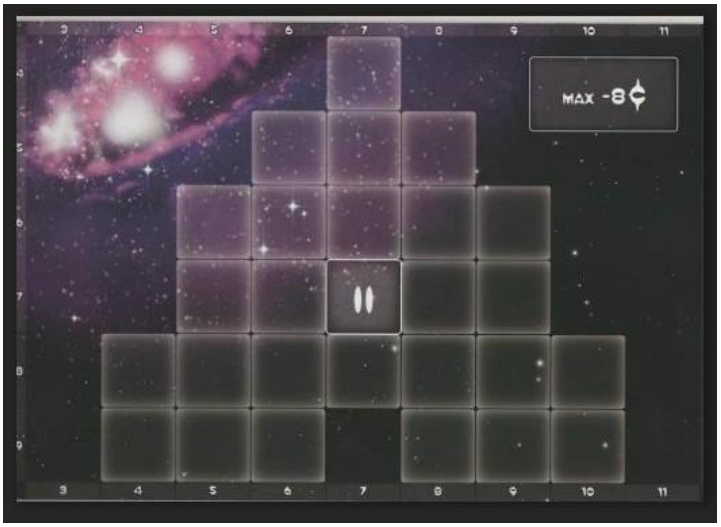
Pequeña: 3

Mediana: 2

Grande: 5

Peligrosa (max 4): 0

Pilas: 6/9



PIEZA DEFECTUOSA Se rompe un motor Teneis que pagar 2 monedas para arreglarlo	**SABOTAJE** Os rompen un escudo Teneis que pagar 2 monedas para arreglarlo	**MALAS CRÍTICAS** Un cliente da una mala crítica de vuestro trabajo Cada miembro de la tripulación pierde 0'5 XP
BUENAS CRÍTICAS Un cliente da una buena crítica de vuestro trabajo Cada miembro de la tripulación gana 0'5 XP	**EJERCICIO SORPRESA** Aquel que resuelva de forma correcta el siguiente ejercicio propuesto, obtiene 0'1 puntos en el examen	**EJERCICIO SORPRESA** Aquel que resuelva de forma correcta el siguiente ejercicio propuesto, obtiene 0'5 XP

5.1.3.

Tytuł Projektu

ESCAPE ROOM

Członkowie grupy

Gladys García Fernández

Guadalupe Esther Rodríguez Pérez

Sonia Espiñeira Caderno

Podsumowanie

Escape room opiera się na odkryciu technik współpracy między uczniami w klasie. Obejmuje ona tajemnice, wyzwania i misje przygotowane w taki sposób, że można rozwiązać je tylko wspólnie z innymi.

Misje te muszą być wykonane przez uczniów, aby móc odgadnąć kombinację szyfru otwierającego zamek, który otwiera okno, gdzie znajduje się MOC.

Główne cele:

- Poznanie technik współpracy w klasie w celu ich regularnego stosowania.
- Opracowania technik współpracy w małych grupach.
- Inicjowanie procedur/ nawyków pracy, które mogą być używane w innych obszarach.

Termin realizacji

kwiecień 2018

Materiał graficzny



	Compulsory challenge	Cooperative technique	Optional challenge	Cooperative technique
Romm 1	Find answers to a test about Star Wars **Badge** *Insignia of the Unit*	Rotating Paper	Recapitulate everything learned about Star Wars **Badge** *Fire Bird of the Alliance*	Scrabble
Room 2	Research about Star Wars **Badge** *Imperial Emblem*	Information search	Resolution of various puzzles about the saga. **Badge** *Fire Bird of the Alliance*	Couples of detectives
Room 3	Solve problems **Badge** *Galactic Medallion*	Couples of detectives	Mind map about the Force **Badge** *Fire Bird of the Alliance*	Mind map through 4 people groups

5.2. Projekty pracowników młodzieżowych z Włoch

5.2.1.

Tytuł Projektu

UCZ SIĘ JĘZYKÓW Z ICT

Członkowie grupy

Dimitra Gurduiala

Lara Pachioli

Vladic Ciccotosto

Podsumowanie

„Grając ucz się języków” jest projektem do nauki języków poprzez kursy ICT.

Gry i aplikacje są dobrym sposobem na naukę języków obcych. Użyciu komputera dzięki wykorzystaniu uniwersalnego kodu, zwykle połączonego z predefiniowanym językiem, który można wykorzystać i którego mogłyby się nauczyć. Ta gamifikacja oczywiście nie ma na celu nauki korzystania z komputera, mimo że jest to częścią kursu, ale podstawowa wiedza dotycząca obsługi komputera jest w języku angielskim. Ta „potrzeba” do zrozumienia „jak” używać ICT może być większą motywacją do nauki języka angielskiego.

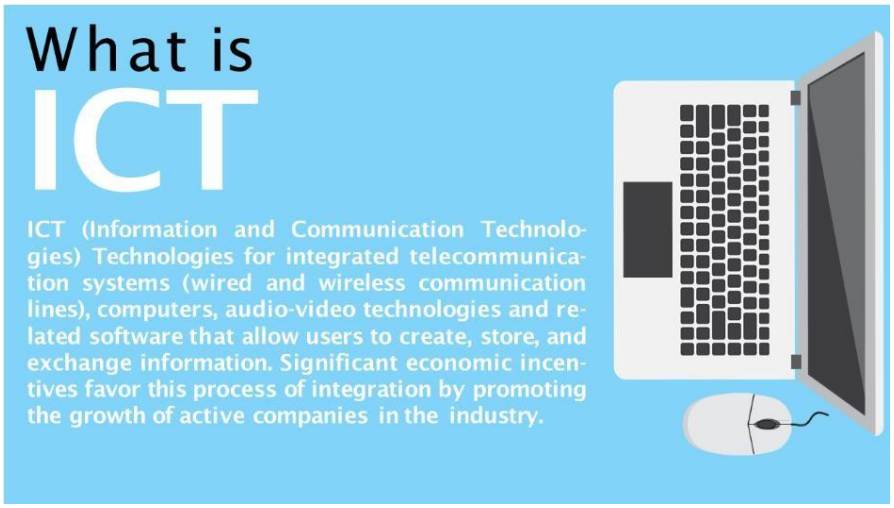
Projekt polega na udostepnieniu kursów internetowych lub aplikacji na telefony komórkowe uczniom z wykorzystaniem grywalizacji poprawienia ich znajomości języka angielskiego.

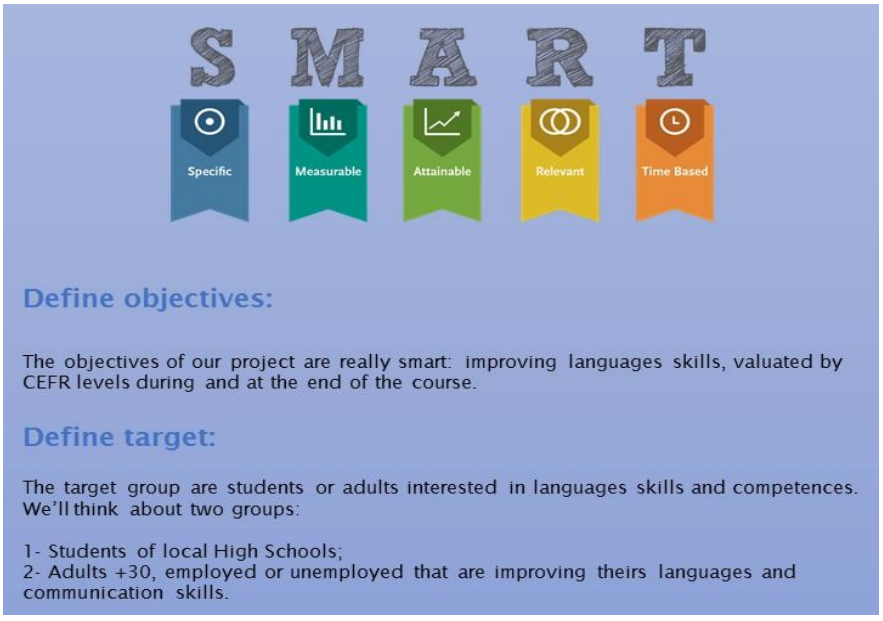
Główne cele:

- poprawa ogólnej motywacji uczniów;
- przyswojenie podstaw język angielskiego z gier logicznych i oprogramowania;
- poszerzenie oferty edukacyjnej w zakresie nauki języka angielskiego.

Materiał graficzny







5.2.2.

Tytuł Projektu

KURS PIERWSZEJ POMOCY ONLINE

Członkowie grupy

Alice Del Casale

Alessia Buttiglieri

Rebecca Acconcia

Podsumowanie

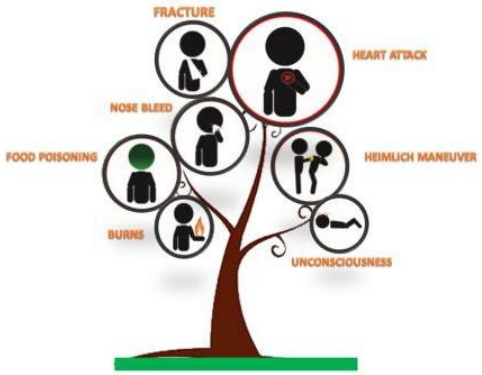
Zdecydowaliśmy się na wdrożenie tego projektu, ponieważ uważamy, że procedury udzielania pierwszej pomocy są ważne, ale niezbyt dobrze znany przez uczniów i młodych ludzi.

Główne cele:

- dostarczenie wiedzy na temat podstawowych procedur udzielania pierwszej pomocy, które są naprawdę ważne w życiu codziennym;
- ułatwić młodzieży zrozumienie tematu pierwszej pomocy poprzez użycie filmów i elementów gry;
- zwiększyć zainteresowanie młodych ludzi i studentów wolontariatem.

Zamierzamy osiągnąć te cele poprzez sieć online, która jest zarówno grą i kursem pierwszej pomocy, który będzie trwać maksymalnie 3 miesiące. Zostanie ona podzielona na poziomy, a każdy z nich będzie odpowiadać potencjalnie niebezpiecznym sytuacjom. Uczniowie będą uczyć się procedury dzięki serii filmów, których głównym bohaterem jest młody chłopiec. Nabytą wiedzę można sprawdzić przez rozwiązanie quizu. Wyniki będą umieszczone w ogólnym rankingu.

Materiał graficzny



5.2.3.

Tytuł Projektu

SPORT I FIZYKA. TO JEST GRA!

Członkowie grupy

Sara Gallo

Chiara Lauditi

Federica D'Andreamatteo

Fabiola Rossi

Podsumowanie

Pomysł ma na celu poprawę kompetencji naukowych licealistów poprzez połączenie fizyki i zainteresowań sportowych u młodzieży.

Uważamy, że uczniowie powinni uczyć się przedmiotów ścisłych w szkole, w najszybszy możliwy sposób – poprzez zabawę.. Jesteśmy uczniami liceum o profilu naukowym. Najbardziej znienawidzonym przedmiotem jest fizyka natomiast ulubionym jest WF. Rozwiązaniem może być, połączenie zainteresowania fizyką i wychowania fizycznego.

W rzeczywistości, w każdym sporcie zawierają się elementy fizyki.

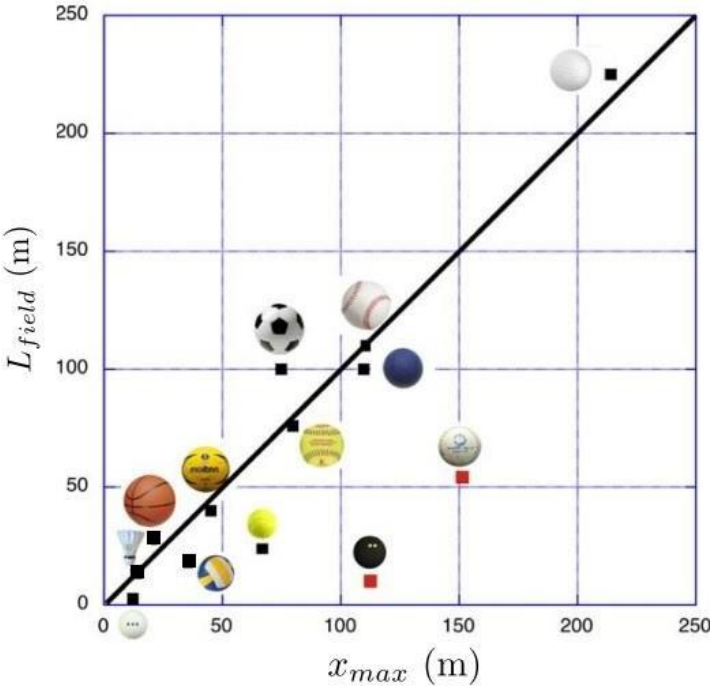
Nasz projekt jest prosty i intuicyjny. Możemy rozwijać aplikację w każdej kategorii sportowej, aby uczyć fizyki (ale także matematyki i innych przedmiotów szkolnych) poprzez sport.

Każda symulacja sytuacji sportowej może być grą, w której, aby zdobyć punkty musisz używać odpowiedniego wzoru fizycznego. Każdy wzór jest wykorzystany na innym poziomie gry a następnie nagradzany punktami.

Główne cele:

- poprawienie kompetencji naukowych licealistów poprzez wykorzystanie zainteresowania młodzieży sportem;
- zainteresować młodzież fizyką;

Materiał graficzny



5.2.4.

Tytuł Projektu

DANTE DLA POPRAWNOŚCI GRAMATYCZNEJ

Członkowie grupy

Matteo Brunetti

Marco Di Virgilio

Diana Karmanschi

Podsumowanie

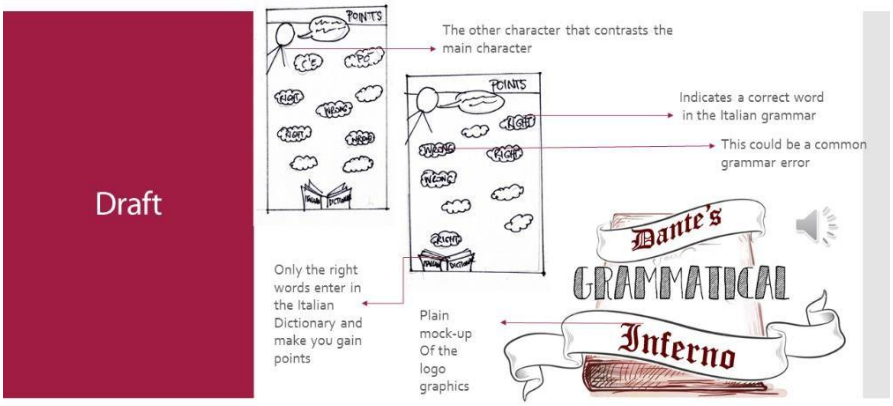
Zdecydowaliśmy się na wdrożenie tego projektu, ponieważ uważamy, że grywalizacja i metody pozaformalne w edukacji są najlepszym rozwiązaniem dla włoskich nauczycieli gramatyki, którzy biorą udział w „walce" z banalnymi błędami gramatycznych w języku włoskim popełnianymi przez swoich uczniów.

Główne cele:

- poprawa znajomości języka włoskiego
- zmniejszenie ilościpopełnianych błędów gramatycznych

Naszym celem jest stworzenie gry online lub aplikacji na urządzenia przenośne, gdzie Dante może być najlepszym przyjacielem włoskiego chłopca/dziewczynki, którzy w codziennych sytuacjach, popełniają włoskie błędy gramatyczne. Ta gra / App zostanie podzielona na poziomy, a każdy z nich będzie odpowiadać najczęstszym sytuacjom, w których ludzie popełniają włoskie błędy gramatyczne. Edukacja pozaformalna będzie podstawą do tworzenia quizu dla studentów, który ma pomóc głównemu bohaterowi w korygowaniu jego/ jej błędów i sprawić, że Dante chętnie będzie spędzać czas ze swoim przyjacielem.

