



A.M.O.R.

Advanced Measurements of
Responses to the Challenges
of Social Skills development
in a digital era



CYFROWY PODREČZNIK



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



Informacje dotyczące licencji

Cyfrowy podręcznik AMOR, w całości lub w części, jest przeznaczony wyłącznie do użytku niekomercyjnego. Niniejsza publikacja jest udostępniana na licencji Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International (CC BY-NC-SA 4.0). Więcej informacji na temat tej licencji można znaleźć na stronie Creative Commons: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>.

Jeśli chcesz powielić, przekształcić lub wykorzystać tę metodologię - na przykład przetłumaczyć ją - poinformuj o tym producenta i wydawcę, kontaktując się z Internationaler Bund (IB) Mitte gGmbH für Bildung und Soziale Dienste Niederlassung Sachsen pod adresem Andreas.Koth@ib.de. Partnerzy AMOR zachęcają do dzielenia się wszelkimi opracowanymi utworami i zasobami na platformie AMOR, aby wnieść dalszy wkład w społeczność pracy z młodzieżą.

Napisany przez: Raya Tsvetkova, Ali Honaramiz, Ana Mladenović, Katja Kolenc, Rafael Balparda, Ana Ribeiro, Elżbieta Wilk, Carolin Agüero Villegas, Andreas Koth, Olatz Alonso, Cassandra Helmlí, Robin Gaastra

Wydany przez: AEVA

Zaprojektowany przez: Ali Honaramiz

Wyprodukowany i opublikowany przez: Partnerstwo AMOR

Zastrzeżenie

Poglądy wyrażone w niniejszej publikacji są wyłącznie poglądami autorów. Komisja Europejska i jej organy stowarzyszone nie ponoszą odpowiedzialności za potencjalne wykorzystanie lub błędną interpretację informacji przedstawionych w niniejszym dokumencie.

Niniejszy dokument jest częścią naszego zaangażowania na rzecz integracji i innowacji w pracy z młodzieżą. Prezentuje on wartość cyfrowych narzędzi i metodologii, jednocześnie wspierając osoby pracujące z młodzieżą w tworzeniu dostępnych, przemyślanych i angażujących środowisk edukacyjnych. Mamy nadzieję, że ten zasób będzie inspiracją, będzie sprzyjał współpracy i wzmocni pozycję młodzieży w różnych społecznościach.

Projekt: AMOR | Advanced Measurements of Responses to the Challenges of Social Skills development in a digital era.

Numer umowy: 2022-2-DE04-KA220-YOU-000098221

Program: Erasmus+, Akcja kluczowa 2, Partnerstwo dla współpracy

Spis treści

Wprowadzenie / 5

Rozdział 1 | Ramy AMOR dla integracyjnych, międzykulturowych działań / 6

1. Wprowadzenie do międzykulturowych działań integracyjnych / 7
2. Cele ramowe / 8
3. Efekty uczenia się / 9
4. Technologia wspomagająca i dostępność / 21
5. Projektowanie integracyjnych programów nauczania / 23
6. Przykłady inkluzywnych praktyk międzykulturowych / 25

Rozdział 2 | Wytyczne AMOR w zakresie edukacji włączającej / 27

1. Wprowadzenie do edukacji włączającej / 28
2. Ramy prawne i kontekst polityczny edukacji włączającej / 30
3. Zrozumienie systemu edukacji włączającej / 33
4. Włączająca edukacja cyfrowa / 34
5. Szkolenie i rozwój zawodowy nauczycieli i personelu / 36
6. Współpraca z rodzicami i społecznościami / 37
7. Placówki edukacyjne / 38

Podsumowanie / 39

Wnioski / 42

Referencje i zasoby / 43

Rozdział 3 | Zbiór narzędzi AMOR / 44

1. Wprowadzenie do zbioru narzędzi / 45

2. Ćwiczenia na rozgrzewkę / 47

Ćwiczenie na rozgrzewkę 1 | Szybkie nawiązywanie kontaktów / 47

Ćwiczenie na rozgrzewkę 2 | Bingo przełamujące lody / 49

Ćwiczenie na rozgrzewkę 3 | Mentimeter - Różnorodność kulturowa i inkluzywność / 50

Ćwiczenie na rozgrzewkę 4 | Kahoot! - Budowanie zespołu / 52

Ćwiczenie na rozgrzewkę 5 | Śpiewanie piosenki / 54

Spis treści

Ćwiczenie na rozgrzewkę 6 Niewidzialna glina	/ 55
Ćwiczenie na rozgrzewkę 7 Głosy młodzieży - Globalne zaangażowanie i rzecznictwo młodzieży	/ 56
Ćwiczenie na rozgrzewkę 8 Ludzki węzeł	/ 58
3. Włączające ćwiczenia międzykulturowe	/ 60
Włączające ćwiczenie międzykulturowe 1 VR - Środowisko naturalne i społeczne	/ 60
Włączające ćwiczenie międzykulturowe 2 AP - Język migowy	/ 63
Włączające ćwiczenie międzykulturowe 3 Storybird - Twórcze słownictwo	/ 65
Włączające ćwiczenie międzykulturowe 4 Canva - Poczucie przynależności	/ 66
Włączające ćwiczenie międzykulturowe 5 Padlet - Wspólne tworzenie słownictwa	/ 67
Włączające ćwiczenie międzykulturowe 6 Ceteris Paribus - Kompetencje ekonomiczne - Włączenie społeczne	/ 68
Włączające ćwiczenie międzykulturowe 7 Zaangażowanie młodzieży i opowiadanie historii	/ 69
Włączające ćwiczenie międzykulturowe 8 Pictosonidos	/ 70
Włączające ćwiczenie międzykulturowe 9 ARASAAC - Dostępność	/ 72
Włączające ćwiczenie międzykulturowe 10 KHAN ACADEMY	/ 74
Włączające ćwiczenie międzykulturowe 11 TEACHFLIX	/ 75
Włączające ćwiczenie międzykulturowe 12 Podnoszenie świadomości na temat włączenia cyfrowego	/ 76

Wprowadzenie

Cyfrowy podręcznik AMOR ma na celu zareagowanie na różne aspekty obecnej luki w edukacji cyfrowej w Europie, szczególnie widoczne w związku z COVID-19. Podręcznik zawiera różne wyniki gotowe do wykorzystania w trakcie trwania projektu. Składa się z 5 rozdziałów i zawiera rezultaty WP2 oraz został zbudowany w oparciu o połączoną wiedzę i doświadczenie w dziedzinie edukacji cyfrowej i integracji w szkołach i innych instytucjach edukacyjnych.

Ogólnym celem jest wzmocnienie aktywnego uczestnictwa społecznego wśród MŁODYCH osób z niepełnosprawnościami i osób o specjalnych potrzebach edukacyjnych w Europie oraz zwalczanie obecnych negatywnych trendów wykluczenia, które przyniosła pandemia COVID-19 i inne obecne kryzysy, poprzez dostarczanie innowacyjnych / praktycznych rozwiązań pedagogicznych, opartych na już najlepszych praktykach ostatnich miesięcy, oraz opracowywanie nowych strategii / podejść, w celu umożliwienia młodym ludziom zmiany negatywnych paradygmatów w kierunku aktywnych i empatycznych zachowań społecznych, a także dobrostanu psychicznego zarówno dla ich rozwoju osobistego, jak i zawodowego.

Podręcznik zawiera ramy dla włączających działań międzykulturowych (Rozdział 1), wytyczne dotyczące edukacji włączającej (Rozdział 2), zbiór narzędzi (Rozdział 3), portrety wideo i samouczki (Rozdział 4) oraz 5 lokalnych wersji podręcznika (Rozdział 5) dla wszystkich krajów partnerskich w ich lokalnych językach. Niniejszy podręcznik, wraz ze wszystkimi jego rozdziałami, stanowi przydatne wsparcie bezpośrednie dla nauczycieli (główna grupa docelowa), dając im praktyczne narzędzia do codziennej pracy z młodymi ludźmi, zwłaszcza z niepełnosprawnościami i specjalnymi potrzebami edukacyjnymi (drugorzędna grupa docelowa), aby wzmocnić ich pozycję i aktywizować w celu przywrócenia i wzmocnienia ich uczestnictwa w życiu społecznym.



A.M.O.R.

Advanced Measurements of
Responses to the Challenges
of Social Skills development
in a digital era



ROZDZIAŁ 1



RAMY DLA INTEGRACYJNYCH DZIAŁAŃ MIĘDZYKULTUROWYCH

01

Wprowadzenie do międzykulturowych działań integracyjnych

Włączające działania międzykulturowe obejmują szereg doświadczeń mających na celu wspieranie zrozumienia, empatii i integracji społecznej wśród osób z różnych środowisk, w tym osób niepełnosprawnych, takich jak młode osoby niepełnosprawne (PwD) i osoby ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi (SEN). Często młode osoby niepełnosprawne mają ograniczone możliwości zdobycia tych umiejętności. Działania te mają na celu przełamywanie barier kulturowych, promowanie otwartej komunikacji i tworzenie środowisk, które zachęcają do aktywnego uczestnictwa osoby z różnych ras, grup etnicznych, płci i środowisk. Znaczenie integracyjnych działań międzykulturowych polega na tym, że mogą one przyczynić się do stworzenia bardziej połączonego społeczeństwa. Angażując się w praktyczne i wciągające doświadczenia, jednostki mogą łatwiej rozwijać praktyczne umiejętności międzykulturowe. W kontekście młodych osób niepełnosprawnych, osób ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi i innych osób, działania te stają się szczególnie ważne, ponieważ mogą one napotkać ograniczone możliwości dostępu do takich doświadczeń.

Korzyści płynące z międzykulturowych działań integracyjnych dla młodych osób niepełnosprawnych, osób ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi i innych osób obejmują:

Lepsze zrozumienie i empatię

Udział w działaniach międzykulturowych pozwala jednostkom zdobywać doświadczenia z pierwszej ręki, promując głębsze zrozumienie różnych kultur i perspektyw. Ekspozycja na różne style życia sprzyja empatii, przełamywaniu stereotypów i błędnych przekonań.

Włączenie społeczne

Integracyjne działania międzykulturowe tworzą przestrzenie, w których osoby, w tym osoby niepełnosprawne, czują się mile widziane i uwzględnione. Wspólne doświadczenia przyczyniają się do tworzenia wspierających sieci społecznych, zmniejszając poczucie izolacji.