Materiał graficzny



5.3. **Projekty pracowników młodzieżowych z Turcji**

5.3.1.

Tytuł Projektu

CZYTANIE PUZZLI

Członkowie

Emre Mutluoğlu

Gülsüm Ege

Podsumowanie

Czytanie nadal funkcjonuje jako wieloaspektowy wkład psychiczny i społeczny w rozwój jednostki w procesie szybkiej zmiany społecznej. Jednak nie zaobserwowano w ostatnich latach, że oglądanie telewizji i korzystanie z komputerów wpływają na nawyki czytelnicze dzieci.

Niektórzy badacze wskazują, że studenci wolą grać na komputerze i oglądać telewizję w czasie wolnym niż czytać książki. Istnieje odwrotna proporcja wynika między czasem spędzonym z wykorzystaniem komputerów i oglądania telewizji, a czasem spędzonym na czytaniu.

Będziemy uczyć się z uczniami z grupy szkolnej w 4 różnych zespołach rówieśniczych z różnych poziomów nauczania szkolnego. Celem projektu jest popularyzacja czytelnictwa wśród młodych ludzi. Chcemy dać im ciekawe doświadczenia podczas czytania i w rezultacie zaszczepić w nich nawyk czytania e-książek poprzez wykorzystanie gamifikacji.

Zaprojektowaliśmy grę z różnymi poziomami. Uczniowie będą mogli wybrać jedną z dziedzin: historię, naukę i literaturę i czytać na ten temat. Poziom trudności zostanie ustalony w zależności od wieku ucznia, treści e-booka oraz całkowitej liczby stron. Mamy nadzieję, że dzieci chętnie spędzą czas na czytaniu.

Czas się zmienia i potrzeby dzieci się zmieniają. Z tego powodu konieczne jest aby czytanie było przyjemne.

Termin realizacji

Styczeń 2018 - kwiecień 2018

5.3.2.

Tytuł Projektu

AVATAR'S NASZYCH EMOCJI

Członkowie grupy

Elmas Gülcan atalar

Seda Gür

Podsumowanie

Niniejsze badanie ma na celu wspieranie rozwoju społecznego u dzieci będących pod ochroną i opieką instytucjonalną. Umiejętności społeczne są bardzo skomplikowane ze względu na dużą ilość komponentów. Niniejsze badanie ma na celu rozwijanie umiejętności rozpoznawania uczuć, co jest warunkiem koniecznym do zdobywania umiejętności społecznych.

W gamifikacji brały udział dzieci objęte ochroną przez rząd zgodnie z numerem prawa 5395. Nasza grupa docelowa została składała się z 20 dzieci, które mają problemy w relacjach społecznych z powodu negatywnych wczesnych doświadczeń życiowych ze względu na dom rodzinny. Wiek dzieci wahał się od 7 do 12 lat.

Projekt z wykorzystaniem gier komputerowych opiera się na teorii badań umysłu. Istnieją trzy etapy identyfikowania emocji zgodnie z literaturą: 1) rozpoznanie emocji na podstawie zdjęcia 2) rozpoznawanie emocji w zależności od sytuacji i 3) rozpoznawanie emocji w zależności od przekonań. Każda faza zawiera wstępnych umiejętności następnego kroku. Dlatego też nie jest możliwe, aby zaliczyć następny etap bez osiągnięcia poziomu umiejętności z poprzedniego. W związku z tym wystąpiły trzy etapy w niniejszym badaniu. Gra została utworzona i uporządkowana w oparciu o opisany stopień trudności.

Gra została zastosowana do każdego uczestnika tylko raz. Uczestnicy wzięli również w części pilotażowej gry. S

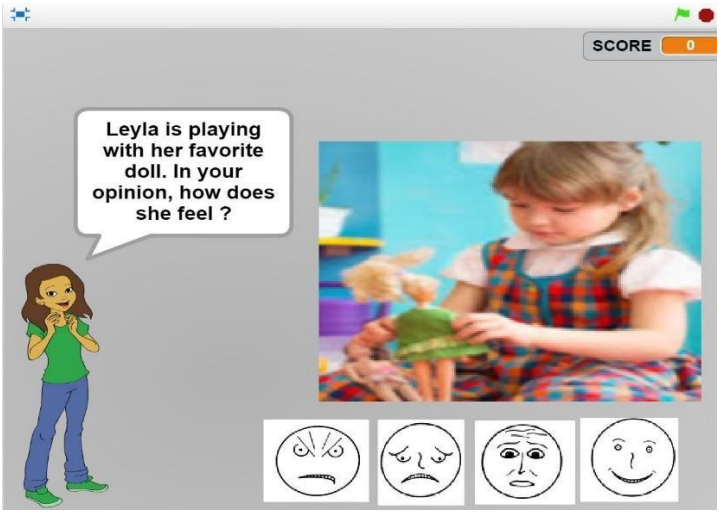
Termin realizacji

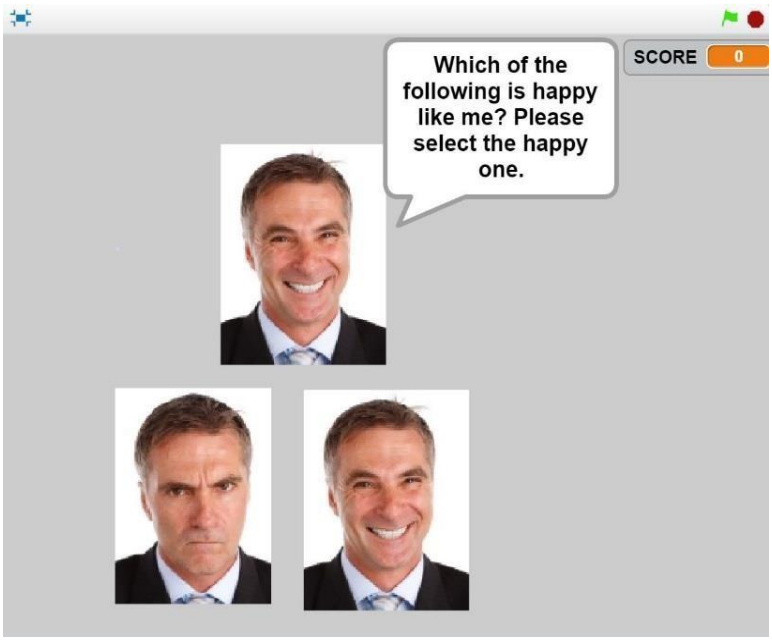
Styczeń - kwiecień 2018

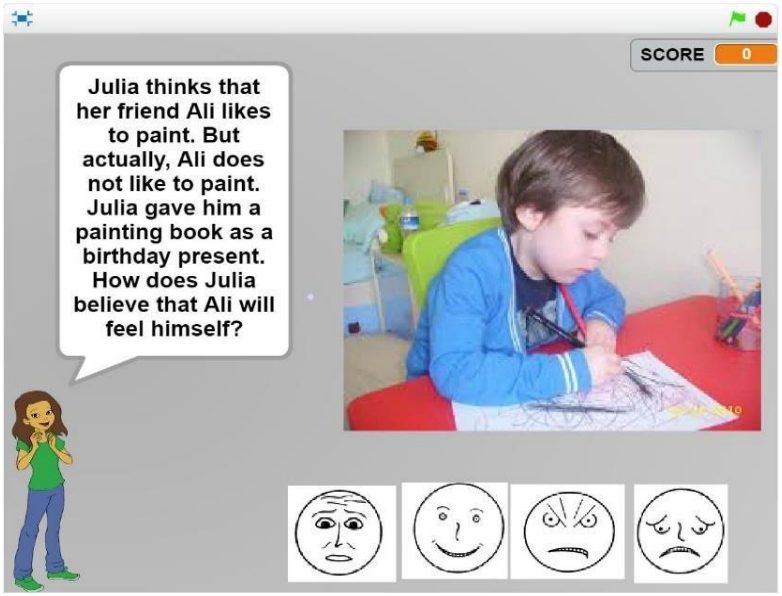
Stronie internetowej

https://scratch.mit.edu/projects/213157124/

Materiał graficzny







5.3.3.

Tytuł Projektu

ZRÓWNOWAŻONY TRYB ŻYCIA

Członkowie grupy

Görkem Açikel

Sinem Metin

Podsumowanie

Grupa docelowa: Badaniem objęto 20 dzieci (10 dziewcząt, 10 chłopców) pomiędzy 6-11 lat, w dziecięcych domach ochrony i opieki w Ankarze.

Celem projektu jest nauczanie dzieci w grupie docelowej umiejętności samoopieki poprzez techniki odtwarzania zachowań.

Środowisko społeczne, zakończeniem każdej sekcji jest złoty klucz, który otwiera kolejne drzwi / rozdział

Dziecko zakończeniu poprzedniego zadania wygrywa złoty klucz i może przejść do następnego zadania.

Na przykład dziecko, które budzi się rano i idzie do łazienki zobaczy przyciski w łazience z rysunkami takimi jak mycie twarzy, spuszczenie wody w toalecie, jedzenie, uruchomienie pralki. Może dostać złoty klucz kiedy naciśnie dwa poprawne guziki.

Ten klucz otwiera kolejne wyzwania z innych dziedzin życia ucząc samoopieki i podstawowych czynności życiowych.

Termin realizacji

Styczeń 2018 - kwiecień 2018

Materiał graficzny

5.3.4.

Tytuł Projektu

MŁODZI INSPEKTORZY DROGOWI

Członkowie grupy

Duygu Ata

Eda Zeytinoglu Sen

Hakki Simsek

Podsumowanie

Wybraliśmy ten temat, ponieważ występuje niski poziom przestrzegania przepisów ruchu drogowego, pomimo ścisłego egzekwowania prawa w Turcji.

Głównym celem było zaszczepienie kultury przestrzegania przepisów ruchu drogowego wśród dzieci w celu zwrócenia uwagi dzieci na kwestie bezpieczeństwa i nauki zasad ruchu drogowego „przyszłych kierowców”.

W tym celu, stworzyliśmy grę podzieloną na dwie części, która składała się z filmu animowanego z przepisami ruchu drogowego (1 część) i pytań dotyczących znaków drogowych (2 część). Uczestnik, który oglądał film zdobywał punkty i mógł przystąpić do drugiej części. W drugiej części uczestnicy, którzy odpowiadali poprawnie na pytania zdobywali punkty i wygrywali „kartę identyfikacyjną inspektora ruchu”.

Materiał graficzny









5.3.5.

Tytuł Projektu

SEGREGUJEMY ŚMIECI

Członkowie grupy

Nesrin Çetin

Podsumowanie

W wyniku gwałtownego wzrostu liczby ludności, postęp w rozwoju przemysłu i technologii, wpływ ludzi na środowisko naturalne doprowadzają do szybkiego wyczerpywania zasobów naturalnych co powoduje potrzebę intensyfikacji recyklingu i ochrony środowiska.

Projekt ten ma na celu nauczenie metod segregacji odpadów tak aby z powrotem wróciły do procesu produkcyjnego w postaci surowców.

Grupa docelowa to dziewczęta i chłopcy w wieku od 7 do 12 lat, które korzystają z usług instytucji podlegających pod Wojewódzki Dyrektoriat Rodziny i Polityki Społecznej w Ankarze.

Termin realizacji

Styczeń - kwiecień 2018

Stronie internetowej

https://scratch.mit.edu/projects/213150336/

Materiał graficzny



5.4. Projekty pracowników młodzieżowych z Polski

5.4.1.

Tytuł Projektu

JESTEM OK!

Członkowie grupy

Anna Nowak

Podsumowanie

„Jestem OK” jest przeznaczony dla niesłyszących dzieci ze szkoły podstawowej - 8 lat. Grywalizacja realizowana była w grupie 6 dzieci: 3 chłopców i 3 dziewczynek. Wszyscy uczniowie są w tej samej klasie, znają się nawzajem od przedszkola. Głównym problemem w tej klasie jest agresja, niezdrowa rywalizacja, chęć dominacji w klasie, brak szacunku do starszych np. nauczycieli.

Głównym celem „Jestem OK” była redukcja negatywnych nawyków i wzmacnianie pozytywnych zachowań w grupie uczniów uczęszczających do tej samej klasy metodami grywalizacji w ciągu jednego miesiąca.

Jak grać:

Każdy gracz otrzymuje pionka. Na ścianie wisi plansza grywalizacji. Jest w kształcie koła. Każdy gracz kładzie pionka poza kręgiem w równej odległości od pionków innych graczy.

Każdego dnia każdy gracz otrzymuje tajemniczego przyjaciela, którym ma się zająć.

Aby uzyskać punkt i przesunąć pionek do przodu na planszy gracz musi zachowywać się w określony sposób - pozytywny sposób (lista pozytywnych zachowań zawiśnie obok planszy) w stosunku do swojego sekretnego przyjaciela. Przykłady pozytywnych zachowań to; pomocna dłoń, uśmiech, dobre słowo, laurki. Każdego dnia jeden gracz może zdobyć jeden punkt.

Celem gry jest przejście do środka planszy.

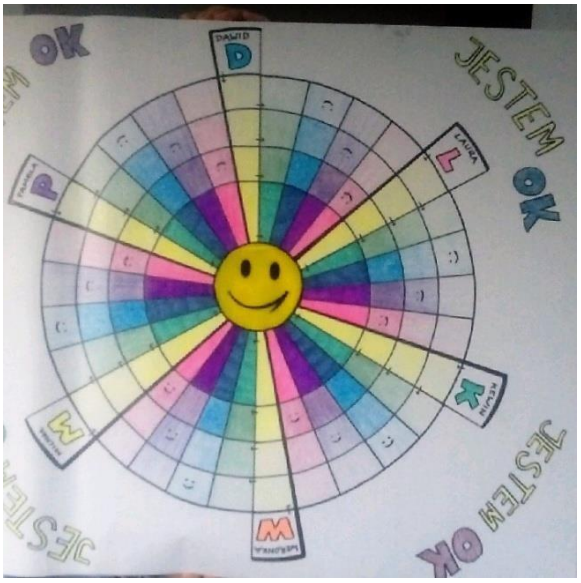
Podczas gry na uczestników czeka wiele wyzwań i niespodzianek.

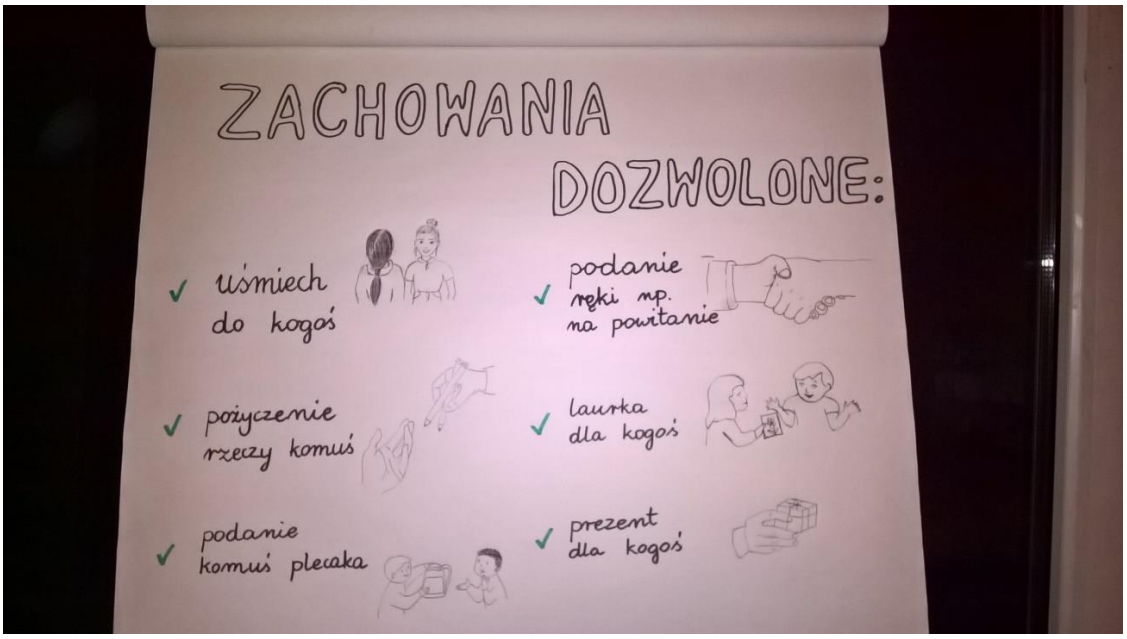
Lider sprawdził wpływ grywalizacji na klasę przez obserwację uczniów podczas gry, na podstawie komentarzy i opinii od nauczycieli przed i po grywalizacja. Informacja zwrotna od wszystkich grup była bardzo pozytywna. Lider planuje kontynuować grywalizację w przyszłości.