Rozwój umiejętności

Działania te zapewniają możliwości rozwoju umiejętności komunikacji międzykulturowej, co jest cennym atutem w dzisiejszym zglobalizowanym świecie. Młode osoby niepełnosprawne mogą rozwijać pewność siebie, zdolność adaptacji i odporność poprzez aktywne uczestnictwo w różnorodnych środowiskach.

Cele ramowe AMOR dla integracyjnych, międzykulturowych działań:

- Wspieranie poczucia przynależności i aktywnego uczestnictwa społecznego wśród młodych osób niepełnosprawnych (PwD) i osób ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi (SEN). Ramy te mają na celu zaprojektowanie integracyjnych działań międzykulturowych, które tworzą środowiska promujące włączenie społeczne.
- Rozwijanie skutecznych umiejętności komunikacyjnych, w tym werbalnych i niewerbalnych, w różnych kontekstach kulturowych. Wyjaśnienie: Ramy te uznają znaczenie komunikacji we wspieraniu zrozumienia i empatii. Zapewniają one nauczycielom narzędzia do poprawy umiejętności komunikacyjnych młodych osób z niepełnosprawnościami, osób ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi i innych osób, ułatwiając znaczące interakcje i kontakty.
- Kulturowanie doceniania różnorodności kulturowej i umiejętności rozumienia różnych perspektyw. W odpowiedzi na lukę w edukacji cyfrowej podkreśloną przez COVID-19, ramy będą zachęcać do praktycznych doświadczeń poprzez działania międzykulturowe, promując głębsze zrozumienie różnych kultur i perspektyw.
- Integracja technologii wspomagających (AT) i funkcji dostępności w celu zapewnienia włączenia młodych osób niepełnosprawnych. Uznając wyjątkowe potrzeby młodych osób z niepełnosprawnościami i osób o specjalnych potrzebach edukacyjnych, ramy będą kładły nacisk na wykorzystanie technologii wspomagających i funkcji dostępności w działaniach międzykulturowych.
- Wzmocnienie i aktywizacja młodych ludzi, szczególnie tych z niepełnosprawnościami i SPE, w celu rozwoju osobistego i zawodowego. Ramy mają na celu zapewnienie nauczycielom praktycznych narzędzi do wzmocnienia pozycji młodych osób.
- Dbanie o dobrostan psychiczny poprzez integracyjne działania międzykulturowe. Biorąc pod uwagę wyzwania związane z kryzysami, takimi jak pandemia COVID-19, ramy te uznają znaczenie dobrostanu psychicznego. Mają one na celu tworzenie działań, które nie tylko promują umiejętności społeczne, ale także pozytywnie wpływają na zdrowie psychiczne młodych ludzi.

Ramy AMOR, ze swoimi szczegółowymi celami, są zgodne z szerszymi celami projektu AMOR, aktywnie przyczyniając się do tworzenia innowacyjnych rozwiązań pedagogicznych. Efekty uczenia się i strategie nakreślone w ramach bezpośrednio wzmacniają kompetencje nauczycieli w pracy z młodymi osobami z niepełnosprawnościami, SPE i innymi, wspierając ich uczestnictwo społeczne, rozwój osobisty i dobrostan psychiczny. Dzięki praktycznym narzędziom i materiałom ramy AMOR stają się ważnym elementem w osiągnięciu celów projektu i zapewnianiu włączających, gotowych do użycia zasobów dla nauczycieli w integracyjnych środowiskach edukacyjnych.

Projektowanie włączających programów międzykulturowych dla młodych osób, w tym osób niepełnosprawnych, obejmuje ukierunkowanie na konkretne efekty uczenia się, które przyczyniają się do ich rozwoju.

Oto główne oczekiwane efekty uczenia się:

3.1 - Empatia i przyjmowanie perspektywy

Jedną z najważniejszych umiejętności jest zdolność rozumienia i dzielenia się uczuciami osób z różnych środowisk. Zachęcaj do patrzenia na sytuacje z różnych perspektyw kulturowych, promując bardziej inkluzywny sposób myślenia. Otwiera to wiele drzwi dla wszystkich innych wymienionych tutaj umiejętności.

Teoria:

Czym są?

Mianem empaty określa się również osoby, które wykazują wysoką wrażliwość na emocje i uczucia otaczających ich osób. Wrażliwość ta może prowadzić do głębszego zrozumienia doświadczeń emocjonalnych innych osób i często wiąże się ze zwiększoną inteligencją emocjonalną.

Przyjmowanie perspektywy definiuje się jako zdolność do postrzegania i rozumienia świata z punktu widzenia innej osoby, niekoniecznie dzieląc się jej emocjami. Wiąże się to z “wejściem w czyjeś buty”, mentalnym rozważeniem jego punktu widzenia i rozpoznaniem powodów stojących za jego przekonaniami i działaniami.

Jak odnosi się to do pracy z młodzieżą:

Empatia pozwala osobom pracującym z młodzieżą nawiązać kontakt z młodymi ludźmi na poziomie emocjonalnym. Rozumiejąc i dzieląc się swoimi uczuciami, osoby pracujące z młodzieżą mogą budować zaufanie, relacje i zapewniać wsparcie emocjonalne podczas szkoleń i wymian młodym osobom, które mogą stawać przed różnymi wyzwaniami. Ponadto empatia i przyjmowanie perspektywy są niezwykle pomocnymi umiejętnościami podczas tworzenia materiałów dla młodych ludzi, ponieważ wczuwając się w ich zmagania, znacznie łatwiej jest tworzyć treści, które im odpowiadają.

Przykłady scenariuszy:

Empatia:

Nastolatek w programie dla młodzieży czuje się przytłoczony z powodu stresu akademickiego. Empatyczny pracownik młodzieżowy aktywnie słucha, rozumie uczucia ucznia i zapewnia wsparcie emocjonalne, tworząc bezpieczną przestrzeń, w której nastolatek może wyrazić swoje obawy.

Przyjmowanie perspektywy:

W trakcie zajęć grupowych osoba pracująca z młodzieżą zauważa konflikt między dwoma uczestnikami. Ćwicząc przyjmowanie perspektywy, pracownik młodzieżowy bierze pod uwagę punkt widzenia każdej osoby, pomaga jej zrozumieć uczucia drugiej osoby i ułatwia rozmowę w celu konstruktywnego rozwiązania konfliktu.

Strategie rozwijania empatii i umiejętności przyjmowania perspektywy:

- W pełni angażuj się w rozmowy bez rozpraszania uwagi.
- Zwracaj uwagę na sygnały niewerbalne, aby uzyskać lepsze spostrzeżenia.
- Unikaj pytań zamkniętych, aby promować wszechstronne dzielenie się.
- Angażuj się w działania, w których "wchodzisz w buty innych".
- Poznaj różne punkty widzenia zawarte w literaturze.
- Omawiaj tematy i perspektywy, aby zwiększyć zrozumienie.

Aktywność: Prosta, niewymagająca wielu zasobów, jak ćwiczenie rozgrzewające

3.2 - Świadomość kulturowa i wrażliwość

Celem jest rozwijanie zrozumienia różnych kultur, tradycji i zwyczajów, aby kultywować otwarte i nieoceniające podejście do różnorodności kulturowej.

Teoria:

Zrozumienie różnic i podobieństw między sobą a innymi kulturami, bez przypisywania im wartości. Zasadniczo - unikanie osądzania na podstawie różnic kulturowych. Świadomość i wrażliwość kulturowa obejmują rozpoznawanie różnic kulturowych, unikanie osądzania i wspieranie pozytywnych zachowań.

Jak odnosi się to do pracy z młodzieżą:

Praktycy w pracy z młodzieżą muszą być świadomi własnej kultury, przekonań, uprzedzeń i światopoglądu, ta samoświadomość zapewnia, że reakcje na młodych ludzi z różnych środowisk są empatyczne i nieoceniające.

Wrażliwość kulturowa uznaje, że młodzi ludzie ze środowisk uchodźczych i migracyjnych stoją w obliczu szczególnej presji, co wymaga dostosowanych odpowiedzi, aby sprostać konkretnym wyzwaniom, jakie mogą napotkać ci młodzi ludzie. Mając świadomość niuansów kulturowych, praktycy tworzą przestrzenie, w których różnorodni młodzi ludzie czują się rozumiani i doceniani, co tworzy integracyjne środowisko pracy z młodzieżą. Zrozumienie dynamicznej natury kultury, rozpoznanie specyficznej presji i zastosowanie podejścia opartego na mocnych stronach to kluczowe elementy.

Nieoceniające postawy zwiększają skuteczność interwencji w pracy z młodzieżą.

Przykłady scenariuszy:

W programie mentoringu młodzieżowego mentorzy wykorzystują wrażliwość kulturową, aby zrozumieć wyjątkowe wyzwania stojące przed młodymi ludźmi ze środowisk uchodźczych i migracyjnych. Pomaga to mentorom dostosować ich wskazówki i wsparcie, promując pozytywny rozwój.

3.4 - Skuteczne umiejętności komunikacyjne

Pomoc w doskonaleniu umiejętności komunikacji werbalnej i niewerbalnej w różnych kontekstach kulturowych. Priorytetem jest rozwijanie umiejętności uważnego słuchania i odpowiedniego reagowania wobec osób o różnych stylach komunikacji.

Teoria:

Skuteczna komunikacja oznacza udaną wymianę pomysłów, myśli, opinii i wiedzy w sposób zapewniający jasność i celowość. Jest dynamiczna, dostosowuje się do różnych kontekstów i odbiorców. Promuje zrozumienie, minimalizuje nieporozumienia i kultywuje pozytywne relacje w środowisku osobistym i zawodowym.

Jak odnosi się to do pracy z młodzieżą:

Skuteczna komunikacja jest najważniejsza w pracy z młodzieżą, gdzie budowanie zaufania i zrozumienia z młodymi ludźmi ma kluczowe znaczenie dla pozytywnych wyników. Aktywna i skuteczna komunikacja w pracy z młodzieżą obejmuje stosowanie stylów dostosowanych do wieku, używanie zrozumiałego języka, promowanie pozytywnej komunikacji, zrozumienie etapów rozwoju, unikanie negatywnego podejścia, rozpoznawanie barier, priorytetowe traktowanie aktywnego słuchania i przyjmowanie strategii komunikacyjnych zorientowanych na dziecko.

Przykłady scenariuszy:

Zróznicowana grupa młodzieży staje przed wspólnym wyzwaniem zorganizowania wydarzenia dla społeczności. Pracownik młodzieżowy prowadzi sesję rozwiązywania problemów, zachęcając do współpracy i burzy mózgów. Uznając pomysły każdego uczestnika, udzielając jasnych wyjaśnień i wspierając pracę zespołową, skuteczna komunikacja pomaga grupie znaleźć kreatywne rozwiązania i pomyślnie przeprowadzić wydarzenie.

Strategie rozwijania skutecznych umiejętności komunikacyjnych:

Skuteczna komunikacja to umiejętność, którą można doskonalić poprzez świadomą praktykę.

- Identyfikacja odbiorców jest podstawą skutecznej komunikacji. Zrozumienie danych demograficznych, zainteresowań i preferencji odbiorców pozwala odpowiednio dostosować przekaz.

- Aktywne słuchanie obejmuje pełne zaangażowanie w wymianę komunikacyjną, zwracanie uwagi na sygnały werbalne i niewerbalne, zadawanie pytań i unikanie osądzania.
- Przejrzyście jest kluczowym elementem skutecznej komunikacji.

3.5 - Interakcje społeczne i budowanie relacji

Chcielibyśmy, aby młodzież rozwijała umiejętności w zakresie integracyjnych interakcji społecznych, co zapewni, że wszystkie osoby poczują się docenione i włączone. Naszym celem jest tworzenie znaczących połączeń i relacji w różnych grupach.

Teoria:

Interakcje społeczne są niezbędne w życiu człowieka (np. między przyjaciółmi, członkami rodziny i osobami o różnym pochodzeniu i statusie społecznym).

Interakcje społeczne obejmują angażowanie się z innymi w ramach społeczności lub społeczeństwa, zazwyczaj ograniczone normami społecznymi. Ich głównym celem jest stworzenie poczucia przynależności, wspieranie relacji i pozyskiwanie wsparcia społecznego. Interakcje społeczne odgrywają kluczową rolę w kształtowaniu naszych postaw, przekonań i wartości, znacząco wpływając na nasze spojrzenie na świat. Poniżej omówiono znaczenie interakcji społecznych i ich różne cele.

Społeczeństwo ludzkie zbudowane jest wokół interakcji społecznych, które są niezbędne w kształtowaniu naszych relacji, kultury i gospodarki.

Jednym z głównych celów interakcji społecznych jest tworzenie i utrzymywanie znaczących relacji z innymi osobami w społeczeństwie. Jednak interakcje społeczne nie zawsze wiążą się z pozytywnymi doświadczeniami i korzyściami - mogą również prowadzić do tarć między członkami społeczności, powodując konflikty społeczne. Gdy wchodzimy w interakcje z innymi, nasze uczucia zaufania, troski, przywiązania i zrozumienia ewoluują, potencjalnie prowadząc do trwałych przyjaźni i partnerstw, pod warunkiem, że te interakcje spełniają pewną wewnętrzną lub zewnętrzną wartość. Interakcje społeczne pozwalają nam również uczyć się od innych, zdobywać nowe spostrzeżenia oraz poszerzać naszą wiedzę i umiejętności.

Jak odnosi się to do pracy z młodzieżą:

Interakcje społeczne i budowanie relacji to podstawowe aspekty pracy z młodzieżą, odgrywające kluczową rolę w jej skuteczności i wpływie.

Skuteczna praca z młodzieżą często zaczyna się od budowania zaufania i relacji między osobami pracującymi z młodzieżą a młodymi ludźmi. Interakcje społeczne ułatwiają rozwój tych więzi, tworząc bezpieczne i wspierające środowisko, w którym młodzi ludzie czują się komfortowo, wyrażając siebie i szukając wskazówek.

Praca z młodzieżą ma na celu wspieranie holistycznego rozwoju młodych ludzi, w tym ich rozwoju społecznego, emocjonalnego i poznawczego. Interakcje społeczne w ramach programów dla młodzieży zapewniają możliwości uczenia się przez doświadczenie, budowania umiejętności i osobistej refleksji, sprzyjając pozytywnym efektom rozwojowym.

Dla wielu młodych ludzi praca z młodzieżą służy jako pomost do integracji społecznej i uczestnictwa w życiu społeczności. Ułatwiając interakcje społeczne między różnymi grupami młodych ludzi, osoby pracujące z młodzieżą promują integrację, tolerancję i zrozumienie, przyczyniając się do budowania spójnych społeczności.

Interakcje społeczne w środowisku pracy z młodzieżą stanowią płaszczyznę do podejmowania wyzwań społecznych i promowania pozytywnych zachowań. Dzięki dyskusjom grupowym, inicjatywom wsparcia rówieśniczego i wspólnym projektom młodzi ludzie uczą się poruszać w złożonych kwestiach społecznych, rozwijać empatię i budować odporność.

Znaczące relacje budowane poprzez pracę z młodzieżą umożliwiają młodym ludziom bronienie siebie i innych, uczestniczenie w procesach decyzyjnych i przyjmowanie ról przywódczych w swoich społecznościach. Interakcje społeczne sprzyjają poczuciu sprawczości i przynależności, zachęcając młodzież do aktywnego udziału w życiu społecznym. Zasadniczo interakcje społeczne i budowanie relacji są integralną częścią skuteczności pracy z młodzieżą, stanowiąc podstawę pozytywnego rozwoju młodzieży, integracji społecznej i zaangażowania społeczności.

Przykłady scenariuszy:

Kiedy kolega z zespołu wspomina o problemie do rozwiązania, powtórz to, co zostało powiedziane („Sądzę, że mówisz, że...”). Czasami wystarczy, że kolega usłyszy problem w słowach innej osoby, by zdał sobie sprawę, że już wie, jak go rozwiązać.

Strategie rozwijania umiejętności interakcji społecznych i budowania relacji:

- Ćwiczenie aktywnego słuchania: Koncentracja na słuchaniu podczas rozmowy. Ćwiczenie aktywnego słuchania polega na prawdziwym słuchaniu drugiej osoby, zadawaniu dalszych pytań i okazywaniu prawdziwego zainteresowania tym, co mówi.
- Aktywności zespołowe: Działania te wspierają współpracę i komunikację.
- Odgrywanie scenariuszy: Symulacja rzeczywistych sytuacji społecznych. Takie podejście pozwala osobom ćwiczyć reakcje i rozwijać pewność siebie w interakcjach z innymi.
- Ćwiczenia budujące empatię: Działania, które zachęcają do empatii, takie jak dzielenie się osobistymi historiami, omawianie różnych perspektyw lub angażowanie się w prace społeczne. Ćwiczenia te pomagają zrozumieć i połączyć się z innymi na głębszym poziomie.
- Wydarzenia networkingowe: Udział w wydarzeniach networkingowych lub spotkaniach towarzyskich, podczas których osoby mogą poznawać nowych ludzi i ćwiczyć przedstawianie się, prowadzenie pogawędek i budowanie relacji.
- Programy mentorskie: Relacje mentorskie, w których bardziej doświadczone osoby prowadzą innych. Nie tylko wspiera to poczucie wspólnoty, ale także zapewnia możliwości uczenia się i budowania silnych relacji.
- Dyskusje grupowe i warsztaty: Dyskusje grupowe lub warsztaty na interesujące tematy. Takie warunki zachęcają do interakcji, debaty i wspólnego uczenia się, promując budowanie relacji.
- Szkolenie z zakresu informacji zwrotnych i komunikacji: Konstruktywne udzielanie i otrzymywanie informacji zwrotnych. Ta umiejętność jest niezbędna do budowania zdrowych relacji i poprawy komunikacji.
- Wolontariat i praca społeczna: To nie tylko buduje umiejętności interakcji społecznych, ale także kultywuje poczucie wspólnoty i pracy zespołowej.
- Warsztaty rozwiązywania konfliktów: Nauka radzenia sobie z nieporozumieniami i znajdowania wspólnej płaszczyzny jest kluczem do utrzymania zdrowych relacji.

3.5 - Rozwiązywanie problemów i krytyczne myślenie

Pomoc w rozwijaniu umiejętności krytycznej analizy sytuacji, z uwzględnieniem czynników kulturowych i dostępności. Zachęcanie do skutecznego radzenia sobie z wyzwaniami związanymi z różnicami kulturowymi i kwestiami dostępności.

3.7 - Umiejętności w zakresie rzecznictwa

Wyposażenie osób w umiejętność obrony własnych potrzeb i potrzeb innych, zwłaszcza w kontekście niepełnosprawności.

Teoria:

Rzecznictwo obejmuje promowanie i obronę praw, potrzeb i interesów danej osoby. Rzecznik to ktoś, kto przemawia w imieniu swoim lub innych. Podczas gdy wiele osób potrafi bronić własnych praw, potrzeb i interesów, dla niektórych stanowi to wyzwanie. Jednym ze sposobów promowania integracji i poszerzania możliwości dla osób niepełnosprawnych lub ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi (SPE) jest podnoszenie świadomości na temat niepełnosprawności w społeczeństwie. Umiejętności rzecznicze pomagają jednostkom zabierać głos, podejmować świadome decyzje i podejmować działania w celu ochrony swoich praw. Umiejętności te mają kluczowe znaczenie, zwłaszcza dla osób niepełnosprawnych lub ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi, aby zapewnić, że ich potrzeby są zaspokajane, a ich głos słyszany. Kluczowe elementy rzecznictwa obejmują zrozumienie własnych praw, skuteczną komunikację, rozwiązywanie problemów i odporność. Rzecznictwo może polegać na rzecznictwie własnym, w którym jednostki reprezentują swoje interesy, lub na rzecznictwie grupowym, w którym ludzie pracują razem dla wspólnej sprawy. Poprzez naukę umiejętności rzecznictwa, osoby niepełnosprawne lub ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi mogą dochodzić swoich praw, przejąć kontrolę nad swoim życiem i podejmować decyzje za siebie. Powinny się tego nauczyć wszystkie osoby wchodzące w dorosłość, w szczególności osoby niepełnosprawne.

Jak odnosi się to do pracy z młodzieżą:

W pracy z młodzieżą umiejętności rzecznicze mają kluczowe znaczenie dla wzmocnienia pozycji młodych ludzi, szczególnie tych z niepełnosprawnościami lub specjalnymi potrzebami edukacyjnymi (SPE), aby mogli stać się aktywnymi członkami swoich społeczności. Osoby pracujące z młodzieżą odgrywają kluczową rolę w rozwijaniu tych umiejętności poprzez edukację, mentoring i tworzenie wspierających środowisk, w których młode głosy są cenione. Rozwijając umiejętności rzecznicze, osoby pracujące z młodzieżą umożliwiają młodym ludziom radzenie sobie z wyzwaniami, szukanie wsparcia, dochodzenie swoich praw, promowanie integracji, konfrontowanie się z praktykami wykluczającymi, tworzenie środowisk sprzyjających włączeniu społecznemu, budowanie pewności siebie, rozwijanie poczucia własnej skuteczności i uczestniczenie w podejmowaniu decyzji wpływających na ich życie, wzmacniając poczucie sprawczości i odpowiedzialności. Aby wzmocnić umiejętności rzecznicze u młodych ludzi, ważne jest, aby skupić się na rozwijaniu ich umiejętności komunikacyjnych i przywódczych, jednocześnie upewniając się, że mają silne poczucie swoich praw i tego, jak ich dochodzić. Mentoring i wsparcie rówieśnicze są również cennymi metodami, szczególnie dla młodych ludzi ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi, ponieważ mogą promować pozytywne relacje, niezależność i integrację społeczną.