Termin realizacji

Listopad - grudzień 2017

Materiał graficzny









5.4.2.

Tytuł Projektu

PRAWDZIWE PIĘKNO TO WEWNĘTRZNE PIĘKNO

Członkowie grupy

Katarzyna Józefowicz

Podsumowanie

Grywalizacja pt.: „Prawdziwe piękno to wewnętrzne piękno” została zaprojektowana, aby pomóc głuchym uczniom zmienić sposób ich działania, a także promować tolerancję, życzliwość i empatię. Przemoc fizyczna, plotkowanie, obelgi, obmowa, upokorzenia to problem, z którym w szkole dla niesłyszących trudno było sobie poradzić. Problem ten dotyczy przede wszystkim dziewczynek.

Grywalizacja trwała jeden miesiąc, pięć dni w tygodniu. Przed wprowadzeniem grywalizacji lider zorganizował warsztaty o agresji dla uczestników.

Jak grać:

Gracz wybiera swoją ulubioną gwiazdę (np. aktorka, bohater, sportowiec etc.) Lider grywalizacji drukuje zdjęcia w formacie A4. Zdjęcie jest zakryte papierkami. To odnosi się do pól na planszy. Codziennie każdy gracz może uzyskać punkty przyznawane przez innych graczy w zależności od jego / jej zachowania. Gracze mieli swoje własne spersonalizowane pudełka do zbierania punktów od innych graczy. Punkty odzwierciedlają różne emocje: + dodatni, - ujemny. Punkty przyznawane są anonimowo. Gracz, którego zdjęcie jest odsłonięte jako pierwsze wygrywa. Gra miała 4 etapy. Każdy etap zaczynał rywalizację od początku i pozwalał wygrać niespodziankę tygodnia.

Aby zweryfikować i ocenić wpływ grywalizacji na grupy w trakcie i po zakończeniu działań lider użył następujących narzędzi: wywiady z każdym graczem, skrzynki emocji - aby sprawdzić ogólny nastrój w klasie, „gorące krzesła” - indywidualne wywiady z liderem wg katalogu pytań np. Jak się czujesz w tej klasie? Czy jest ktoś z kim możesz się dogadać? Czy masz przyjaciół w klasie?

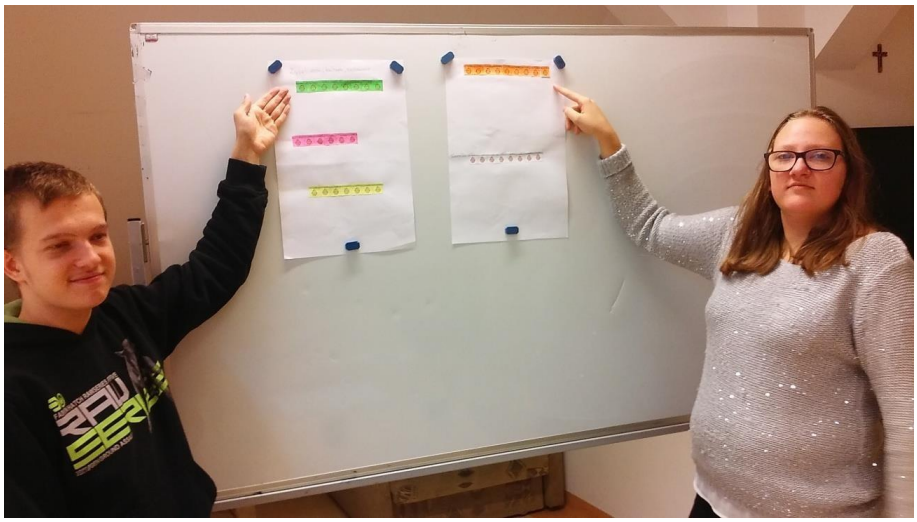
Termin realizacji

Listopad - grudzień 2017

Materiał graficzny







5.4.3.

Tytuł Projektu

ZDOBĄDŹ SZCZYT!

Członkowie grupy

Patryk Dąbrowski

Magdalena Włodarz

Paulina Romanowska

Natalia Pietrzak

Podsumowanie

Projekt „Zdobądź szczyt!” adresowany jest do grupy młodych ludzi z liceum. W grupie jest około 20 osób. Są z trzech różnych klas licealnych. Znają się na co najmniej rok (niektórzy z nich znacznie dłużej). Celem projektu jest zwiększenie ambicji i podniesienie pewności siebie. Myślimy, że każdy może poprawić swoje wyniki w nauce, jeśli chce. Żyjemy w czasach, w których dominuje technologia.

Styl życia zmienia się, dominuje dążenie do szybkiego sukcesu przy jak najmniejszym wysiłku, wystarczy zdać test i przejść do następnej klasy. Ten problem jest dość powszechny. W konsekwencji ludzie mają mniejszą motywację lub brak zaangażowania (np. spóźnianie się) do różnych działań, a w przyszłości nawet problemy w pracy. Dlatego chcemy zachęcić uczniów do zwiększenia swoich ambicji i motywacji. Celem projektu jest również poprawa nawyków, aby uniknąć złych skutków teraz lub w najbliższej przyszłości. Podczas gry nie będzie bonusów i niespodzianek, aby zachęcić i zaangażować uczestników do aktywności. Wszystkie informacje będą wysyłane za pośrednictwem posłańca do grupy na Facebooku.

W związku z tym, chcemy przeprowadzić następujące doświadczenie:

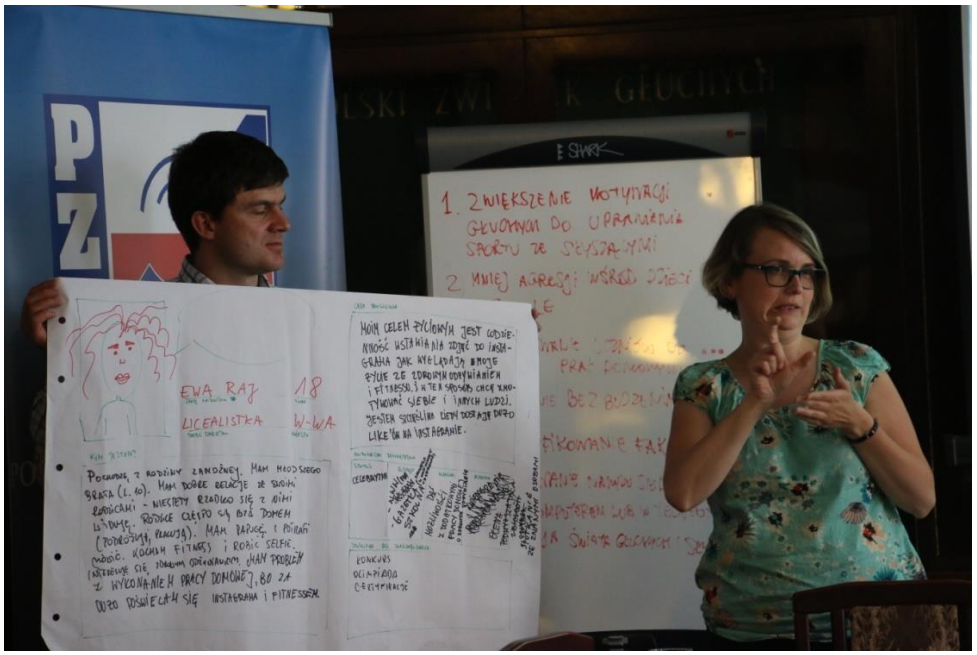
1. Wybór uczniów z trzech klas w wieku 16 do 20 lat
2. Wprowadzenie zasad gry (tabela aktywność, premie, kontrola pracy, nagrody)
3. Ustalenie przebiegu gry (spotkania, daty, miejsca)
4. Obserwacja gry, sprawdzenie postępów lub modyfikacja gry
5. Podsumowanie, nagrody
6. Ocena projektu (na podstawie obserwacji, badań i wywiadów)

Termin realizacji

Listopad 2017 - grudzień 2017

Materiał graficzny





6. MŁODZI LUDZIE APLIKACJE

6.1. Projekty młodzieży z Hiszpanii

6.1.1.

Tytuł Projektu

NOCRIDA

Członkowie grupy

Alejandro Wang

Alfredo Kopf

Iker Ispierto

Cristopher Miron

nerea Peinado

Alexandra Prunescu

Podsumowanie

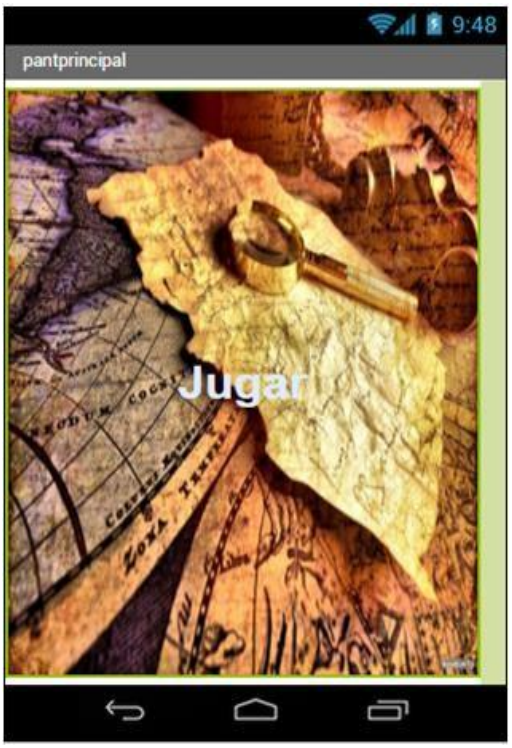
Nasz projekt polega na stworzeniu aplikacji, która zawiera poziomy, w których trzeba mieć wiedzę żeby odpowiedzieć na pytania i tę wiedzę utrwalić.

Zmierzamy w kierunku 3 konkretnych grup, morderców, zdobywców i socjalizatorów.

Wprowadzimy forum i w ten sposób przyciągniemy tego typu graczy. Głównym celem jest przyciągnięcie socjalizatorów poprzez to, że mogą spotkać się z innymi użytkownikami forum. Kolejnym celem jest przyciągnięcie morderców poprzez ustalenie rankingu forum, podczas gdy dla zdobywców dodamy szereg osiągnięć.

Nasza aplikacja koncentruje się w szczególności na historii i zostanie ona podzielona na kilka części, każda część będzie miała streszczenia dotyczące tematów historycznych. Po przeczytaniu informacji pojawiają się pytania dotyczące tekstu, aby sprawdzić, czy gracz zrozumiał co czytał bo tylko wtedy będzie w stanie przejść do następnego poziomu.

Materiał graficzny





6.1.2.

Tytuł Projektu

KRÓLESTWO MATEMATYKI

Członkowie grupy

Nossaiba Sabre Boudchar

Raúl López del Valle

Laura Sanz Suárez

Álvaro Garcia Muñoz

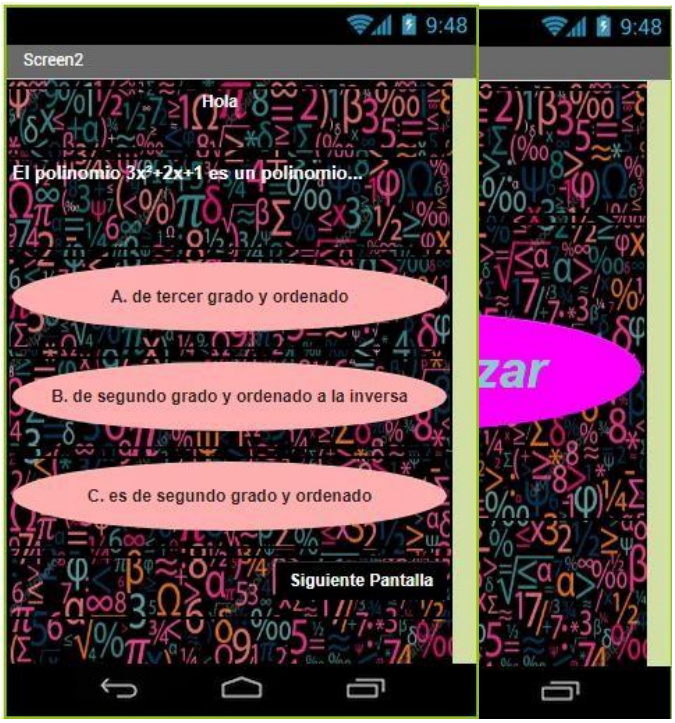
stephy Guacoyante

Podsumowanie

Nasza aplikacja zakłada naukę matematyki poprzez grę. Głównym celem jest zwiększenie motywacji do nauki matematyki uczniów na czwartym roku ESO i podniesienia atrakcyjności nauczania tego przedmiotu.

System nagród zapewni ciągłość grze. Za każdą poprawną odpowiedź uczestnik otrzyma 10 punktów. Uczestnik będzie mógł również zdobyć odznakę za każdy ukończony poziom gry.

Materiał graficzny



6.2. **Projekty młodzieży z Włoch**

6.2.1.

Tytuł Projektu

MIESZKAŃCY ŚWIATA

Członkowie grupy

Dimitra Gurduiala

Lara Pachioli

Vladic Ciccotosto

Fiorenzo Tittaferrante

Valerio Desiati

Podsumowanie

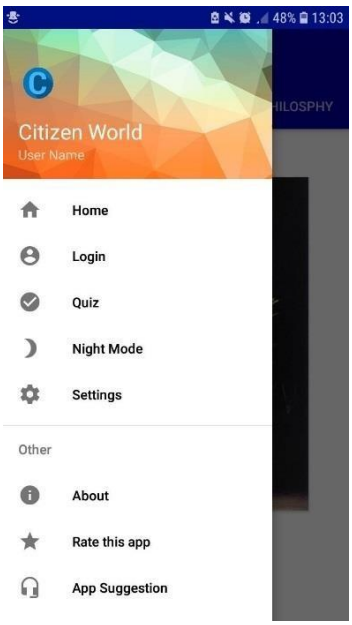
Projekt zakłada użycie aplikacji do telefonu komórkowego, która wykorzystuje typowe elementy grywalizacji w celu motywowania młodych ludzi do nauki języków i poznawania kultur aby być świadomymi obywatelami w wielokulturowym świecie.

Zgodnie z tym, uczniowie zaczną swoje kursy do nauki języków, w tym starożytnych, jak np. łacina i greka, które są ważne w dzisiejszych czasach jako podwalina kultur europejskich: może to być promowanie europejskiego obywatelstwa.