Przykłady scenariuszy:

Scenariusz może być taki, że grupa młodych osób z niepełnosprawnościami chce promować dostępny transport w swoim mieście. W systemie transportu publicznego brakuje ramp i innych udogodnień, co utrudnia korzystanie z usług osobom z problemami z poruszaniem się. Kontaktując się z organizacją młodzieżową, pracownik młodzieżowy pomaga grupie, organizując warsztaty rzecznictwa i zaangażowania społecznego. Podczas tych warsztatów młodzi rzecznicy uczą się o swoich prawach, identyfikują problemy i skutecznie komunikują się z decydentami. Wraz z pomocą pracownika młodzieżowego przygotowują swoją propozycję i przedstawiają ją radzie miasta w nadziei na uzyskanie bardziej dostępnego transportu publicznego.

Strategie rozwoju umiejętności rzecznictwa:

- **Edukacja i świadomość:** Przekazywanie informacji o prawach i zasobach dostępnych dla osób niepełnosprawnych i osób ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi. Edukacja na temat znaczenia rzecznictwa i tego, jak może ono wpłynąć na ich życie.
- **Odgrywanie ról i symulacje:** Wykorzystanie odgrywania ról w celu przećwiczenia scenariuszy rzecznictwa, takich jak domaganie się udogodnień lub zajmowanie się wykluczeniem. Buduje to pewność siebie i przygotowuje osoby do rzeczywistych sytuacji.
- **Mentoring i wsparcie rówieśnicze:** Dobieranie młodych osób w pary z mentorami, którzy mogą pomóc im w rozwijaniu umiejętności rzeczniczych. Zachęcanie do tworzenia grup wsparcia, w których uczestnicy mogą dzielić się doświadczeniami i strategiami.
- **Trening umiejętności komunikacyjnych:** Skupienie się na rozwijaniu skutecznych umiejętności komunikacyjnych, w tym asertywności, aktywnego słuchania i jasnego wyrażania potrzeb i pragnień.
- **Rozwiązywanie problemów:** Zachęcanie do rozwiązywania problemów poprzez ćwiczenia grupowe i dyskusje. Uczenie osób identyfikowania wyzwań, poszukiwania rozwiązań i podejmowania odpowiednich działań.
- **Warsztaty wzmacniania pozycji:** Organizowanie warsztatów skupiających się na wzmocnieniu pozycji, poczuciu własnej skuteczności i odporności. Warto spróbować poruszyć takie tematy jak budowanie pewności siebie, pokonywanie przeszkód i wyznaczanie osobistych celów.

3.8 - Samoświadomość i rozwój tożsamości

Zachęcanie młodzieży do odkrywania i rozumienia własnej tożsamości kulturowej oraz tego, jak przenika się ona z innymi aspektami tożsamości, w tym z niepełnosprawnością. Umożliwienie im pewnego komunikowania swoich unikalnych potrzeb.

Teoria:

Samoświadomość i rozwój tożsamości są integralnymi składnikami rozwoju osobistego i zrozumienia. Samoświadomość obejmuje rozpoznawanie i rozumienie własnych myśli, uczuć i zachowań, podczas gdy rozwój tożsamości wiąże się z odkrywaniem i kształtowaniem własnych przekonań, wartości i poczucia siebie. Proces ten często obejmuje refleksję, introspekcję i doświadczenia, które kształtują i udoskonalają indywidualne zrozumienie tego, kim się jest. Kultywując samoświadomość i angażując się w rozwój tożsamości, jednostki mogą zyskać jasność, pewność siebie i silniejsze poczucie celu w poruszaniu się po swoim życiu i relacjach.

Jak odnosi się to do pracy z młodzieżą:

W pracy z młodzieżą rozwijanie samoświadomości i wspieranie rozwoju tożsamości są kluczowymi aspektami promowania pozytywnego rozwoju młodzieży. Osoby pracujące z młodzieżą mogą tworzyć bezpieczne i wspierające środowiska, w których młodzi ludzie czują się komfortowo, odkrywając swoje myśli, uczucia i tożsamość. Poprzez działania takie jak dyskusje grupowe, ćwiczenia refleksyjne i twórczą ekspresję, osoby pracujące z młodzieżą mogą zachęcać do autorefleksji i pomagać młodym ludziom w odkrywaniu ich wartości, zainteresowań i celów. Zapewniając wskazówki, wsparcie i zasoby, młodzi ludzie mogą mieć możliwość rozwijania silnego poczucia własnej wartości, pewności siebie i odporności. Ponadto promowanie samoświadomości i rozwoju tożsamości może przyczynić się do budowania pozytywnych relacji i wspierania więzi społecznych.

Przykłady scenariuszy:

Scenariusz może być taki, że pracodawca organizuje warsztaty koncentrujące się na odkrywaniu tożsamości. Podczas warsztatów uczestnicy mogą angażować się w działania, takie jak dyskusje w małych grupach i kreatywne projekty, w których mogą skupić się i zastanowić nad swoim pochodzeniem kulturowym, wartościami osobistymi i aspiracjami. W ten sposób młodzi ludzie są zachęceni do odkrywania i celebrowania swojej unikalnej tożsamości oraz rozpoznawania istniejącej różnorodności w grupie. Innym przykładowym scenariuszem może być zorganizowanie wydarzenia związanego z poszukiwaniem kariery i wyznaczaniem celów, podczas którego profesjonaliści z różnych dziedzin dzielą się swoimi ścieżkami kariery i spostrzeżeniami. Po prezentacji młodzież jest zapraszana do zastanowienia się nad własnymi zainteresowaniami, umiejętnościami i wartościami w odniesieniu do ich przyszłych ścieżek kariery.

Strategie rozwoju umiejętności w zakresie samoświadomości i rozwoju tożsamości:

- Wykonywanie ćwiczeń refleksyjnych, takich jak mindfulness. Pozwala to każdej osobie zbadać myśli, emocje i doświadczenia, prowadząc do większej samoświadomości i wglądu w swoją tożsamość.

- Ocena mocnych stron: Ułatwianie działań, które pomogą każdej osobie zidentyfikować i wykorzystać swoje mocne strony. Można wykorzystać testy osobowości lub ankiety dotyczące mocnych stron.
- Informacje zwrotne i samoocena: Zapewnienie młodym ludziom konstruktywnych informacji zwrotnych poprzez zachęcanie rówieśników, mentorów lub innych zaufanych osób do oferowania informacji zwrotnych na temat mocnych stron, obszarów do rozwoju i umiejętności interpersonalnych, wspieranie samoświadomości i nastawienia na rozwój.

3.9 - Współpraca i praca zespołowa

Rozwijanie umiejętności efektywnej pracy w zróżnicowanych zespołach. Promowanie tworzenia środowisk integracyjnych, w których praca zespołowa opiera się na wzajemnym szacunku i zrozumieniu.

3.10 - Aspekty międzykulturowe

Celem jest, aby młodzi ludzie rozwinęli zrozumienie różnorodności kulturowej, aby umożliwić im odpowiednie reagowanie w różnych sytuacjach międzykulturowych i prawidłowe zrozumienie swoich rówieśników.

Teoria:

Rosnące trendy globalizacyjne prowadzą do coraz częstszego nakładania się sytuacji międzykulturowych. Ludzie z różnych kontekstów kulturowych wchodzą ze sobą w kontakt, czy to zawodowo, czy prywatnie. Oprócz zrozumienia, spotkania te często powodują konflikty lub nieporozumienia, ponieważ światopoglądy i wartości kulturowe są interpretowane w różny sposób. Kompetencje międzykulturowe są wymagane, aby odpowiednio zachowywać się w takich sytuacjach i pozytywnie je kształtować.

Jak odnosi się to do pracy z młodzieżą:

Ze względu na falę globalizacji, współcześni pracownicy młodzieżowi są coraz częściej konfrontowani z najbardziej zróżnicowanymi kulturami i religiami, które muszą być rozumiane, a ich różnice akceptowane i klasyfikowane.

Rozwój umiejętności międzykulturowych umożliwia zatem osobom pracującym z młodzieżą traktowanie z szacunkiem innych kultur, akceptowanie ich poglądów i wartości bez osądzania oraz odpowiednie reagowanie bez zaniedbywania własnego tła kulturowego.

Przykłady scenariuszy:

Dwie uczennice noszące chusty są wykluczane przez swoich kolegów z klasy z powodu ich tradycyjnego ubioru i sposobu postrzegania religii, a także nie są akceptowane, ponieważ ich koledzy nie rozumieją ich światopoglądu. W tym momencie zadaniem osoby pracującej z młodzieżą jest uświadomienie sobie tej sytuacji. Dzięki kompetencjom międzykulturowym pracownika młodzieżowego jest on w stanie pośredniczyć między oboma frontami, tj. wyjaśnić, co burka oznacza dla młodych dziewcząt, jaki jest ich światopogląd, a z drugiej strony wyjaśnia również uczniom, jak wygląda życie w miejscu (w szkole, w kraju) i jaki wpływ na młodych ludzi może mieć tradycyjny i obcy strój. Dzięki tej interwencji pracownik młodzieżowy tworzy pełne szacunku zrozumienie po obu stronach i sytuację opartą na zaufaniu.

Strategie rozwoju umiejętności międzykulturowych i komunikacyjnych:

- Analizowanie własnej i innych kultur poprzez, na przykład, doświadczenia za granicą w celu odróżnienia własnej kultury od innych kultur.
 - W sytuacjach konfliktowych należy zastanowić się nad zachowaniem własnym i innych osób oraz spojrzeć na nie obiektywnie, aby rozpoznać, na czym polegał błąd.
- Najlepszy scenariusz: zmiana perspektywy.

3.9 - Współpraca i praca zespołowa

Rozwijanie umiejętności efektywnej pracy w zróżnicowanych zespołach. Promowanie tworzenia środowisk integracyjnych, w których praca zespołowa opiera się na wzajemnym szacunku i zrozumieniu.

3.10 - Aspekty międzykulturowe

Celem jest rozwinięcie przez młodych ludzi zrozumienia różnorodności kulturowej, aby umożliwić im odpowiednie reagowanie w różnych sytuacjach międzykulturowych i prawidłowe zrozumienie swoich rówieśników.

Teoria:

Rosnące trendy globalizacyjne prowadzą do coraz częstszej nakładania się sytuacji międzykulturowych. Ludzie z różnych kontekstów kulturowych wchodzi ze sobą w kontakt, czy to zawodowo, czy prywatnie. Oprócz zrozumienia, spotkania te często powodują konflikty lub nieporozumienia, ponieważ światopoglądy i wartości kulturowe są interpretowane w różny sposób. Kompetencje międzykulturowe są wymagane, aby odpowiednio zachowywać się w takich sytuacjach i pozytywnie je kształtować.

Jak odnosi się to do pracy z młodzieżą:

Ze względu na falę globalizacji, współcześni pracownicy młodzieżowi są coraz częściej konfrontowani z najbardziej zróżnicowanymi kulturami i religiami, które muszą być rozumiane, a ich różnice akceptowane i klasyfikowane.

Rozwój umiejętności międzykulturowych umożliwia zatem osobom pracującym z młodzieżą traktowanie z szacunkiem innych kultur, akceptowanie ich poglądów i wartości bez osądzania oraz odpowiednie reagowanie bez zaniedbywania własnego tła kulturowego.

Przykłady scenariuszy:

Dwie uczennice noszące chusty są wykluczane przez swoich kolegów z klasy z powodu ich tradycyjnego ubioru i sposobu postrzegania religii, a także nie są akceptowane, ponieważ ich koledzy nie rozumieją ich światopoglądu. W tym momencie zadaniem osoby pracującej z młodzieżą jest uświadomienie sobie tej sytuacji. Dzięki kompetencjom międzykulturowym pracownika młodzieżowego jest on w stanie pośredniczyć między oboma frontami, tj. wyjaśnić, co burka oznacza dla młodych dziewcząt, jaki jest ich światopogląd, a z drugiej strony wyjaśnia również uczniom, jak wygląda życie w miejscu (w szkole, w kraju) i jaki wpływ na młodych ludzi może mieć tradycyjny i obcy strój. Dzięki tej interwencji pracownik młodzieżowy tworzy pełne szacunku zrozumienie po obu stronach i sytuację opartą na zaufaniu.

Strategie rozwoju umiejętności międzykulturowych i komunikacyjnych:

- Analizowanie własnej i innych kultur poprzez, na przykład, doświadczenia za granicą w celu odróżnienia własnej kultury od innych kultur.
- W sytuacjach konfliktowych należy zastanowić się nad zachowaniem własnym i innych osób oraz spojrzeć na nie obiektywnie, aby rozpoznać, na czym polegał błąd. Najlepszy scenariusz: zmiana perspektywy.
- Uważne słuchanie zapobiega nieporozumieniom językowym. Jeśli jakaś kwestia jest niezrozumiała, warto zapytać ponownie i poprosić o wyjaśnienie.
- Należy zaakceptować swojego rozmówcę takim, jakim jest i starać się zrozumieć jego myśli/działania. Bądź empatyczny!

Włączając te efekty uczenia się do programów międzykulturowych, nauczyciele mogą przyczynić się do rozwoju wszechstronnie wykształconych osób, które posiadają umiejętności i postawy potrzebne do skutecznej interakcji społecznej, empatii i świadomości kulturowej, a także wielu innych dodatkowych umiejętności.

Wytyczne dotyczące tego, jak zintegrować te technologie z działaniami edukacyjnymi, zapewniając wszystkim uczniom możliwość pełnego i skutecznego uczestnictwa.

Technologia wspomagająca odnosi się do narzędzi, urządzeń lub systemów zaprojektowanych w celu wspierania osób o wyjątkowych potrzebach w wykonywaniu zadań, które w innym przypadku mogłyby stanowić wyzwanie. Może to obejmować szeroki zakres technologii mających na celu przełamywanie barier i promowanie integracji. W kontekście edukacji integracja technologii wspomagających staje się coraz bardziej powszechna, tworząc możliwości dla bardziej integracyjnego i wspierającego środowiska uczenia się.

Świadomość i kompetencje nauczycieli w zakresie technologii wspomagających odgrywają kluczową rolę w tworzeniu takiego środowiska.

Podstawą technologii wspomagającej są komputery, telefony, internet i inne urządzenia.

Oprogramowanie do zamiany tekstu na mowę:

Oprogramowanie (TTS) konwertuje tekst pisany na słowa mówione, przynosząc korzyści osobom z trudnościami w czytaniu lub dysfunkcjami wzroku. Obejmuje naukę, poprzez zapewnienie uczniom alternatywnego sposobu dostępu do pisemnych informacji.

- Umożliw uczniom korzystanie z oprogramowania do słuchania tekstu podczas śledzenia go wizualnie. Wspiera to uczniów z dysleksją, wadami wzroku lub tych, którzy korzystają z nauki opartej na słuchaniu.

Oprogramowanie do zamiany mowy na tekst:

Oprogramowanie transkrybuje wypowiedziane słowa na tekst pisany, pomagając osobom z trudnościami w pisaniu lub zaburzeniami mowy. Technologia zamiany mowy na tekst umożliwia uczniom wyrażanie się w formie pisemnej.

- Podczas pisania zadań lub robienia notatek należy zapewnić uczniom możliwość korzystania z oprogramowania do zamiany mowy na tekst. Pomaga to uczniom z trudnościami w pisaniu, wyzwaniami motorycznymi lub tym, którym łatwiej jest wyrazić siebie werbalnie.

Czytniki ekranu:

Interpretują one treści cyfrowe i przekształcają je w dane dźwiękowe lub dotykowe, przynosząc korzyści osobom z zaburzeniami wzroku. Czytniki ekranu sprawiają, że materiały cyfrowe, strony internetowe i aplikacje są dostępne dla uczniów z niepełnosprawnością wzroku.

- Upewnij się, że wszystkie materiały cyfrowe, w tym prezentacje, dokumenty i strony internetowe, są kompatybilne z czytnikami ekranu. Zachęcaj uczniów z dysfunkcjami wzroku do korzystania z czytników ekranu w celu uzyskania dostępu do treści online, wspierając niezależną naukę.

Podpisy kodowane i napisy:

Napisy te zapewniają opisy tekstowe treści mówionych w filmach, z korzyścią dla osób z wadami słuchu lub tych, które wolą wzmocnienie pisemne. Włączenie podpisów kodowanych i napisów w filmach edukacyjnych zapewnia, że wszyscy uczniowie, w tym osoby niedosłyszające, mogą zrozumieć treść.

- Podczas korzystania z filmów edukacyjnych lub treści multimedialnych włącz podpisy kodowane lub napisy.

Dostępne platformy edukacyjne:

Systemy zarządzania nauczaniem i platformy edukacyjne z funkcjami dostępności stawiają na pierwszym miejscu przyjazne dla użytkownika doświadczenie dla osób o różnych potrzebach.

- Wybierz platformy edukacyjne, które priorytetowo traktują funkcje dostępności. Upewnij się, że platforma umożliwia konfigurowalne ustawienia, przejrzystą nawigację i kompatybilność z technologiami wspomagającymi. Jest to korzystne dla uczniów o różnych potrzebach i zapewnia integracyjne środowisko nauki online.

Oprogramowanie do tworzenia map myśli:

Umożliwia użytkownikom tworzenie wizualnych diagramów, które reprezentują relacje między pomysłami, koncepcjami lub zadaniami. Użytkownicy mogą organizować informacje hierarchicznie i tworzyć połączenia między różnymi elementami. Pomaga to w organizowaniu myśli, planowaniu projektów i lepszym zrozumieniu złożonych tematów.

- Włącz oprogramowanie do tworzenia map myśli do sesji burzy mózgów lub planowania projektów. Zachęć uczniów do wizualnego mapowania pomysłów, powiązań i koncepcji. Wspiera to również osoby uczące się wizualnie oraz poprawia organizację i zrozumienie.

Aplikacje do przeprowadzania burzy mózgów:

Ułatwiają one generowanie pomysłów poprzez wspólne lub indywidualne sesje burzy mózgów. Narzędzia te często zawierają funkcje takie jak współpraca w czasie rzeczywistym, kategoryzacja pomysłów i integracja multimedialnych treści. Aplikacje do burzy mózgów zachęcają do aktywnego uczestnictwa i dzielenia się pomysłami. Są one dostosowane do różnych preferencji edukacyjnych i pozwalają uczniom wносить wkład w sposób, który odpowiada ich mocnym stronom, wspierając bardziej integracyjne środowisko uczenia się.

- Używaj aplikacji do przeprowadzania burzy mózgów do wspólnych działań grupowych.

Projektowanie i wdrażanie programów nauczania w celu wzmocnienia aktywnego uczestnictwa społecznego wśród młodych osób z niepełnosprawnościami i specjalnymi potrzebami edukacyjnymi w Europie, szczególnie w kontekście wyzwań związanych z pandemią COVID-19, wymaga przemyślanego planowania i innowacyjnych rozwiązań pedagogicznych.

Krok 1: Zrozumienie podstaw

Zdefiniowanie parametrów programu nauczania:

Określenie celu, grupy docelowej, wyników, strategii i wymaganych zasobów.

Skupienie się na potrzebach uczestników:

Podczas projektowania należy pamiętać o potrzebach uczestników. Należy zadawać sobie pytania takie jak: Co jest dla nich przydatne? Jaki jest logiczny przepływ informacji? Jaki tryb dostarczania najlepiej odpowiada ich potrzebom?

Ocena i zrozumienie potrzeb:

Przeprowadzenie kompleksowej oceny potrzeb w celu zrozumienia konkretnych wyzwań stojących przed młodymi osobami niepełnosprawnymi i uczniami ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi.

Krok 2: Opracowanie treści programu nauczania

Określenie elementów programu:

Należy jasno określić cel, grupę docelową, wyniki, strategie uczenia się i oceny oraz wymagane zasoby. Warto określić cele uczenia się, plan osiągnięcia celów, strukturę i sekwencję uczenia się oraz treść. Koncentracja na wspieraniu partycypacji społecznej, inkluzywności i radzeniu sobie z wyzwaniami zastrzonymi przez pandemię.