Główne cele:

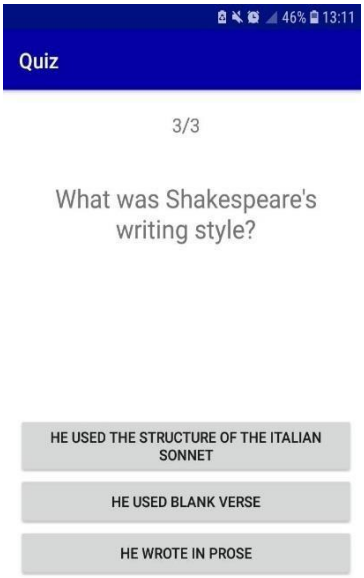
- zwiększenie mobilności młodzieży,
- poprawa elastyczności umysłowej,
- zmotywowanie młodych ludzi do poznania różnych kultur,
- motywacja młodzieży do aktywnego obywatelstwa.
- promowanie obywatelstwa europejskiego.

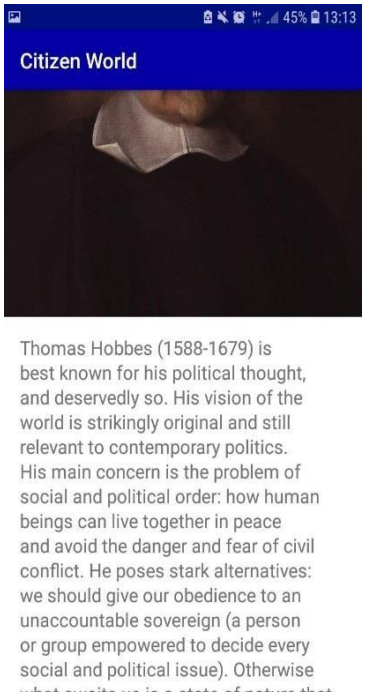
Materiał graficzny











6.2.2.

Tytuł Projektu

POGOTOWIE – PIERWSZA POMOC ON-LINE

Członkowie grupy

Alice Del Casale

Alessia Buttiglieri

Rebecca Acconcia

Mihai Eusobiu Trifan

Vlad Constantin Mihal

Podsumowanie

Zdecydowaliśmy się na wdrożenie tego projektu, ponieważ uważamy, że procedury udzielania pierwszej pomocy są ważne, ale nie dobrze znane wśród studentów i młodych ludzi.

Aplikacja na smartphone z kursem uczy podstawowych procedur udzielania pierwszej pomocy, w coraz trudniejszych sytuacjach, z wykorzystaniem elementów gry.

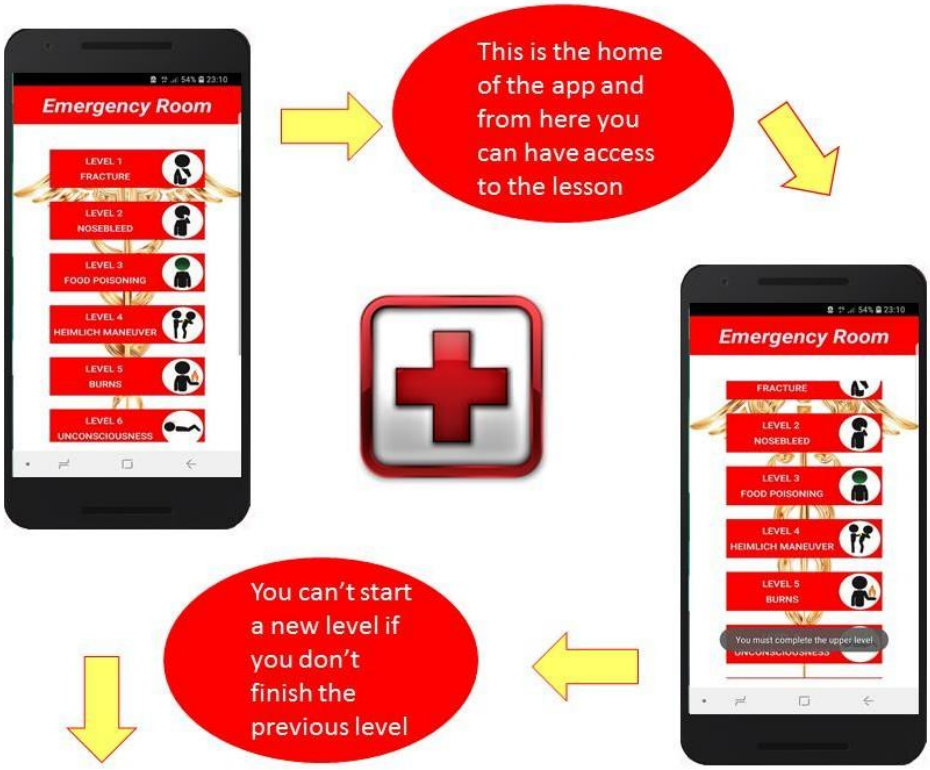
Główne cele:

- znajomość podstawowych procedur udzielania pierwszej pomocy, które są ważne, aby rozwiązać niebezpieczne sytuacje dnia codziennego;
- przybliżenie tematu pierwszej pomocy młodzieży poprzez filmy i wykorzystanie elementów gry;
- podniesienie świadomości w zakresie wypadków i sytuacji niebezpiecznych;
- zwiększenie zainteresowania młodych ludzi i studentów wolontariatem.

Zamierzamy osiągnąć te cele poprzez działania online, jest to zarówno gra jak i kurs. Całość będzie trwać maksymalnie 3 miesiące. Zostanie ona podzielona na poziomy, a każdy z nich będzie odpowiadać potencjalnie niebezpiecznym sytuacjom. Uczestnicy będą uczyli się procedury dzięki serii filmów i przygód głównego bohatera, młodego chłopca. Wiedza zostanie przetestowana za pomocą quizu, a wyniki umieszczone w tabeli liderów.

Materiał graficzny





6.2.3.

Tytuł Projektu

SPORT I FIZYKA. TO JEST GRA!

Członkowie grupy

Sara Gallo

Chiara Lauditi

Federica D'Andreamatteo

Fabiola Rossi

Vladut Bobeica

Erika Gualteri

Nicolo Maccione

Podsumowanie

Ostatnie międzynarodowe badania dotyczące edukacji podkreślają poważne braki uczniów w umiejętności technologicznych, naukowych i znajomości podstawowych pojęć nauki, technologii, inżynierii i matematyki. Podczas gdy na zglobalizowanym rynku pracy tego typu umiejętności są niezbędne.

STEM Edukacja to program edukacyjny oparty na koncepcji nauczania tych dyscyplin interdyscyplinarnie oraz zgodnie z założeniami uczenia się przez działanie i uczenia się i nauczania w grupie.

Uważamy, że każdy powinien być zainspirowany do nauki przedmiotów ścisłych w szkole dzięki zastosowaniu przyjaznych młodemu człowiekowi metod w myśl nauka przez zabawę. Jesteśmy uczniami liceum o profilu ścisłym i najbardziej znienawidzonym przedmiotem jest fizyka a ulubionym WF.

Rozwiązaniem może być połączenie pasji do WF z nauczaniem fizyki. Nasz projekt to gra App dla telefonów komórkowych na różnych poziomach, w których występują problemy dotyczące kilku tematów Fizyki Stosowanej zastosowanych do sytuacji rzeczywistych występujących w sporcie. Przykładem może być obliczenie mocy i kąta wyrzutu jakiego potrzebuje piłkarz w ostatecznej rozgrywce na Mundialu 2018 by wygrać World Cup.

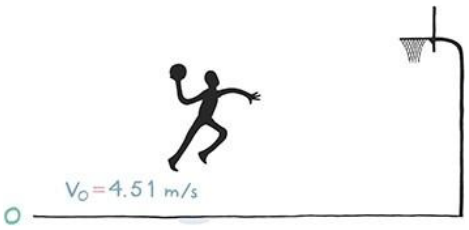
Tak jak w innych grach wideo przewidujemy kilka poziomów, które trzeba przekraczać: rozwiązywać problemy, za które można zarobić monety i punkty, które pozwalają na kontynuację gry i wygrania swojego turnieju.

Główne cele aplikacji:

- poprawić umiejętności młodzieży w zakresie podstawowych pojęć nauki, technologii, inżynierii i matematyki;
- poprawić kondycję fizyczną i kompetencje sportowe młodzieży;
- zwiększyć zainteresowanie młodych ludzi i studentów w prowadzeniu badaniach naukowych.

Materiał graficzny







[6.2.4.]

Tytuł Projektu

DANTE DLA GRAMATYKI

Członkowie grupy

Matteo Brunetti

Marco Di Virgilio

Diana Karmanschi

Gaetano Lella

Jacopo decoroso Boschetti

Francesco Tartaglia

Marco Boschetti

Podsumowanie

Zdecydowaliśmy się na wdrożenie tego projektu, by wesprzeć młodzież w poprawności gramatycznej, która jest coraz większym problemem wśród młodzieży.

Celem gry jest przełamanie typowych błędów w języku włoskim przez osiąganie coraz trudniejszych poziomów gry, w której przewodnikiem jest Dante Alighieri, który wciela się w rolę głównego bohatera w grze, który przybył z przeszłości, aby pomóc ludziom wrócić na poprawność gramatyczną w codziennym życiu.

Główne cele:

- poprawić znajomość języka włoskiego
- zmniejszyć ilość błędy gramatycznych

Zamierzamy osiągnąć te cele poprzez grę opartą na metodach grywalizacji i edukacji pozaformalnej. Gra podzielona jest na poziomy, a każdy z nich będzie odpowiada sytuacjom, w których ludzie najczęściej popełniają błędy gramatyczne. Uczniowie będą zwiększać swoją wiedzę z języka włoskiego, dzięki serii filmów, w których występuje dwóch bohaterów: Mario i Dante. Wiedza zdobyta podczas oglądania materiałów wideo zostanie przetestowana podczas rozwiązywania quizu, a wyniki w formie punktów utworzą ranking liderów.

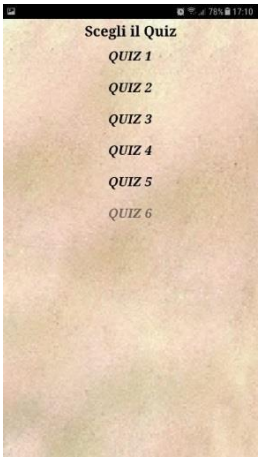
Materiał graficzny



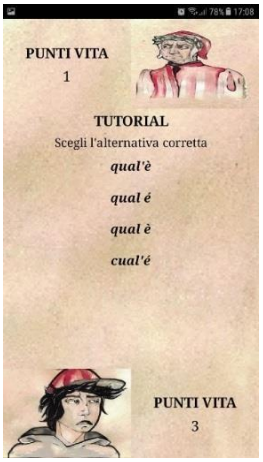
















6.3. Projekt młodzież z Polski

Tytuł Projektu

Świat ciszy - edukacja

Członkowie grupy

Emilia Brzeska

Przemysław Mąkosa

Joanna Suchecka

Zuzanna Szeliga

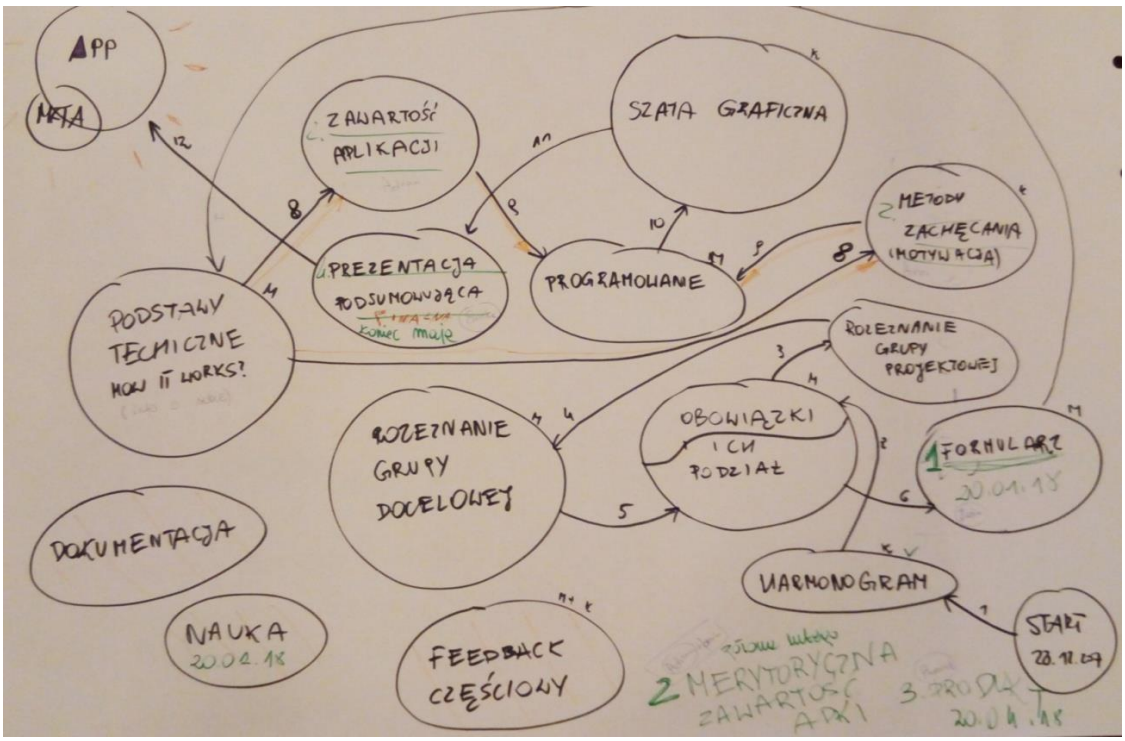
Adrian Wiśnios

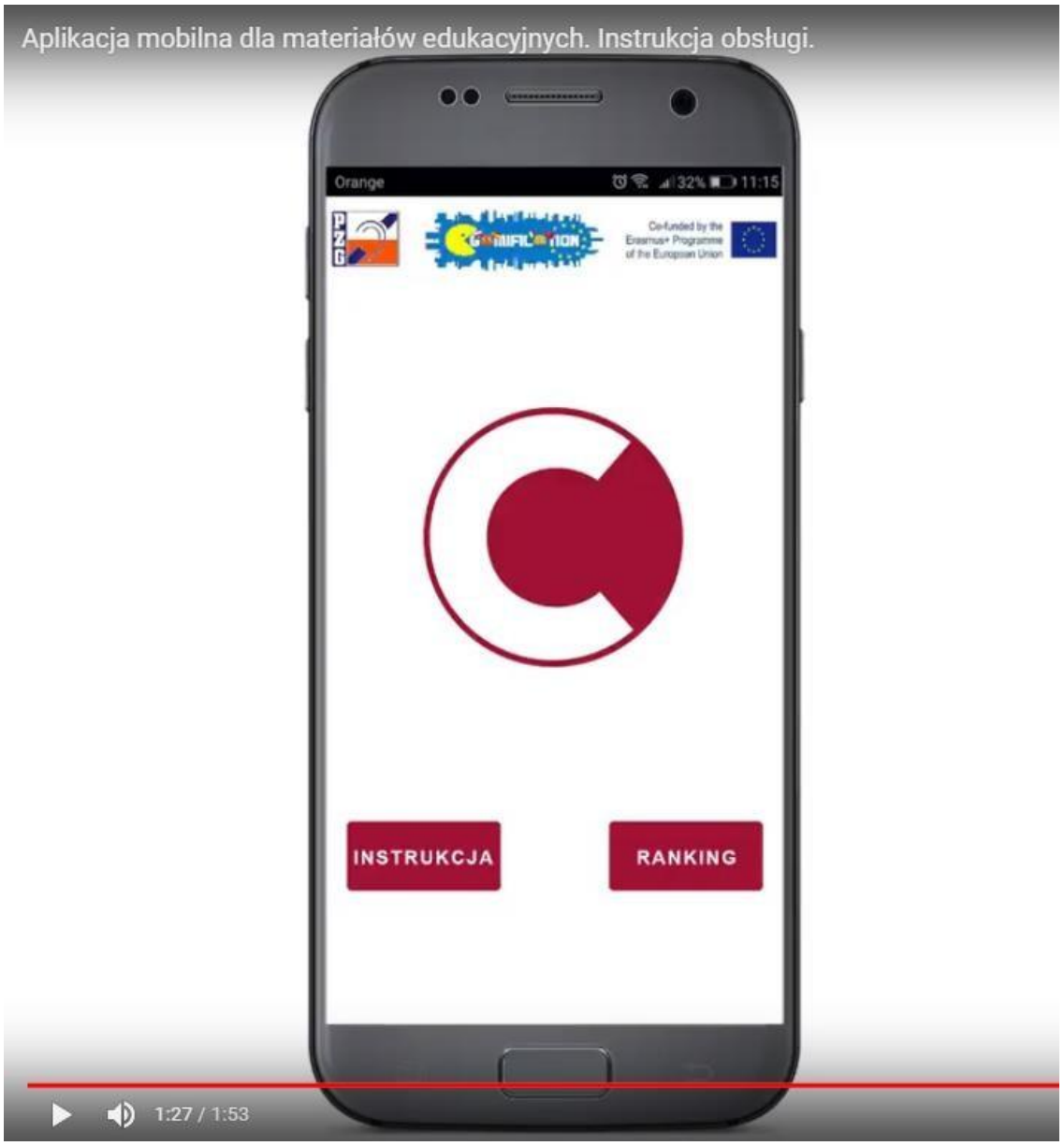
Podsumowanie

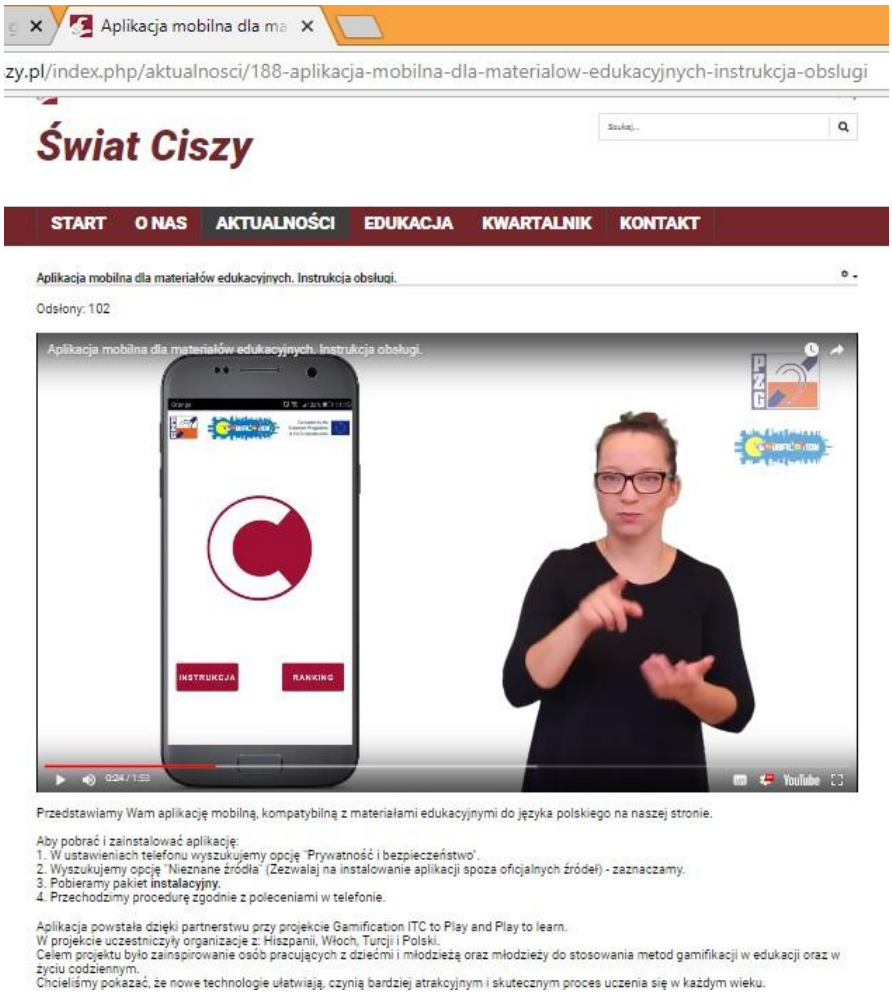
Zdecydowaliśmy się wziąć udział w tym projekcie z myślą o rozwiązaniu niedostrzeganego problemu, takim jak brak motywacji do nauki języka polskiego przez osoby niesłyszące. Dodatkowo chcemy rozszerzyć naszą wiedzę na temat programowania i poprawić swoje umiejętności komunikacyjne. Naszym głównym celem jest jednak to, aby wpływać na ludzi wokół nas i stworzyć narzędzia, które mogą być przydatne dla nich w przyszłości.

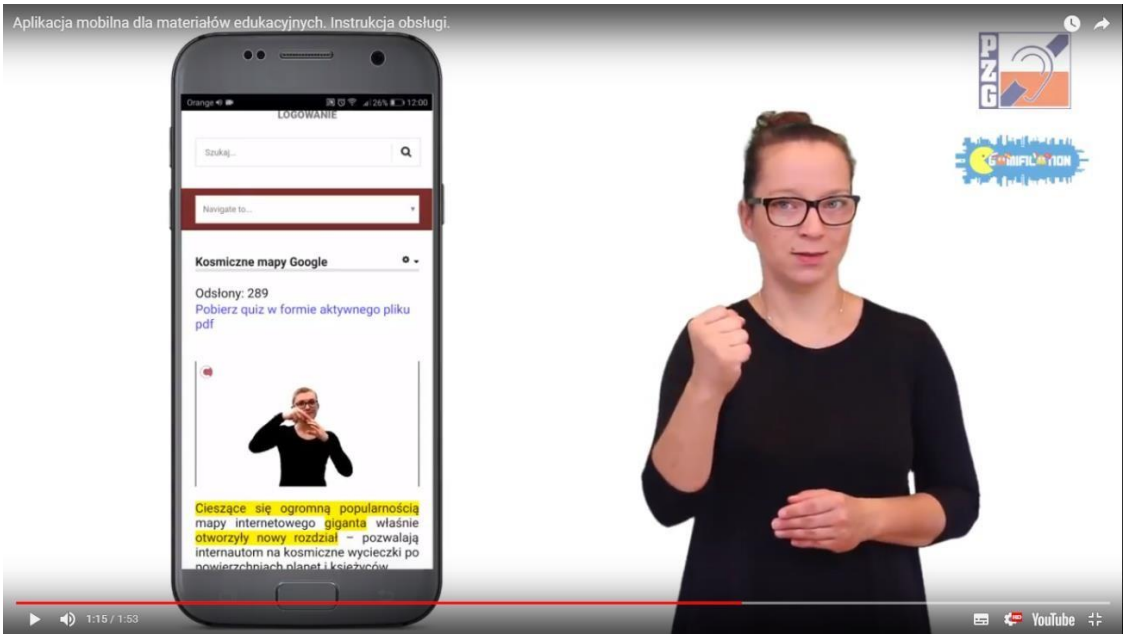
Aplikacja na którą pracujemy zostanie połączona ze stroną internetową, gdzie publikowane są przez Polski Związek Głuchych dwujęzyczne materiały edukacyjne do nauki języka polskiego dla głuchych. Naszym celem jest uproszczenie dostępu do tej strony internetowej i umożliwienie jej użytkownikom, do bycia na bieżąco z najnowszymi publikowanymi źródłami. Aby osiągnąć ten cel, chcemy opracować system przypomnień i metod stosowanych w grywalizacji, które pozwolą na utrzymanie motywacji uczestników do nauki języka polskiego i dadzą im poczucie celu. Naszą grupą docelową są nasi rówieśnicy i osoby poniżej 21 roku. Dlatego chcemy wdrożyć wiele szczegółów i elementów wizualnych.

Materiał graficzny




Aplikacja mobilna dla materiałów edukacyjnych. Instrukcja obsługi.
Orange
11:15
Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union
INSTRUKCJA
RANKING
1:27 / 1:53


Aplikacja mobilna dla ma
zy.pl/index.php/aktualnosci/188-aplikacja-mobilna-dla-materialow-edukacyjnych-instrukcja-obslugi
Świat Ciszy
START
O NAS
AKTUALNOŚCI
EDUKACJA
KWARTALNIK
KONTAKT
Aplikacja mobilna dla materiałów edukacyjnych. Instrukcja obsługi.
Odsłony: 102
Aplikacja mobilna dla materiałów edukacyjnych. Instrukcja obsługi.
INSTRUKCJA
RANKING
0:24 / 1:53
YouTube
Przedstawiamy Wam aplikację mobilną, kompatybilną z materiałami edukacyjnymi do języka polskiego na naszej stronie.
Aby pobrać i zainstalować aplikację:
1. W ustawieniach telefonu wyszukujemy opcję 'Prywatność i bezpieczeństwo'.
2. Wyszukujemy opcję 'Nieznane źródła' (Zezwalaj na instalowanie aplikacji spoza oficjalnych źródeł) - zaznaczamy.
3. Pobieramy pakiet instalacyjny.
4. Przechodzimy procedurę zgodnie z poleceniami w telefonie.
Aplikacja powstała dzięki partnerstwu przy projekcie Gamification ITC to Play and Play to learn.
W projekcie uczestniczyły organizacje z: Hiszpanii, Włoch, Turcji i Polski.
Celem projektu było zainspirowanie osób pracujących z dziećmi i młodzieżą oraz młodzieży do stosowania metod gamifikacji w edukacji oraz w życiu codziennym.
Chcieliśmy pokazać, że nowe technologie ułatwiają, czynią bardziej atrakcyjnym i skutecznym proces uczenia się w każdym wieku.


Aplikacja mobilna dla materiałów edukacyjnych. Instrukcja obsługi.
LOGOWANIE
Kosmiczne mapy Google
Odsłony: 289
Pobierz quiz w formie aktywnego pliku pdf
Cieszące się ogromną popularnością mapy internetowego giganta właśnie otworzyły nowy rozdział – pozwalają internautom na kosmiczne wycieczki po
1:15 / 1:53
YouTube

6.4. Projekt młodzieży z Turcji

W ramach projektu, 17 dzieci z na poziomie podstawowym znajomości języka angielskiego i MS Office w grupie wiekowej 13-18 lat wzięło udział w warsztatach z kodowania ucząc się programu Scratch Programu.

Pre-test / post-test po szkoleniu został wykorzystany do pomiaru efektywności szkoleń i samooceny umiejętności kodowania dzieci. Wyniki wskazują, że prawie wszyscy uczestnicy pozytywnie dokonane ze szkolenia.

Uczestnikami były kobiety i średni wiek grupy mierzono jako m = 15,65 (zakres wieku = 13-19). Poziom wykształcenia dzieci wahała się pomiędzy 6 i 12 klasy.

Jeśli chodzi o poziom kodowania wiedzy, 2 z uczestników miało podstawowy poziom wiedzy na teamt kodowania z Informatyki dzięki zajęciom szkolnym. 15 dzieci nie otrzymało wcześniej żadnych szkoleń z zakresu kodowania.

Wyniki wskazują, że prawie wszyscy uczestnicy odpowiedzieli pozytywnie do odpowiednich pozycji po treningu, natomiast reaguje negatywnie na pozycji testowych używać języka kodowania w pytaniu przed szkoleniem. W teście, poziom umiejętności w Scratch był badany w dwóch częściach: pozycje testowe, które mierzą podstawowe elementy wiedzy i badań, które mierzą zaawansowanej wiedzy. Po zakończeniu testu, na badanie zareagowali pozytywnie niemal wszyscy uczestnicy (82% -84%). Inne elementy pomiarowe na teamt zaawansowanej wiedzy dotyczącej Scrach zostały pozytywnie odebrane przez ponad połowa (64% - 70%) uczestników. Zaawansowane umiejętności to takie, które mogą być uzyskane w zależności od zaawansowania języka i godzin praktyki. W tym kontekście młodzież wciąż się szkoli w kodowaniu i potrzebuje więcej praktyki aby móc zaprojektować własne gry.

Młodzi ludzie, uczestniczący w szkoleniu to:

- Hatice Hazal Karabüber
- Rojin Doğan
- Meryem Kenger
- Fatmanur Günay
- Fatma Akbıyık
- Melise Erol
- Buse Tokay
- Gamze Yücekaya
- Gamze Turhan
- Cemrenur Aysegul Uysal
- Nazli Kocak
- Berivan Erdenci
- Pelin Güler
- Ozlem Demir
- Meryem Kaya
- Lale Beren Saıkaya
- Gonca Yaren Sarikaya

7. Działań UE dotyczących młodzieży i edukacji

7.1. ERASMUS +

7.1.1. Co to jest Erasmus +?

Erasmus + to program UE na rzecz wspierania edukacji, szkolenia, młodzieży i sportu w Europie. Jego budżet 14,7 mld euro zapewni możliwości ponad 4 milionom Europejczyków dostęp do nauki, szkoleń, zdobycia doświadczenia czy odbycia wolontariatu zagranicznego.

Do 2020 roku, Erasmus + daje nie tylko możliwości studentom. Scala siedem wcześniejszych programów, które dają ogromne szanse jednostkom i organizacjom

Osoby indywidualna: Erasmus + jest szansą dla ludzi w każdym wieku, pomagając im rozwijać i dzielić się wiedzą i doświadczeniem w instytucjach i organizacjach w różnych krajach.

7.1.2. Cele

Celem Erasmus + jest przyczynianie się do realizacji strategii Europa 2020 na rzecz wzrostu, zatrudnienia, równości i integracji społecznej, a także celów ET 2020, strategicznych ram UE na rzecz kształcenia i szkolenia.

Erasmus + ma również na celu promowanie zrównoważonego rozwoju swoich partnerów w dziedzinie szkolnictwa wyższego, a także przyczynianie się do osiągnięcia celów strategii Młodzież UE.

Szczegółowe kwestie poruszone przez program obejmują:

- Zmniejszenie bezrobocia, szczególnie wśród młodych ludzi.
- Promowanie kształcenia dorosłych, szczególnie dla nowych umiejętności i umiejętności wymaganych przez rynek pracy.
- Zachęcanie młodych ludzi do udziału w demokracji europejskiej.
- Wspieranie innowacji, współpracy i reform.
- Zmniejszenie przedwczesnego kończenia nauki.
- Promowanie współpracy i mobilności z krajami partnerskimi UE.

7.1.3. Szanse dla osób fizycznych

Przez prawie 30 lat UE finansowała program Erasmus, który umożliwił ponad trzem milionom europejskich studentów spędzić część swoich studiów na innej uczelni lub w jednej z organizacji w Europie.

Erasmus + daje takie możliwości wszystkim - studentom, pracownikom, praktykantom, nauczycielom, wolontariuszom i innym. Nie chodzi tylko o Europę i Europejczyków ponieważ z Erasmus +, ludzie z całego świata mogą uzyskać dostęp do tego rodzaju możliwości:

Studenci: Studiowanie za granicą jest centralną częścią Erasmus + i okazało się mieć pozytywny wpływ na późniejsze perspektywy zawodowe. Jest to również okazja, aby poprawić znajomość języka, zdobyć pewność siebie i niezależność i zanurzyć się w nowej kulturze.