Tworzenie kompleksowych treści:

Opracowywanie treści z uwzględnieniem konkretnych potrzeb uczniów i uwzględnianie standardów kompetencji, celów uczenia się oraz rzeczywistego zastosowania wiedzy i umiejętności.

Spersonalizowane plany nauczania:

Opracowywanie spersonalizowanych planów nauczania dla każdego ucznia, z uwzględnieniem jego mocnych stron, wyzwań i preferowanych stylów uczenia się.

Dostosowany program nauczania:

Modyfikacja programu nauczania w celu dostosowania go do różnych zdolności uczenia się i zapewnienia jego zgodności z krajowymi standardami nauczania.

Należy zawsze współpracować z rodzicami, opiekunami, grupami wsparcia i odpowiednimi organizacjami, aby uzyskać wgląd w unikalne potrzeby i preferencje uczniów.

Krok 3: Narzędzia i aktywności cyfrowe**Integracja technologii:**

Wykorzystanie narzędzi i platform cyfrowych w celu ułatwienia zdalnego uczenia się i zaangażowania. Zapewnienie szkoleń dla nauczycieli, rodziców i uczniów w zakresie korzystania z technologii wspomagających.

Dostępne materiały edukacyjne:

Wszystkie materiały edukacyjne, w tym podręczniki, prezentacje i oceny, powinny być dostępne i dostosowane do różnych rodzajów niepełnosprawności.

Krok 4: Struktura programu nauczania**Stworzenie planu realizacji programu:**

Opracowanie planu określającego każdy element programu - w tym kompetencje, efekty uczenia się, treść, zadania, możliwości ćwiczeń i punkty oceny.

Mapowanie programu do ram czasowych:

Jasne określenie ram czasowych programu. Należy rozważyć czas przeznaczony na każdy komponent i sposób, w jaki zwiększa on doświadczenie edukacyjne.

Regularne oceny i informacje zwrotne:

Regularne oceny w celu monitorowania postępów i przekazywania uczniom konstruktywnych informacji zwrotnych, zachęcania do samooceny i refleksji.

Krok 4: Przegląd i uzyskanie zatwierdzenia**Przegląd programu nauczania:**

Przeprowadzenie dokładnego przeglądu programu nauczania. Zapewnienie zgodności z wymaganiami, potrzebami uczniów i standardami.

Bieżące kwestie:

Kompetencje kulturowe: Wspieranie kompetencji kulturowych wśród nauczycieli w celu stworzenia środowiska, które szanuje i ceni różne środowiska kulturowe.

Programy wsparcia rówieśniczego: Ustanowienie programów wsparcia rówieśniczego, w ramach których uczniowie mogą pomagać sobie nawzajem i uczyć się od siebie nawzajem, wspierając poczucie wspólnoty.

Dostępne przestrzenie fizyczne: Zapewnienie dostępności fizycznych przestrzeni do nauki, z uwzględnieniem takich czynników jak rampy, windy i środowiska przyjazne sensorycznie.

Globalna współpraca: Zbadanie możliwości współpracy z międzynarodowymi organizacjami i nauczycielami w celu dzielenia się najlepszymi praktykami i zasobami.

Należy pamiętać, że kluczem jest stworzenie integracyjnego i wspierającego ekosystemu uczenia się, który umożliwi młodym uczniom z niepełnosprawnościami i SPE aktywne uczestnictwo w działaniach społecznych i edukacyjnych. Dostosowania i innowacje powinny być wprowadzane w oparciu o zmieniające się potrzeby uczniów i wyzwania związane z czynnikami zewnętrznymi, takimi jak trwająca pandemia.

06

Przykłady inkluzywnych praktyk międzykulturowych

TFN

Nauczanie i uczenie się włączające - studia przypadków dobrych praktyk - Uniwersytet w Plymouth

DivCap-IO3-Part1-Collected-CaseStudies.pdf (diversitycapacities.eu)

Zasoby:

„Kultura integracji” - promowanie przywództwa w zakresie zrozumienia międzykulturowego w grupach o różnym stopniu sprawności - AHEAD

35 najlepszych ćwiczeń do nauki międzykulturowej - BitGlint

ICL@School-Toolbox-final-1.pdf (intercultural-learning.eu)

Międzykulturowe zajęcia edukacyjne w klasie:

<https://intercultural-learning.eu/wp-content/uploads/2018/11/ICL@School-Toolbox-final-1.pdf>

Aktywności dla każdego i wszędzie:

<https://www.cnh.bc.ca/wp-content/uploads/2020/02/Activities-for-everyone-everywhere-An-Intercultural-Physical-Activity-Guide-FINAL-2016.pdf>

Empatia i przyjmowanie perspektywy:

Przyjmowanie perspektywy a empatia - Brian Miller, The Connection Magician (brianmillerspeaks.com)

Rozwijanie empatii: Jak wzmocnić umiejętności przyjmowania perspektywy | Everyday Speech

Świadomość kulturowa i wrażliwość:

Culturally-Competent-Youth-Work-2016.pdf (cmy.net.au)

Przewodnik lidera młodzieżowego po budowaniu kompetencji kulturowych (advocatesforyouth.org)

Skuteczne umiejętności komunikacyjne:

Skuteczna komunikacja w pracy z młodzieżą | International Youth Studies - (teachable.com)

Czym jest skuteczna komunikacja? Umiejętności przydatne w pracy, szkole i życiu | Coursera

Technologia wspomagająca i dostępność:

Edukacja włączająca z technologią wspomagającą - technologia i program nauczania: Lato 2023 (pressbooks.pub)

Młodzi dla Młodych - Technologia wspomagająca (youth2youth.ca)

Projektowanie integracyjnych programów nauczania:

Projektowanie środowisk edukacyjnych sprzyjających włączeniu społecznemu > Kurs dla nauczycieli (teacheracademy.eu)

Projektowanie programu nauczania - Sydney Community College

5 kroków do budowania silniejszych pracowników: Stwórz program szkoleniowy, który działa (elearningindustry.com)

Edukacja włączająca i wspieranie międzykulturowości w pracy z młodzieżą:

Universidade de Évora - Edukacja włączająca: Podręcznik dobrych praktyk

Przewodnik po tworzeniu klas integracyjnych dla uczniów niepełnosprawnych

Wspieranie międzykulturowości w pracy z młodzieżą



A.M.O.R.

Advanced Measurements of
Responses to the Challenges
of Social Skills development
in a digital era



ROZDZIAŁ 2



WYTYCZNE W ZAKRESIE EDUKACJI WŁĄCZAJĄCEJ

01 Wprowadzenie do edukacji włączającej

Termin „włączenie” ma wiele różnych znaczeń. Możemy interpretować to pojęcie jako akceptację i przynależność do szkół i innych instytucji społecznych. Jako praktyka edukacyjna, włączenie uczniów ze specjalnymi potrzebami oznacza uczęszczanie do zwykłej szkoły podstawowej i osiąganie standardów wiedzy w ogólnym programie nauczania i innych zajęciach pozalekcyjnych wraz z rówieśnikami, którzy nie mają trudności w nauce (Kosi 2020). Osiągnięcie Celów Zrównoważonego Rozwoju (SDG), w szczególności Celu 4, który ma na celu „**Zapewnienie wszystkim edukacji włączającej i wysokiej jakości oraz promowanie uczenia się przez całe życie**”, zależy od zaspokojenia globalnych potrzeb dzieci niepełnosprawnych. Bez uwzględnienia ich potrzeb, te cele edukacyjne nie mogą być w pełni zrealizowane (ONZ 2016). Edukacja włączająca zapewnia wszystkim uczniom, niezależnie od ich zdolności lub niepełnosprawności, dostęp do wysokiej jakości edukacji.

W 2022 r. **27% populacji UE w wieku powyżej 16 lat cierpiało na jakąś formę niepełnosprawności**. Według szacunków Eurostatu **oznacza to 101 milionów osób lub co czwartą osobę dorosłą w UE**. Dalsze statystyki pokazują, że **17,7% osób niepełnosprawnych w wieku 20-26 lat było bezrobotnych w 2020 r.**, w porównaniu z 8,6% osób bez niepełnosprawności z tej samej grupy wiekowej. Wskaźnik przedwczesnego kończenia nauki jest dwukrotnie wyższy w przypadku osób niepełnosprawnych w porównaniu z osobami pełnosprawnymi. Wiele młodych osób z niepełnosprawnością uczęszcza do szkół specjalnych i ma trudności z dostępem do głównego nurtu edukacji i szkoleń: tylko 29% uzyskuje wyższe wykształcenie (policealne) w porównaniu z 44% osób pełnosprawnych.

Aby zapewnić, że systemy edukacyjne są dostępne dla wszystkich uczniów, konieczne jest przyjęcie wieloaspektowego podejścia, które odnosi się do różnych barier:

Bariery fizyczne można wyeliminować poprzez przeprojektowanie infrastruktury szkolnej tak, aby była powszechnie dostępna, zapewniając, że budynki są wyposażone w rampy, windy i dostępne toalety.

Bariery komunikacyjne można wyeliminować poprzez włączenie technologii wspomagających i pomocy komunikacyjnych w klasie, takich jak oprogramowanie do zamiany mowy na tekst, tłumacze języka migowego i pomoce wizualne.

Bariery poznawcze wymagają wdrożenia spersonalizowanych strategii uczenia się, które zaspokajają różne potrzeby edukacyjne, w tym używania uproszczonego języka, alternatywnych metod oceny i zapewniania dodatkowych zadań czasowych.

Dzięki systematycznemu usuwaniu tych barier systemy edukacyjne mogą stać się bardziej włączające, umożliwiając uczniom o wszystkich zdolnościach pełne uczestnictwo w edukacji (Komisja Europejska 2023a).

Edukacja włączająca jest zatem **ciągłym procesem, który uwzględnia różnorodność uczniów**. Wielu nauczycieli ma błędne przekonanie na temat edukacji włączającej, wierząc, że jest ona przeznaczona tylko dla dzieci ze specjalnymi potrzebami, **ale nie jest to prawdą. Edukacja włączająca jest przeznaczona dla wszystkich uczniów**, ale jest niezbędna dla dzieci ze specjalnymi potrzebami (Kosi 2020).

Sprawiedliwe systemy edukacji i szkoleń nie oznaczają, że każdy osiąga ten sam poziom wykształcenia lub wyniki. Systemy te **mają raczej na celu upewnienie się, że sukces młodej osoby w edukacji nie jest zdeterminowany jej sytuacją osobistą**, taką jak dochód rodziny, praca rodziców lub poziom wykształcenia rodziców. Ponadto systemy edukacji włączającej zwracają uwagę na specyficzne wyzwania i potrzeby różnych grup ludności, w szczególności osób niepełnosprawnych i o specjalnych potrzebach edukacyjnych.

Niniejszy rozdział przedstawia znaczenie edukacji włączającej w całej Unii Europejskiej, koncentrując się w szczególności na konkretnych politykach i wytycznych krajów partnerskich.

Ramy prawne i kontekst polityczny edukacji włączającej

Uznanie włączenia jako kluczowego katalizatora transformacji edukacyjnej i głównego celu na globalnej scenie politycznej rośnie. Konwencja ONZ o **prawach osób niepełnosprawnych (CRPD)** uznaje prawo do edukacji włączającej dla wszystkich osób niepełnosprawnych.

Programy polityczne wielu krajów promują reformy mające na celu rozwój bardziej włączających systemów edukacji (OECD 2015 w Azorin & Ainscow 2018). Pod tym względem inicjatywa Edukacja 2030 stanowi ważny krok naprzód, w którym priorytet jest jasny: zapewnienie włączającej i sprawiedliwej edukacji wysokiej jakości oraz promowanie możliwości uczenia się przez całe życie dla wszystkich (UNESCO 2015a w Azorin & Ainscow 2018).

Edukacja włączająca jest również wspierana przez różne inne ramy prawne i polityki w całej Unii Europejskiej. Ramy te stanowią podstawę do wdrażania praktyk włączających w placówkach edukacyjnych.

Komisja Europejska uruchomiła kilka inicjatyw mających na celu promowanie włączających środowisk edukacyjnych, które uwzględniają różnorodność i pomagają uczniom czuć się docenianymi, szanowanymi i włączonymi. Znaczenie włączenia, różnorodności i dobrostanu w środowisku uczenia się jest jednym z głównych filarów Europejskiego Obszaru Edukacji, który Komisja przedstawiła w 2020 r. (Euridyce 2023).

Modyfikowanie środowisk uczenia się, metod i ocen w celu dostosowania ich do indywidualnych potrzeb uczniów wiąże się z **przejęciem na bardziej elastyczny i responsywny model edukacyjny**. Oznacza to **tworzenie adaptacyjnych materiałów edukacyjnych**, które **można dostosować do różnych stylów uczenia się i umiejętności**, takich jak cyfrowe podręczniki, które można dostosować pod kątem rozmiaru czcionki lub czytać na głos. Nauczyciele powinni stosować różnorodne metody nauczania, aby zaspokoić szeroki zakres preferencji edukacyjnych, w tym wizualne, słuchowe, kinestetyczne i dotykowe style uczenia się. Ponadto **oceny powinny być zaprojektowane tak, aby sprawiedliwie oceniać umiejętności wszystkich uczniów**, co może obejmować alternatywne formaty, takie jak prezentacje ustne, projekty lub portfolio, oprócz tradycyjnych egzaminów pisemnych. Takie dostosowane podejście zapewnia wszystkim uczniom możliwość wykazania się zrozumieniem i umiejętnościami w sposób odzwierciedlający ich indywidualne mocne strony (Komisja Europejska 2023a).

W grudniu 2017 r. Rada Europejska, Parlament Europejski i Komisja poparły ustanowienie **Europejskiego Filaru Praw Socjalnych**. Porozumienie to podkreśla znaczenie społecznych, edukacyjnych i kulturowych aspektów polityki UE w kształtowaniu jednolitego europejskiego wymiaru.

Pierwsza zasada **Europejskiego Filaru Praw Socjalnych** stanowi:

“Każdy ma prawo do wysokiej jakości edukacji włączającej, szkoleń i uczenia się przez całe życie w celu utrzymania i zdobywania umiejętności, które pozwolą mu w pełni uczestniczyć w życiu społecznym i skutecznie radzić sobie ze zmianami na rynku pracy” (Komisja Europejska 2023a).

Wizja ta została dodatkowo poparta w komunikacie Komisji w sprawie roli polityki młodzieżowej, edukacyjnej i kulturalnej w budowaniu silniejszej Europy, w którym stwierdzono, że jednym z celów Europejskiego Obszaru Edukacji powinno być **wspieranie państw członkowskich UE w poprawie włączającego charakteru ich systemów kształcenia i szkolenia**.

W następstwie wniosków Komisji przyjęto już kilka inicjatyw politycznych:

- **Kompetencje kluczowe w uczeniu się przez całe życie** (zalecenie Rady)
- **Promowanie wspólnych wartości, edukacji włączającej i europejskiego wymiaru nauczania** (zalecenie Rady)

Postępy państw członkowskich na drodze do osiągnięcia edukacji włączającej są monitorowane w ramach **Europejskiego Semestru oraz Monitora Edukacji i Szkoleń**. Monitor dostarcza również dowodów na rolę edukacji w zwalczaniu nierówności i promowaniu włączenia społecznego (Komisja Europejska 2023a).

Proces Europejskiego Semestru, wraz z Monitorem Edukacji i Szkoleń, służy jako mechanizm nadzorowania postępów państw członkowskich w realizacji celu edukacji włączającej. Ponadto Monitor dostarcza informacji na temat tego, w jaki sposób edukacja przyczynia się do zwalczania nierówności i wspierania włączenia społecznego.

Monitor Edukacji i Szkoleń 2023 (narzędzie do tworzenia raportów krajowych)

Monitor Edukacji i Szkoleń to roczne sprawozdanie Komisji Europejskiej na temat systemów kształcenia i szkolenia w UE oraz ich postępów w osiąganiu celów na poziomie UE, które zostały przyjęte w ramach rezolucji Rady z 2021 r. w sprawie strategicznych ram europejskiej współpracy w dziedzinie kształcenia i szkolenia na rzecz europejskiego obszaru edukacji (Komisja Europejska 2023b).

Istnieją również globalne wytyczne dotyczące edukacji włączającej, mające na celu wspieranie środowisk, w których potrzeby każdego ucznia są zaspokajane. Wytyczne te, oparte na badaniach i najlepszych praktykach, mają na celu zwiększenie integracji edukacyjnej. Dla tych, którzy szukają kompleksowych spostrzeżeń i strategii, niezbędne są następujące zasoby:

- **Przegląd edukacji włączającej UNICEF** rzuca światło na globalne zasady i praktyki, które stanowią podstawę włączających środowisk edukacyjnych.
- **Przewodnik po systemach i politykach edukacji włączającej w krajach o niskim i średnim dochodzie** oferuje praktyczne podejścia do integracji dzieci niepełnosprawnych w głównym nurcie edukacji.

Rosnące rozpowszechnienie rozwiązań cyfrowych w codziennym życiu napędza potrzebę zmian systemowych opartych na transformacji cyfrowej w ogóle, a w szczególności w systemach edukacji włączającej.

Europejska Agencja ds. Specjalnych Potrzeb i Edukacji Włączającej (Agencja) twierdzi, że ostateczną wizją systemów edukacji włączającej jest **zapewnienie wszystkim uczniom w każdym wieku znaczących, wysokiej jakości możliwości edukacyjnych w ich lokalnej społeczności, wraz z ich kolegami i rówieśnikami**. Wymaga to również zmiany systemowej, która uwzględni wszystkie poziomy systemu edukacji.

Plan działania Komisji Europejskiej w dziedzinie edukacji cyfrowej (2021-2027) określa kilka działań mających na celu promowanie edukacji włączającej. Obejmują one mieszane podejścia do uczenia się, wytyczne dotyczące etyki w odniesieniu do sztucznej inteligencji i danych w nauczaniu oraz wspieranie umiejętności cyfrowych w celu zwalczania dezinformacji.

Zrozumienie systemu edukacji włączającej

Rozwój systemu włączającego oznacza przejście od postrzegania dziecka z niepełnosprawnością lub specjalnymi potrzebami edukacyjnymi jako problemu do postrzegania systemu edukacji jako czegoś, co należy wzmocnić, aby lepiej służyć dziecku. Wymaga to **silnego zaangażowania ze strony władz lokalnych, ministerstw, administratorów, nauczycieli, rodziców i obywateli** (Hayes i Bulat 2017, 14).

Jak zostało wspomniane przez Unicef (2017), **edukacja włączająca poprawia jakość uczenia się wszystkich dzieci - zarówno tych z niepełnosprawnościami, jak i bez nich** - promuje zrozumienie, zmniejsza uprzedzenia i wzmacnia integrację społeczną oraz zapewnia, że dzieci z niepełnosprawnościami są przygotowane do pracy i wnoszą wkład ekonomiczny i społeczny do swoich społeczności (Unicef 2017, 2).



Chociaż istnieje wiele przeszkód we wdrażaniu edukacji włączającej, **przemyślana integracja technologii cyfrowych może usprawnić proces nauczania i uczenia się, poprawić dostępność dla osób, które tego potrzebują, i zaoferować bardziej spersonalizowane doświadczenia edukacyjne**. Odpowiednio wykorzystane **narzędzia cyfrowe mogą przyczynić się do bardziej włączających systemów edukacji** (OECD 2023, 14).

W ostatnich latach szybki rozwój technologii, wraz ze zmianami postaw i polityk mających na celu promowanie bardziej sprawiedliwych szans edukacyjnych dla wszystkich, stworzył nowe priorytety i wymagania w zakresie włączającej edukacji cyfrowej i nauczania mieszanego. Jest to również podstawą inicjatywy politycznej Unii Europejskiej, jaką jest Plan działania w dziedzinie edukacji cyfrowej (2021-2027), który „oferuje długoterminową strategiczną wizję wysokiej jakości, włączającej i dostępnej europejskiej edukacji cyfrowej” (EASNIE 2023C, 9).

Europejska Agencja ds. Specjalnych Potrzeb i Edukacji Włączającej jest niezależną organizacją, która działa jako platforma współpracy dla ministerstw edukacji w krajach członkowskich, do których należą Słowenia, Hiszpania, Portugalia, Polska, Niemcy i Bułgaria (EASNIE 2023).

Jej praca koncentruje się głównie na wspieraniu rozwoju systemów edukacji włączającej w celu zapewnienia każdemu uczniowi prawa do włączających i sprawiedliwych możliwości edukacyjnych, co zwiększa jego szanse życiowe i możliwości aktywnego uczestnictwa w życiu społecznym.

Opracowany przez nią **Raport na temat włączającej edukacji cyfrowej** analizuje potrzebę uwzględnienia edukacji włączającej i transformacji cyfrowej w powiązany ze sobą sposób. Analizuje badania, politykę, trendy w praktyce i opinie ekspertów, dając przegląd rozwoju i podkreślając kwestie związane z włączającą edukacją cyfrową, które wciąż wymagają rozwiązania.