Szkolenie personelu: Z Erasmus +, możliwości szkolenia dostępne są dla pracowników pracujących w edukacji, zarówno w nauczaniu i innych obszarach. Szkolenie za granicą może składać się z obserwacji pracy (job shadowing) lub konkretnych szkoleń za granicą.

Młodzi ludzie: Erasmus + jest otwarty dla wszystkich młodych ludzi, nie tylko tych, którzy obecnie uczestniczą w kształceniu lub szkoleniu. Z Erasmus +, można wyjechać n wolontariat w Europie i poza nią lub wziąć udział w wymianie młodzieży za granicą.

Personel (nauczanie): Erasmus +, daje możliwości, aby spędzić czas ucząc za granicą. Możliwości te są dostępne zarówno dla pracowników zatrudnionych w sektorze edukacji oraz osób pracujących poza tym sektorem, a są zaproszeni do dzielenia się swoją wiedzą i doświadczeniem w jakimś edukacyjnym ośrodku.

Praktykanci: Erasmus + pomaga zdobyć cenne doświadczenie w pracy poprzez wspieranie staży za granicą. Erasmus + wsparcie dla staży jest dostępny dla studentów wyższych i absolwentów, a także studentów kształcenia i szkolenia zawodowego, praktykantów i absolwentów.

Pracownicy młodzieżowi: Erasmus + wspiera rozwój zawodowy młodych pracowników poprzez szkolenia lub okresy pracy i nawiązywania kontaktów za granicą. Mogą to być szkolenia, wizyty studyjne, job shadowing lub okresy obserwacji w odpowiednich organizacjach i inne.

7.1.4. Szanse dla organizacji

Organizacje, które chcą uczestniczyć w programie Erasmus + mogą brać udział w szeregu działań rozwojowych i sieciowych, w tym strategicznym poprawy kwalifikacji zawodowych swoich pracowników, budowania potencjału organizacyjnego i tworzeniu międzynarodowych partnerstw w zakresie współpracy z organizacjami z innych krajów w celu wytworzenia innowacyjnych wyjść lub wymiany najlepszych praktyki.

Ponadto organizacje pośredniczą w mobilności edukacyjnej dla studentów, pracowników edukacji, stażystów, praktykantów, wolontariuszy, pracowników młodzieżowych i młodzieży.

Korzyści dla zainteresowanych organizacji obejmują zwiększoną zdolność do działania na szczeblu międzynarodowym, ulepszonych metod zarządzania, dostęp do większej ilości szans i finansowania projektów, zwiększoną zdolność do przygotowania,

zarządzania i follow-up projektów, jak również bardziej atrakcyjną gamę możliwości dla uczących się i pracowników w organizacjach uczestniczących.

7.1.5. GŁÓWNE DZIAŁANIA

- **Akcja 1: Mobilność osób indywidualnych:**

Główne działanie 1 ma na celu promowanie mobilności studentów, pracowników, wolontariuszy, pracowników młodzieżowych i młodych ludzi. Organizacje mogą zorganizować wysyłać lub odbierać studentów i pracowników do/lub z państw uczestniczących, a także organizować działania dydaktyczne, szkoleniowe, edukacyjne i wolontariat.

- **Akcja 2: Innowacyjność i wymiana dobrych praktyk:**

Akcja 2 jest przeznaczona do rozwijania kształcenia, szkolenia, młodzieży i sektorów poprzez pięć głównych działań:

Strategiczne partnerstwo w celu wspierania innowacji w sektorze, jak również wspólne inicjatywy w celu promowania współpracy, partnerskie uczenie się i wymianę doświadczeń.

Sojusze wiedzy do promowania innowacji i szkolnictwa wyższego poprzez wspólnie działania z przedsiębiorcami, przyczyniając się do nowego podejścia do nauczania i uczenia się, przedsiębiorczość w edukacji i modernizacji systemów szkolnictwa wyższego w Europie.

Sojusze wiedzy do rozwiązania niedoboru umiejętności i zapewnienia lepszego dostosowania kształcenia i szkolenia zawodowego do potrzeb rynku pracy. Istnieją możliwości modernizacji VET, wymiany wiedzy i najlepszych praktyk, zachęcanie do pracy za granicą oraz zwiększenie uznawania kwalifikacji.

Projekty budowania zdolności w dziedzinie szkolnictwa wyższego, wspierania modernizacji, dostępności i internacjonalizacji szkolnictwa wyższego w krajach partnerskich.

Projekty budowania zdolności w dziedzinie młodzieży, aby wspierać rozwój pracy młodzieży, edukacji pozaformalnej i wolontariatu, a także promowanie nieformalnych możliwości uczenia się z krajami partnerskimi

- **Główne działanie 3: Wsparcie w reformowaniu polityk**

Główne działanie 3 ma na celu zwiększenie udziału młodych ludzi w życiu demokratycznym, szczególnie w rozmowach z decydentami, jak również rozwijanie wiedzy w dziedzinie edukacji, szkoleń i młodzieży.

- **Jean Monnet**

Możliwości nauki, badań i dyskusji na temat polityki UE i jej polityki

- **Sport**

Ma na celu opracowanie i wdrożenie wspólnych działań w celu promowania sportu i aktywności fizycznej, identyfikacji i realizacji innowacyjnych działań w dziedzinie sportu i zarządzania non-profit wydarzeń do zwiększenia udziału w sporcie.

7.1.6. Rezultaty

Rezultaty Erasmus+ są dostępne w raportach i statystykach, jak również poprzez PlatErasmus+ Projekty Platformy, która obejmuje większość inicjatyw finansowanych w ramach programu, a także wybór dobrych praktyk i sukcesów.

7.1.7. Statystyki

Statystyki dotyczące Erasmus + są dostępne na stronie statystyk.

Informacje na temat postępów w realizacji poziomów odniesienia do ET2020 jest dostępne w Monitorze Edukacji i Szkoleń.

Postępy w realizacji poziomów odniesienia ET2020 można znaleźć także poprzez serię interaktywnych map.

Podobnie, informacje o sytuacji młodych ludzi w Europie można znaleźć w Monitorze Młodzieży.

7.1.8. Raporty

Program Erasmus+ jest przedmiotem przeglądu śródokresowego, ostatni ukończony w 2017 roku, oraz badania wpływu, który zostanie opublikowany po zakończeniu programu w 2020 r.

Po zakończeniu programu Erasmus badanie wpływu podkreślające najważniejsze rezultaty programu zostało opublikowane w 2014 roku.

7.1.9. Kto może wziąć udział?

Erasmus + jest otwarty dla wielu osób i organizacji, chociaż kwalifikowalność udział waha się od jednej do drugiej akcji i z jednego kraju do drugiego.

Osoby fizyczne mogą uczestniczyć w wielu działaniach finansowanych przez Erasmus+, mimo że większość będzie musiała to zrobić za pośrednictwem organizacji biorących udział w programie. Kwalifikowalność osób i organizacji zależy od kraju, w którym są odbywają.

Kraje kwalifikujące są podzielone na dwie grupy: krajów programu i krajów partnerskich. Chociaż kraje programu kwalifikują się do wszystkich działań Erasmus+, kraje partnerskie mogą uczestniczyć tylko w niektórych, i podlegają określonym warunkom.

Więcej informacji na temat kwalifikowalności jest dostępny na stronach dla konkretnych Akcji Programu Erasmus+ (zarówno dla osób indywidualnych i organizacji), a także przewodnika programowego.

7.1.9. Kto zarządza Programem Erasmus+ ?

Program Erasmus + jest zarządzany przez Komisję Europejską (organ wykonawczy UE), Agencja Wykonawcza ds. Edukacji, Kultury i Sektora Audiowizualnego (EACEA), serię Narodowych Agencji w krajach programu oraz szereg urzędów krajowych w krajach partnerskich.

Komisja Europejska:

Komisja Europejska zajmuje się ogólnym zarządzaniem programem, w tym:

- zarządzanie budżetem
- ustalanie priorytetów
- identyfikowanie celów i kryteriów dostępu
- monitorowanie i realizacja
- monitorowanie i ocena programu

EACEA Komisji Europejskiej jest odpowiedzialna za zarządzanie „scentralizowanymi" elementami programu, w tym:

- promowanie programu i jego możliwości

- ogłaszanie naborów
- ocena wniosków o dotacje
- przyznawanie dotacji i monitoring
- informowanie o wynikach

EACEA i Komisja również przeprowadza analizy i badania, a także zarządza i finansuje inne organy i sieci obsługiwane przez Erasmus +.

Szczegółowe informacje na temat zarządzania Erasmus + jest dostępne w rocznych programach prac publikowanych przez Komisję Europejską.

Agencje krajowe:

W krajach UE, Komisja powierza zarządzanie programem Erasmus+ Agencjom Narodowym. Poza UE, a szczególnie w dziedzinie szkolnictwa wyższego, rola ta jest wypełniona przez (National Erasmus+ Offices) Narodowe Biura Erasmus+.

Komisja przekazuje finansowanie do Narodowych Agencji, które korzystają z tych środków do zarządzania działaniami programu. Pozwala to agencjom na dostosowanie programu do specyfiki własnych krajowych systemów edukacji, szkoleń i młodzieży.

Agencje krajowe są odpowiedzialne za:

- dostarczanie informacji na temat programu
- rozpatrywanie wniosków złożonych w ich kraju
- monitorowanie i ocena realizacji działań programu w swoim kraju
- wspieranie osób i organizacji biorących udział w programie Erasmus +
- promowanie programu i jego działań na poziomie lokalnym i krajowym

Agencje te również mają za zadanie wspierać beneficjentów programu począwszy od etapu aplikacji do końca projektu. Pracują również z beneficjentami i innymi

organizacjami w celu wspierania polityki UE w obszarach obsługiwanych przez program.

Narodowe biura Erasmus+ poza UE działają w krajach partnerskich uczestniczących w programie Erasmus + w obszarze szkolnictwa wyższego ich zadania są podobne do zadań Agencji Narodwych. Biura te są punktem centralnym dla każdego, kto zamierza wziąć udział w programie Erasmus +, i są odpowiedzialne za:

- dostarczanie informacji na temat programu i kto może wziąć udział
- doradzanie i wspieranie potencjalnych wnioskodawców
- monitorowanie projektów Erasmus +
- wspieranie dialogu politycznego, badań oraz wydarzeń
- utrzymywanie kontaktów z ekspertami i władzami lokalnymi
- monitorowanie rozwoju polityki

Inne organizacje w ramach programu:

Istnieją różne inne organizacje, które również są wsparciem programu m.in.:

- Sieć Eurydice - dostarcza informacji na temat krajowych polityk i systemów edukacyjnych.
- eTwinning - platforma internetowa dla personelu szkolnego, która również dostarcza narzędzi, pomocy i usług z tego obszaru.
- EPALE – czyli ePlatforma na rzecz uczenia się dorosłych w Europie (The Electronic Platform for Adult Learning w Europie) to społeczność dla pracowników i specjalistów zaangażowanych w sektorze.
- Sieć Szkolnictwa Wyższego Reform Ekspertów - wspieranie rozwoju polityki i dialogu, komunikacji w projektach Erasmus+, oraz zapewnienie szkolenia i poradnictwa w krajach partnerskich.
- Eurodoradztwo - sieć zasobów krajowych oraz centrów informacji dla praktyków i polityków działających w zakresie edukacji i zatrudnienia.

• Narodowy Akademicki Uznanie Centra Informacji (NARIC) -zapewnienie informacji w sprawie uznawania dyplomów i okresów studiów za granicą, a także porady na temat studiowania za granicą.

• Krajowe Zespoły Ekspertów ECVET - promowanie wdrażania, stosowania i wykorzystania europejskiego systemu transferu osiągnięć w kształceniu i szkoleniu zawodowym.

• SALTO-Młodzieżowe Centra zasobów - zapewnienie pracownikom młodzieżym szkoleń i sieciowych zasobów i działań, wspieranie szukania partnerów dla projektów Erasmus+.

• Sieć Eurodesk - oferuje usługi informacyjne dla młodych ludzi w zakresie kształcenia, szkolenia, możliwości młodzieży.

• Wiki dla młodzieży - dostarcza informacji na temat krajowych struktur, polityk i działań wspierających młodzież.

7.1.10. Kluczowe dane

Ogólnie udział mobilności: ponad 4 mln osób

Szkolnictwo wyższe: około 2 miliony studentów

Kształcenie i szkolenie zawodowe studenci: około 650 tysięcy studentów

Mobilność pracowników: około 800 tysięcy wykładowców, nauczycieli, trenerów, nauczycieli oraz pracowników młodzieżowych

Wyjazdy wolontariuszy i wymiany młodzieży: ponad 500.000 młodych ludzi

Kredyty studenckie na studia magisterskie: około 200.000 studentów

Wspólne studia magisterskie: ponad 25.000 studentów

Partnerstwa strategiczne: około 25000 partnerstw

125.000 szkół, szkół zawodowych i centrów kształcenia zawodowego, instytucji wyższych i instytucji kształcenia dorosłych, organizacji młodzieżowych i przedsiębiorstw.

Sojusze na rzecz wiedzy: ponad 150 powołanych przez 1500 szkół wyższych i przedsiębiorstw.

Sojusze sektorowe: ponad 150 utworzonych przez 2000 jednostek kształcenia zawodowego i szkoleń oraz przedsiębiorców.

7.2. EUROPASS

7.2.1. Czym jest Europass?

Europass jest to nowa inicjatywa, która ma na celu pomóc ludziom, aby ich umiejętności i kwalifikacje były w sposób jasny i zrozumiały w całej Europie opisane, ułatwiając mobilność zarówno uczących się jak i pracowników. Dokumenty Europass zostały zaprojektowane w taki sposób, aby pomóc ludziom zapisać informacje dotyczące swoich umiejętności i kompetencji w sposób spójny, niezależnie od tego czy mają zamiar brać udział w programie kształcenia lub szkolenia, szukają pracy lub pragną zdobywać doświadczenie za granicą.

Europass składa się z pięciu dokumentów:

Dwa dokumenty, które każdy z nas może zakończyć niezależnie:

- **Europass Curriculum Vitae (CV)**
- **Europass-Paszport Językowy**

Trzy dokumenty, które są wypełniane przez właściwą organizację w imieniu osoby:

- **Europass-Mobilność**
- **Suplement Europass Certificate**
- **Europass Suplement do dyplomu**

7.2.2. Po co jest Europass

Europass jest wykorzystywany przez ludzi, którzy chcą komunikować swoje kwalifikacje i kompetencje w sposób skuteczny. Ludzie korzystają z Europass, gdy poszukują pracy i kiedy chcą wziąć udział w programach edukacyjnych i szkoleniowych.

Europass jest szczególnie pomocny, gdy ludzie przemieszczają się między krajami w celach edukacyjnych lub zawodowych, ponieważ: Europass ułatwia pracodawcom zrozumieć kwalifikacje i kompetencje osób poszukujących pracy z innych państw członkowskich UE. Europass pomoże doradcom w zakresie edukacji i szkoleń poinformować o możliwych ścieżek kształcenia i rozwijania swoich umiejętności.

7.2.3. Korzyści

Europass ma szereg korzyści:

Pomoże obywatelom zapisać kwalifikacje i kompetencje w sposób efektywny.

Zapewnia kompleksowe narzędzie dla użytkowników w dostępnej formie elektronicznej.

Pozwala osobom z różnych środowisk uzyskać dostęp do wiedzy na temat kształcenia i zatrudnienia w całej Europie, szczególnie w zakresie poruszania się między krajami lub między sektorami zatrudnienia.

Promuje łączenie edukacji i szkoleń, biznesu i przemysłu, zapewniając stałą aktualność i odpowiednie uznanie kompetencji i kwalifikacji.

Europass jest otwartym systemem, który wspiera rozwój polityki europejskiej związany z przejrzystością kompetencji i kwalifikacji.

7.2.4. Dokumenty Europass

Są wykorzystywane przez wielu ludzi jako narzędzie do promowania siebie i opisu swoich akademickich, szkoleniowych i profesjonalnych osiągnięć podczas ubiegania się o pracę itd. Obecnie jest wiele różnych formatach CV funkcjonujących w różnych krajach, Europass CV ma zostało opracowane tak, że nie jest standardowym CV. Jego format pozwala szczegółowo opisać swoje kwalifikacje i umiejętności w prosty i zrozumiały sposób. Europass CV może być uzupełniony w 26 różnych językach i inne dokumenty Europass mogą być do niego dołączone.

7.3. ECVET

7.3.1. Czym jest ECVET?

Europejski system transferu osiągnięć w kształceniu i szkoleniu zawodowym, często określane jako ECVET, to techniczne ramy transferu, uznawania i (w razie potrzeby) akumulacji efektów uczenia się poszczególnych osób w celu osiągnięcia kwalifikacji. Kierując zalecenia na poziomie europejskim, ECVET opiera się na opisie kwalifikacji w jednostek efektów uczenia się, na procesy transferu, uznawania i akumulacji oraz szeregu dokumentów uzupełniających, takich jak protokole ustaleń oraz Learning Agreement.

ECVET ma ułatwić uznawanie efektów uczenia się zgodnie z ustawodawstwem krajowym, w ramach mobilności, do celów uzyskiwania kwalifikacji.

ECVET ma na celu wspieranie mobilności obywateli europejskich, ułatwiania kształcenia ustawicznego - osiągniętych w warunkach formalnych, nieformalnych i nieformalnych oraz zapewnienie większej przejrzystości w odniesieniu do poszczególnych doświadczeń w uczeniu się, co czyni go bardziej atrakcyjnym dla przemieszczania się pomiędzy różnymi krajami i środowisk uczenia się.

Na poziomie systemów, ECVET zmierza w kierunku większej zgodności między różnymi kształcenia i szkolenia zawodowego (VET) w miejscu instalacji w całej Europie, a ich kwalifikacje.

Z geograficznego punktu widzenia mobilności, ECVET ma na celu ułatwienie walidacji, uznawania i akumulacji wiedzy i umiejętności nabytych podczas pobytu w innym kraju, w celu zapewnienia, że takie osiągnięcia mogą przyczynić się do osiągnięcia kwalifikacji zawodowych.

7.3.2. Dlaczego warto skorzystać ECVET?

ECVET przynosi szereg korzyści dla wszystkich osób zaangażowanych w mobilności geograficznej i kształcenia ustawicznego.

Korzyści z ECVET dla mobilności geograficznej

Chociaż mobilność w dziedzinie kształcenia i szkolenia zawodowego (VET) już się dzieje, ambicją polityczną UE jest znaczne zwiększenie liczby i czasu trwania

wymiany. Rozwijanie i zwiększanie mobilności geograficznej sugeruje wprowadzenie szeregu mechanizmów wsparcia i zajęć dla uczniów w tym, na przykład, nauki języka, wsparcie finansowe. Widoczności i uznanie uczenia osiągniętego za granicą jest równie istotne dla zwiększenia mobilności VET.

ECVET został zaprojektowany jako jeden z szeregu instrumentów europejskich (inne to Europass oraz europejskie ramy kwalifikacji) każdy kierowania poprawę uczenia się rozpoznawania i przejrzystość.

ECVET stanowi ramy dla oceny, walidacji i uznawania efektów uczenia się, obok szeregu wspólnych narzędzi i instrumentów zdolnych do wspierania jakości mobilności.

ECVET promuje integrację mobilności w istniejących ścieżek kształcenia.

ECVET wspiera waloryzację kompetencji kluczowych (takich jak znajomość języków obcych i kompetencji międzykulturowych) obok tych, które są bardziej technicznie lub zawodowo zorientowane.

ECVET przyczynia się do rozwoju wspólnego języka do użytku przez różnych interesariuszy VET i promuje wzajemne zaufanie w obrębie szerszej społeczności VET.

Korzyści z ECVET w kształceniu ustawicznym

W kontekście restrukturyzacji gospodarczej, gdzie niektóre sektory są spadkową, podczas gdy inne mają trudności w rekrutacji odpowiednio wykwalifikowanego personelu, istnieje potrzeba elastycznego zatrudnienia. Oczekuje się, że jednostki mają zarówno zdolności, jak również możliwość włączenia ciągłe uczenie się i rozwój nowej wiedzy, umiejętności i kompetencji. Kształcenie ustawiczne i uznawanie efektów uczenia i umiejętności ma na celu ułatwienie przejścia między różnymi obszarami rynku pracy, przedsiębiorstwami lub sektorami oraz przejścia od bezrobocia lub bierności do zatrudnienia. Jest postrzegana jako sposób poprawy stosunku pomiędzy popytem a podażą na rynku pracy i wspierania integracji społecznej.

ECVET jest narzędziem, które może pomóc kształceniu ustawicznemu poprzez poprawę transferu, uznawania i akumulacji tego co zostało zdobyte w przeszłości, niezależnie od środowiska uczenia się. To może ułatwić rozwój zindywidualizowanych

i elastycznych ścieżek kształcenia ustawicznego umożliwiających osobom uczącym się do zdobycie wiedzy, umiejętności i kompetencji, a ostatecznie kwalifikacje.

ECVET wspiera szereg uczących się i scenariuszy uczenia się tym:

Uczących się, którzy chcą uaktualnić lub rozszerzyć swoje kwalifikacje.

Uczących się, którzy chcieliby nabyć kwalifikacje, które uzupełniają lub opierają się na tych już posiadanych.

Uczących się, którzy szukają kwalifikacji do rozwoju kariery.

Uczących się powracających do kształcenia lub szkolenia.

7.3.3. W jaki sposób ECVET działa?

ECVET opiera się na szeregu wspólnych celów, zasad i elementów technicznych, które koncentrują się na uznawania efektów uczenia się i osiągnięć europejskich obywateli podejmujących kształcenie i szkolenie zawodowe, niezależnie od kontekstu kształcenia, miejsca lub sposobu dostawy.

ECVET jest kompatybilne z europejskimi ramami kwalifikacji (EQF) w celu zapewnienia większej przejrzystości w europejskich kwalifikacji, wspierania mobilności pracowników i osób uczących się oraz ułatwiania kształcenia ustawicznego.

ECVET skupia szerokie spektrum podmiotów, na poziomie lokalnym, krajowym i europejskim, z myślą o zachęcaniu do jej szerszego wdrażania i stosowania, szczególnie w dziedzinie mobilności edukacyjnej.

7.3.4. ECVET Historia i kluczowe daty

Odniesienia do systemu transferu punktów w dziedzinie VET można prześledzić od Deklaracji Kopenhaskiej, od 2002 roku, w którym uznawanie kompetencji i kwalifikacji zostało potwierdzone przez Dyrektorów Generalnych dl Kształcenia Zawodowego (DGVT) i Komisji Europejskiej, jako priorytet VET ,

W następnych latach, kolejne komunikaty (Maastricht 2004, Helsinki 2006, Bordeaux 2008) potwierdziły ciągłe zaangażowanie w tworzenie systemu transferu punktów dla kształcenia i szkolenia zawodowego. W tym samym czasie, rozpoczęto zakres działań badawczych i konsultacyjnych krajowym i na szczeblu europejskim z udziałem wielu

sektorów i instytucji, w celu budowania przekonujących propozycji ECVET, które mogą być przedstawiane do zatwierdzenia przez organy zarządzające. Scentralizowane finansowanie projektów zostało również udostępnione przez Komisję Europejską, w 2008 roku, aby wspierać rozwój partnerstwa ECVET i zachęcanie do badań i eksperymentów ECVET, ze szczególnym naciskiem na mobilność w kształceniu i szkoleniu zawodowym. W rezultacie sfinansowano 11 projektów pilotażowych.

W dniu 18 czerwca 2009 roku wydano Zalecenie Parlamentu Europejskiego i Rady w sprawie ustanowienia europejskich systemów transferu osiągnięć w kształceniu i szkoleniu zawodowym (ECVET) i potwierdzono wspólne zasady ECVET wydając szczegółową specyfikację techniczną ECVET i zalecono szersze promowanie ECVET i wdrożenie przez wszystkie państwa członkowskie.

Od tego czasu, został położony nacisk na stopniowe wprowadzanie w życie, przy czym państwa członkowskie zachęcało się do stworzenia warunków, które pozwoliłyby zastosować ECVET do wszystkich uczących się w VET. W 2010 roku Komisja Europejska wsparła 8 projektów pilotażowych, tym razem z naciskiem na wdrażanie w krajach członkowskich. Dodatkowo, ECVET została potwierdzona jako priorytet w ramach programu Uczenie się przez całe życie (2007-2013), a ostatnio, w ramach programu Erasmus+ (2014-2020).

W 2011 roku grupa 14 agencji krajowych odpowiedzialnych za nadzorowanie realizacji programu Lifelong Learning Programme (obecnie Erasmus+) pod przewodnictwem Niemieckiej Agencji Narodowej (NA BIBB) zawarła porozumienie w celu wspierania praktyków mobilności pracujących z ECVET: ta sieć agencji narodowych pod nazwą NetECVET, opracowała obecne wydanie ECVET Mobility Toolkit.

W 2014 roku, sprawozdanie z oceny realizacji ECVET potwierdziło jej zalety i sukcesy takie jak, uwzględnienie podejścia efektach uczenia się przy jednoczesnym zapewnieniu zalecenia dotyczące przyszłego rozwoju, - potrzeba podkreślania zalet ECVET i konieczności lepszego łączenia ECVET z innymi narzędziami rozpoznawania i przejrzystości.

Zalecenia te zostały skonkretyzowane w konkluzjach Ryga (czerwiec 2015) z bezpośrednim odniesieniem do wsparcia na poziomie UE w celu dalszego rozwoju ECVET i ze szczególnym naciskiem na osiągnięcie większej spójności między ECVET i innych narzędzi uznawania i przejrzystości. Zaledwie kilka miesięcy później, projekt

wspólnego sprawozdania Rady i Komisji w sprawie realizacji ET 2020 (sierpień 2015) podkreślił potrzebę uproszczenia, racjonalizacji, potwierdzenia przejrzystości i uznawania umiejętności i kwalifikacji w celu ułatwienia mobilności edukacyjnej i pracy jako jeden sześciu nowych priorytetowych obszarów współpracy europejskiej w dziedzinie kształcenia i szkolenia.

Niedawno Nowe Umiejętności Agendy dla Europy - Komisji Europejskiej potwierdziło potrzebę dziesięciu działań, aby pomóc wyposażyć ludzi w Europie lepsze umiejętności, wśród których „Making VET a First Choice" również mówi o ewentualnej przyszłej ewaluacji ECVET.

7.3.5. ECVET Zasady i elementy techniczne

Europejski system transferu osiągnięć w kształceniu i szkoleniu zawodowym (ECVET) to techniczne ramy transferu, uznawania oraz, w stosownych przypadkach, akumulacji efektów uczenia się, w celu uzyskiwania kwalifikacji.

ECVET jest zdecentralizowanym mechanizmem, który opiera się na dobrowolnym udziale państw członkowskich, a szerszymi zainteresowanych VET, i opiera się na wzajemnym zaufaniu powstają wśród wszystkich zainteresowanych.

Centra ECVET opierają się na szeregu komponentów technicznych, ułatwiajacym procesu uczenia się i uznania osiągnięć, niezależnie od kraju lub systemu edukacji, w którym uczenie się miało miejsce.

Udane wdrożenie ECVET wymaga opisania kwalifikacji w kategoriach efektów uczenia się, które łączy się w jednostki, które zgromadzone razem tworzą podstawę kwalifikacji. Sposób walidacji i procesy uznawania muszą być uzgodnione między wszystkich uczestników i powinny respektować istniejącą specyfikę w krajowym, regionalnym, sektorowym lub instytucjonalnym systemie.

System punktów przyznanych w kwalifikacji może być również uznany za punkty bezpośrednio przypisane do jednostek ECVET.

Praktycy ECVET mogą skorzystać ze wspólnych europejskich dokumentów lub szablonów, które promują jakość w dziedzinie mobilności edukacyjnej, a mianowicie:

- **Memorandum of Understanding (MoU):** dobrowolne porozumienie między właściwymi instytucjami, która określa ramy dla transferu i akumulacji punktów; MoU

formalizuje relacji ECVET poprzez potwierdzający wzajemną akceptację statusu oraz procedury wdrożone przez, właściwymi instytucjami.

➢ **Learning Agreement (LA):** umowa podpisana przez wszystkie strony, w tym mobilności uczącego, w którym czas trwania nauki i oczekiwane efekty kształcenia są potwierdzone obok mechanizmów oceny, walidacji i uznawania.

7.3.6. ECVET i uczenia

Jakie są efekty uczenia się?

Efekty kształcenia zostały zdefiniowane w zaleceniu Parlamentu Europejskiego i Rady w sprawie ustanowienia europejskich ram kwalifikacji, jako „to, co uczący się wie, rozumie i potrafi wykonać po ukończeniu procesu uczenia się i które są zdefiniowane w kategoriach wiedzy, umiejętności i postaw społecznych". Efekty kształcenia są zwykle opracowane jako część procesu projektowania i budowania kwalifikacji i może być osiągnięte przez poszczególnych uczniów, za pośrednictwem wielu różnych ścieżek kształcenia, tryby kontekstach dostawczych i uczenia się (formalne, pozaformalne i nieformalne).

Jak są opisane efekty uczenia?

Podczas gdy europejska definicja efektów uczenia wykorzystuje wiedzę ujmując, umiejętności i kompetencje, co do wspólnego mianownika, efekty kształcenia są często opisywane za pomocą terminologii lub deskryptorów dostosowanych do specyfiki w różnych krajach europejskich, regionach i sektorach. Po opracowaniu nauki wyniki są zazwyczaj zgrupowane w jednostki według jednego lub więcej typowych kryteriów (na przykład, językowe charakteru pracy lub technicznych kompetencji komplementarne, stopień uczenia). Jednostki są następnie ze sobą łączone, tworząc całe kwalifikacje. Decyzje dotyczące grupowania wyników nauczania pozostają z właściwymi instytucjami w poszczególnych krajach.

W jaki sposób są wykorzystuje się efekty uczenia się do ECVET i mobilności geograficznej?

Pod względem mobilności geograficznej, ECVET zorientowany jest na uznawanie efektów uczenia się, dzięki czemu możliwe jest zintegrowanie osiągnięć związanych z mobilnością, do nowych lub istniejących ścieżek kształcenia, rozpoznawania i widoczności tego, co osoba ucząca się osiągnęła za granicą. Udane wdrożenie

ECVET wymaga kwalifikacji opisanej za pomocą efektów kształcenia, a wiele elementów technicznych ECVET wsparte jest ich wykorzystaniu:

- w niektórych krajach europejskich, osiągnięcie efektów uczenia następuje w procesie walidacji, uznanie oficjalne efektów uczenia się często przyczynia się do osiągnięcia danej kwalifikacji.
- w innych krajach, gdzie kwalifikacje oparte na zestawach efektów uczenia się nie funkcjonują, lub gdy systemy kwalifikacji nie pozwalają na ich akumulację lub uznanie, efekty uczenia się mogą być opracowane specjalnie do celów mobilności, z działań uznanych jako część programu nauczania, ale z osiągnięciami często postrzegane jako ekstra punkty.

We wszystkich przypadkach efekty kształcenia powinny być uzgodnione z góry, i przekazywane do wszystkich stron, z bezpośrednim odesłaniem w umowie uczenia się.

Dodatkowe informacje na temat korzystania z efektów uczenia się dla ECVET i mobilności geograficznej można znaleźć w ECVET Toolkit.

7.3.7. EQF, ECVET i inne instrumenty europejskie

Europejskie ramy kwalifikacji (EQF) jest jednym z szeregu instrumentów opracowanych w celu wspierania współpracy europejskiej w dziedzinie kształcenia i szkolenia (inne instrumenty obejmują EQAVET, ECTS, NARIC oraz Europass)

Opracowane i przetestowane w ciągu wielu lat, ERK została oficjalnie zainaugurowana w kwietniu 2008 roku w następstwie zalecenia Parlamentu Europejskiego i Rady.

Działając jako mechanizm przekładu dla istniejących krajowych kwalifikacji, ERK ma na celu promowanie mobilności pracowników i osób uczących się, ułatwienie kształcenia ustawicznego i uznawanie kwalifikacji i rosnącego zrozumienia i porównania, poziomów kwalifikacji w różnych krajach europejskich poprzez powiązanie krajowych systemów kwalifikacji do wspólne europejskie ramy odniesienia.

ERK obejmują wszystkie poziomy i wszystkie rodzaje uczenia się oraz centra na osiem poziomów referencyjnych, zwanych poziomami ERK, które opisują to, co uczący się wie, rozumie i potrafi wykonać (nauka deskryptory Efekty). Europejskie ramy

kwalifikacji nie opisują określonych kwalifikacji opierają się na istniejących krajowych systemach kwalifikacji i ram (NQF).

Powoływanie różnych krajowych systemów kwalifikacji i ram do EQF jest w toku.

EQF i ECVET mają wspólne cele dotyczące przejrzystości z punktu widzenia każdego z tych instrumentów wykorzystujących efekty uczenia się (patrz punkt Efekty Uczenia się). W ECVET, efekty kształcenia są wykorzystywane jako podstawa do transferu i akumulacji punktów. ECVET nie oznacza jednak, zapewniają szablon lub taksonomii dla rozwoju efektów uczenia, opierając się na modelach już w użyciu, na poziomie regionalnym lub krajowym systemów (na przykład w ramach istniejących krajowych ram kwalifikacji).

Co jest niezbędne dla ECVET jest zapewnienie, że efekty kształcenia są wyraźnie zidentyfikowane i opisane w celu umożliwienia wzajemnego zrozumienia kwalifikacji oraz orzeczeń dotyczących:

- czy kwalifikacji objętych w ramach partnerstwa na rzecz mobilności geograficznej prowadzi do tej samej lub podobnej pracy.
- czy nauki wyniki, jak opisano w jednej pozycji lub kontekście są porównywalne z tymi, które może być osiągnięte w innej pozycji lub kontekstu.

Mając na celu wspieranie synergii między tymi dwoma ważnymi instrumentami, w wielu krajach europejskich wyznaczyły tę samą instytucję lub organizację do pełnienia roli krajowego punktu kontaktowego dla EQF i ECVET.

7.3.8. Kluczowe instytucje ECVET

Na poziomie europejskim, działalność prowadzona jest przez Komisję Europejską i jej Dyrekcję Generalną Zatrudnienia, Spraw Społecznych i Włączenia Społecznego, aczkolwiek z wymogiem regularnego zgłaszania się do dyrektorów generalnych dla Zawodowego (ACVT-DGVT), nieformalnej instytucji, która skupia Ministrów odpowiedzialnych za edukację, szkolenia i zatrudnienie, z krajów UE i kandydujących, obok małej liczby szerszych zainteresowanych VET takie jak Cedefop i przedstawicieli partnerów społecznych.

Oprócz stymulowania wdrażania ECVET i motywowania różnych podmiotów krajowych i europejskich, Komisja Europejska przewiduje regularne wprowadzanie do szeregu różnych komitetów i grup doradczych, w celu zapewnienia spójności między różnymi instrumentami europejskich opracowanych w celu wspierania współpracy europejskiej w dziedzinie edukacji i trening.

Istnieje szereg dodatkowych podmiotów na szczeblu europejskim.

Obecnie ICF Consulting Services jest zlecane jako ECVET Sekretariat pracuje na podstawie umowy do Komisji Europejskiej. A także utrzymanie obecnego ECVET Mobility Toolkit, ECVET Sekretariat jest także odpowiedzialna za organizowanie spotkań związanych z ECVET: warsztatów i imprez, na poziomie europejskim oraz wspierania ECVET Community of Practice. ECVET Community of Practice został uruchomiony w 2013 roku z myślą o budowaniu partnerstwa i wymiany znajomość wśród tych organów, organizacji i instytucji zaangażowanych w zarządzanie i wdrażanie, testowanie ECVET. Zarejestrować można się tutaj aby stać się członkiem Wspólnoty Praktyki i dostać więcej informacji na temat przyszłych zdarzeń i działań.

Zgodnie z zaleceniem ECVET, ECVET Users' Group została ustanowiona, by pracować na jakość i ogólną spójność koordynacji ECVET, współpracę i realizację założeń. Pod przewodnictwem Komisji Europejskiej, użytkowników ECVET Grupa utworzona przez przedstawicieli ministerstw krajowych odpowiedzialnych za kształcenie i szkolenie zawodowe, obok szerszych zainteresowanych VET zaangażowanych w jednej lub kilku aspektów wdrażania ECVET, na przykład partnerów społecznych, organizacji pracodawców i agencji krajowych roboczych odpowiedzialnych na wdrożenie programu Erasmus+. Cedefop i Europejska Fundacja Kształcenia (ETF) zapewniają również konkretną wiedzę i wejście do użytkowników ECVET Grupy. W ramach ich kompetencji w zakresie zarządzania i wdrażania zdecentralizowanych działań w programie Erasmus+, niektóre Agencje Narodowe współpracują w dziedzinach będących przedmiotem wspólnego zainteresowania,

W ostatnich kilkunastu latach, liczne projekty związane z ECVET były finansowane zarówno w ramach sektorowych programów finansowania kształcenia i szkolenia (na przykład Lifelong Learning i Erasmus+) lub w odpowiedzi na dedykowane zaproszenia do składania wniosków na poziomie europejskim. Z opracowanych narzędzi

i materiałów można nadal korzystać. Przykłady są wymienione w aktualnym ECVET Toolkit.

Poza działalnością z europejskiego poziomu zarządzania i wdrażania ECVET na szczeblu krajowym działają podmioty wspierające, w tym:

- **Agencje Narodowe Erasmus+:**zakontraktowane przez władze krajowe w każdym państwie (władze krajowe, są to zazwyczaj nominowane działy w ramach Ministerstwa Edukacji, Szkoleń i Pracy), + Erasmus agencje krajowe są odpowiedzialne za zarządzanie i realizację działań zdecentralizowanych w ramach finansowania Erasmus+ - europejski program finansowania szkoleń edukacji, młodzieży i sportu; Agrncje Narodowe aktywnie promuja wykorzystanie wspólnych europejskich narzędzi i instrumentów na rzecz przejrzystości i uznawania (na przykład, ECVET, EQF, Europass), a także są odpowiedzialne w wielu krajach za zarządzanie reprezentacjami ECVET Ekspertów, w którym wybrany eksperci pracują razem promować ECVET, zachęcając do jej szerszego wdrażania i stosowania;
- **ECVET Narodowy Punkty Koordynacji:** krajowe punkty koordynacyjne - zwane także ECVET krajowych punkty kontaktowe lub KPK - istnieją w wielu krajach europejskich oraz dostarczają wiedzy na dostawców kwalifikacji i instytucji przyznających kwalifikacje (pomagając im lepiej zrozumieć, w jaki sposób ECVET może pracować z dotychczasowych kwalifikacji zawodowych lub w projektowaniu nowych) oraz do praktyków mobilności i poszczególnych uczniów (doradztwo w zakresie możliwości uznania i walidacji efektów uczenia się, w szczególności tych, osiągniętych dzięki mobilności geograficznej);
- **Właściwe instytucje:** ministerstwa krajowe, organizacje branżowe, izby handlowe, regionalne administracji edukacji lub zatrudnienia, instytucji nadających kwalifikacje, szkolenia a przedsiębiorstwa to tylko niektóre z organami i instytucjami, które są określane w kręgach ECVET, jako właściwe instytucje; takie instytucje różnią się w zależności od kraju, ale generalnie obejmują organizacje odpowiedzialne za projektowanie i przyznawania kwalifikacji, alokacji kredytowych i kredytów punktów do kwalifikacji (i jednostek) oraz oceny, walidacji i uznawania efektów uczenia się, z praktyki zazwyczaj regulowane według polityk i przepisów krajowych;
- **Partnerzy społeczni:** w wielu krajach europejskich, partnerzy społeczni odgrywają istotną rolę w projektowaniu i rozwoju nowych kwalifikacji oraz w tworzeniu standardów i kryteriów oceny; partnerzy społeczni promują popyt na wspólnych narzędzi

i instrumentów europejskich, takich jak ECVET i EQF i zostali zaangażowani w ich testowanie i promocję od samego początku;

- **Praktycy mobilności:** praktycy mobilności istnieją we wszystkich krajach europejskich i są odpowiedzialni za organizację mobilności krótko i długookresowych oraz wysyłających i przyjmujących uczniów;

7.4. EQAVET

7.4.1. Co jest EQAVET

Europejskie Zapewnianie Jakości w Kształceniu i Szkoleniu Zawodowym (EQAVET) jest wspólnotą, która promuje praktyki europejskiej współpracy w rozwoju i poprawie zapewniania jakości w VET.

EQAVET Program Work 2016-2017 został opracowany na podstawie doświadczeń jego członków rozwijania ich podejść krajowych do realizacji zalecenia w sprawie ustanowienia europejskich ram odniesienia na rzecz zapewniania jakości (EQAVET zalecenia). Opiera się ona również na doświadczeniach realizacji EQAVET programu prac 2013-2015 i EQAVET programu prac na lata 2010-2012.

Program prac proponuje zakres i rodzaj działań, które są konieczne, aby zapewnić, że zalecenie EQAVET jest realizowane w sposób, który osadza kulturę zapewniania jakości w całej UE. Osadzanie kulturę zapewniania jakości dla VET między wszystkimi zainteresowanymi stronami w obrębie poszczególnych państw członkowskich wymaga oddolnego podejścia do rozwoju i własności procesów jakościowych w systemach kształcenia i szkolenia zawodowego.

Opierając się na tej zasadzie, działania programu prac obejmować kluczowe podmioty w państwach członkowskich, jak i Komisji Europejskiej, partnerów społecznych i zainteresowanych podmiotów UE (w szczególności UE stowarzyszenia dostawców VET). Proponowane działania charakteryzują się elastycznością i reagowania na pojawiające się potrzeby polityki, która zapewni ich przydatność i użyteczność.

Zachęcające, stymulowanie i wspieranie krajowych procesów wdrożeniowych powinno być centralnym punktem w pracy sieci w latach 2013-2015 z dwoma wyczuwalnymi poziomami działania:

1. Wspieranie wdrażania na szczeblu krajowym

2. Wzmocnienia synergii i współpracy europejskiej

Użytkownicy sieci: Europejskie Zapewnianie Jakości w Kształceniu i Sieci Kształcenia składa się z przedstawicieli państw członkowskich Unii Europejskiej, krajów kandydujących i krajów Europejskiego Obszaru Gospodarczego, partnerów społecznych, doradców naukowych i Komisji Europejskiej. Praca w sieci jest obsługiwana przez Sekretariat i ekspertów współpracujących.

- Kraje członkowskie: Przedstawiciele państw członkowskich są mianowani przez odpowiednie ministerstwo / ministerstw odpowiedzialnych za Zapewnianie jakości, certyfikacji i kwalifikacji w zakresie kształcenia i szkolenia zawodowego.
- Krajowe Referencyjne Punkty: Krajowe Punkty odniesienia zgromadzi istniejące odpowiednie organy i zaangażowania partnerów społecznych i wszystkie zainteresowane strony na poziomie krajowym i regionalnym w celu zapewnienia kontynuacji inicjatyw.
- Partnerzy społeczni: Partnerzy społeczni są pełnoprawnymi członkami Sieci odzwierciedlające rolę świata zatrudnienia i rynku pracy w kształtowaniu treści wysokiej jakości kształcenia i szkolenia zawodowego.
- Komisja Europejska: Komisja Europejska Sieć krzesła i współpracuje z państwami członkowskimi i partnerami społecznymi w celu zapewnienia skutecznego wdrożenia Ram Odniesienia
- doradcy naukowi: ETF i Cedefop wspiera EQAVET i Komisję Europejską na rzecz wiedzy, uaktualniania i informowania o kierunkach polityk w zakresie VET.

7.5. EHEA I Procesu Bolońskiego

Europejski Obszar Szkolnictwa Wyższego (EHEA) jest wynikiem woli politycznej 48 krajów, które krok po kroku w ciągu ostatnich osiemnastu lat, zbudowanych powierzchnię przy użyciu typowych narzędzi. Te 48 krajów na wdrożenie reform szkolnictwa wyższego w sprawie wspólnych podstawowych wartości - takich jak wolność wypowiedzi, autonomia instytucji, niezależne związki studenckie, wolność akademicka, swobodny przepływ studentów i pracowników. Poprzez ten proces, kraje, instytucje i zainteresowane strony z obszaru europejskiego stale dostosowują swoje systemy szkolnictwa wyższego czyniąc je bardziej kompatybilnym i wzmacniając ich

mechanizmy zapewniania jakości. Dla wszystkich tych krajów, głównym celem jest zwiększenie mobilności pracowników i uczniów oraz ułatwić zatrudnienie.

Oficjalna strona EOSW zapewnia zarówno ogólne informacje na temat tego procesu i szczegółowe informacje dla specjalistów.

8. LINKI

http://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/about_en

http://www.europass.ie/europass/what.html

http://www.ecvet-toolkit.eu/introduction/what-ecvet

https://www.eqavet.eu/

http://www.ehea.info/

https://europass.cedefop.europa.eu/documents/curriculum-vitae/examples

9. DOKUMENTY

Pathaways towards validation and recognition of education, training & learning in the youth field: working paper *European Commission, General Direction "Culture and Education". Youth, Civil Society, Cpommunication. Council of Europe, General Directorate "Education, Culture and Sport". Strasbourg and Bruxelles, 2004*

Recommendation on the promotion and recognition of non-formal education/learning of young people *Rec(2003)8 adopted by Council of European Union 30° April 2003*

Study on the links between formal and non-formal education, Manuela du Bois-Reymond *(Ed.) Council of Europe. General directorate "Education, Culture and Heritage, Youth and Sport" Council of Europe. 2003*

Curriculum and Quality Group (CQDG) [EN] : *experts committee in the framework of Partnership Agreement between European Commission and Council of Europe about training for youth workers at a european level. DJ/EUCO(2001)9 the*

group was made of youth researchers, academics, youth workers and representatives of the Council of Europe, European Commission, Youth Forum and National Agencies.

European Portfolio for youth leaders and youth workers (2006) - *initiative of the Council of Europe and European Youth Forum. It offers a tool to youth workers, volunteers, and professionals to evaluate and describe competencies regarding european quality standards.*

"Recognising Learning in Youth Exchanges. A Hands-On Toolkit" by Léargas, Irish National Agency

"Youthpass Unfolded. Practical tips and hands-on methods for making the most of the Youthpass process."
https://www.youthpass.eu/pl/publications/handbooks/

"T-Kit 10: Educational Evaluation in Youth Work" by Council of Europe
https://pjp-eu.coe.int/en/web/youth-partnership/t-kit-10-educational-evaluation-in-youth-work

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsi-ble for any use which may be made of the information contained therein.