Wizja edukacji włączającej (i cyfrowej):

- angażuje wszystkie poziomy systemu edukacji - od indywidualnego (uczniowie i nauczyciele), przez organizacyjny (szkoły), po poziom regionalny lub krajowy;
- uwzględnia włączenie, wykluczenie, cyfryzację i przepaść cyfrową jako wzajemnie powiązane, współzależne kwestie przekrojowe;
- jest zakotwiczona w strukturach systemu edukacji w celu wspierania odpornych systemów edukacji, które oferują równe szanse edukacyjne dla wszystkich osób uczących się;
- opiera się na transformacji cyfrowej, która wykracza daleko poza samo stosowanie technologii cyfrowych w edukacji (EASNIE 2022, 1).

Co należy zrobić, aby umożliwić edukację włączającą?



Aby osiągnąć cel edukacji włączającej - nawet cyfrowej - Unicef (2017) sugeruje spełnienie następujących wymagań:

- **Zaangażowanie i inwestycje ze strony ministerstw edukacji** – zmiana systemów wymaga czasu i pieniędzy.
- **Wsparcie dla nauczycieli i uczniów** – nauczyciele potrzebują szkoleń i wskazówek, a uczniom należy zapewnić usługi w celu przezwyciężenia barier w nauce.
- **Promowanie szacunku dla różnorodności i nauczania włączającego** – konieczne są działania mające na celu zwalczanie negatywnych postaw i uprzedzeń wobec dzieci niepełnosprawnych.
- **Wysokie oczekiwania wobec wszystkich uczniów** – nauczyciele muszą inwestować i wspierać wszystkie dzieci.
- **Bezpieczne i integracyjne środowisko** – dzieci nie mogą się uczyć, jeśli boją się nauczycieli lub prześladowania ze strony innych dzieci.
- **Partnerstwo między rodzicami, organizacjami osób niepełnosprawnych i szkołami** – edukacja włączająca będzie korzystać z jak najszerzego doświadczenia i wiedzy.
- **Systemy monitorowania postępów** – ważne jest, aby zmierzyć, czy sytuacja się poprawia, a jeśli nie, jakie dalsze zmiany są potrzebne (Unicef 2017, 3).

Korzystanie z technologii cyfrowych w sposób, który obejmuje wszystkich, przynosi korzyści wielu osobom, takim jak uczniowie, nauczyciele, rodzice i społeczności lokalne. W szczególności nauczyciele uważają, że technologia jest bardzo pomocna, ponieważ ułatwia im dołączanie do sesji szkoleniowych online, łączenie się z innymi nauczycielami przez internet i zmniejsza ich obciążenie pracą. Na przykład, dzięki narzędziom takim jak **analityka nauczania i sztuczna inteligencja**, nauczyciele mogą efektywniej zarządzać swoimi klasami. Oznacza to, że muszą poświęcać mniej czasu na powtarzalne zadania, co daje im więcej czasu na inne ważne działania (podsumowanie za OECD 2023, 29).

Szkolenie nauczycieli i personelu oraz ciągły rozwój zawodowy mają kluczowe znaczenie dla pomyślnego wdrożenia włączającej edukacji cyfrowej. W sferze edukacji istotne jest, aby zarówno polityka, jak i praktyka uwzględniały kluczowe czynniki, które wpływają na zaangażowanie uczniów w naukę cyfrową:

- Po pierwsze, istnieje potrzeba rozpoznania i podniesienia świadomości na temat tego, w jaki sposób niektórzy uczniowie mogą być narażeni na ryzyko pozostania w tyle, zwłaszcza w cyfrowych środowiskach edukacyjnych. Obejmuje to zrozumienie, w jaki sposób pochodzenie ucznia - takie jak niepełnosprawność lub specjalne potrzeby edukacyjne - może wpływać na jego zdolność do pełnego uczestnictwa w edukacji cyfrowej.
- Po drugie, ważne jest, aby zapewnić każdemu uczniowi nie tylko dostęp do edukacji cyfrowej, ale także możliwość aktywnego zaangażowania, a nawet współtworzenia narzędzi cyfrowych, które wspierają jego naukę. Niewykorzystana wiedza i umiejętności, które posiadają uczniowie wraz z rodzinami i przyjaciółmi, mogą być nieocenione w kształtowaniu i udoskonalaniu nowych technologii edukacyjnych.

Raport na temat **włączającej edukacji cyfrowej** sugeruje, że nauczyciele często potrzebują więcej umiejętności w zakresie korzystania z narzędzi cyfrowych. Regularne doskonalenie tych umiejętności jest ważne dla ich szkolenia i ciągłego uczenia się. Powinni wiedzieć, jak korzystać z technologii i jak wybrać odpowiednie cyfrowe materiały edukacyjne. Muszą także tworzyć przestrzeń do nauki, które będą odpowiednie dla wszystkich uczniów, biorąc pod uwagę ich upodobania, umiejętności lub mocne strony. Kiedy nauczyciele wprowadzają narzędzia cyfrowe do klasy, muszą dokładnie przemyśleć, co jest dobre, a co złe w korzystaniu z tych narzędzi, na przykład jak radzą sobie z informacjami o uczniach i czego potrzebują do prawidłowego działania.

Tworząc i stosując programy edukacyjne uwzględniające niepełnosprawność, praktycy muszą zrozumieć subtelności niepełnosprawności i zasoby potrzebne do wysokiej jakości, sprawiedliwej edukacji dla uczniów niepełnosprawnych. Najskuteczniejszą metodą zrozumienia złożoności i wymagań społeczności osób niepełnosprawnych jest współpraca i zaangażowanie organizacji osób niepełnosprawnych (DPO).

Zaangażowanie rodziców i szerszej społeczności (pracowników socjalnych, osób pracujących z młodzieżą, wychowawców itp.) ma zasadnicze znaczenie dla wspierania edukacji włączającej. Jak wspomina OECD (2023), technologia w edukacji rozszerza swoje korzyści poza klasę, wzmacniając połączenia i komunikację między rodzicami, szkołami i szerszą społecznością. Wspiera lepszą współpracę, ułatwiając rodzicom współpracę ze szkołami za pośrednictwem narzędzi cyfrowych.

Na przykład cyfrowe usługi tłumaczeniowe pomagają osobom niebędącym rodzimymi użytkownikami języka w pełniejszym uczestnictwie, a wirtualne spotkania mogą pokonać bariery logistyczne, takie jak opieka nad dziećmi, harmonogramy pracy i kwestie transportu. Pozostają jednak wyzwania, takie jak ograniczony czas rodziców ze względu na pracę i obowiązki rodzinne, szczególnie w rodzinach niepełnych, oraz brak umiejętności cyfrowych, co może utrudniać skuteczne wspieranie cyfrowej nauki dzieci.

Aby narzędzia cyfrowe rzeczywiście zaspokajały potrzeby użytkowników, w tym rodziców i nauczycieli, kluczowe jest uwzględnienie ich opinii podczas opracowywania i monitorowania, mając na celu osiągnięcie sprawiedliwych i włączających wyników edukacyjnych (podsumowanie za OECD 2023, 30).

Nauczyciele potrzebują wsparcia ze strony swoich szkół, aby uzyskać odpowiednie szkolenia i porady. Ważne jest, aby wszyscy zaangażowani - nauczyciele, dyrektorzy, personel szkolny, społeczność, władze oświatowe, prawodawcy i rodziny - współpracowali ze sobą. Pomaga to ustalić, jakich systemów i narzędzi cyfrowych potrzebuje każdy uczeń. Chociaż istnieją oficjalne sposoby dzielenia się pomysłami przez te grupy, coraz częściej korzystają one z mediów społecznościowych, aby się ze sobą komunikować (EASNIE 2023c, 3).

Wymagane są kompleksowe programy szkoleniowe obejmujące szeroki zakres tematów, w tym zrozumienie różnych rodzajów niepełnosprawności, skuteczne strategie komunikacji i adaptacyjne metody nauczania. Personel powinien być również przeszkolony w zakresie korzystania z technologii wspomagających i modyfikowania materiałów programowych w celu zaspokojenia różnorodnych potrzeb. Ponadto, wspieranie integracyjnego nastawienia i empatycznego zrozumienia wśród nauczycieli i personelu jest niezbędne do stworzenia wspierającego i przyjaznego środowiska uczenia się dla wszystkich uczniów.

EASNIE sugeruje, że w odniesieniu do cyfryzacji pandemia COVID-19 pokazała, że edukacja cyfrowa i włączająca promuje większą odporność systemu. Organizacje, które przygotowały się do włączającej edukacji cyfrowej przed COVID-19, również wydawały się radzić sobie lepiej w czasie kryzysu.

Podsumowanie

Podsumowując wszystko, co zostało do tej pory przedstawione, zalecamy następujące działania w celu zapewnienia włączającej edukacji cyfrowej:

1. Dostosowanie dostępu do edukacji

Cel: Dostosowanie cyfrowych doświadczeń edukacyjnych, aby spełnić unikalne potrzeby każdego ucznia, co zapewni, że nikt nie pozostanie w tyle.

Działania:

- Wdrożenie adaptacyjnych technologii uczenia się, które dostosowują się do tempa i stylu uczenia się każdego ucznia.
- Oferowanie szeregu dostępnych formatów treści (tekst, wideo, interaktywne symulacje itp.) dla różnych umiejętności i preferencji, co zapewni spersonalizowaną podróż edukacyjną dla każdego zaangażowanego ucznia.

Wskazówka:

- **European Schoolnet**, sieć 34 europejskich ministerstw edukacji, zapewnia innowacyjne zasoby do nauczania i uczenia się w celu promowania edukacji cyfrowej i włączającej w całej Europie. Odwiedź European Schoolnet: <https://www.europeanschoolnetacademy.eu/>

2. Zapewnienie odpowiednich szkoleń i zasobów dla nauczycieli

Cel: Edukatorzy powinni dysponować kompleksowym szkoleniem i różnorodnymi zasobami ICT, aby skutecznie uczyć uczniów o zróżnicowanych potrzebach i preferencjach edukacyjnych w środowisku cyfrowym. Powinni oni być w stanie efektywnie wykorzystywać przynajmniej niektóre z prezentowanych zasobów.

Działania:

- Opracowanie i/lub zapewnienie dostępu do programów rozwoju zawodowego koncentrujących się na włączających strategiach nauczania i narzędziach cyfrowych. Nauczyciel powinien wybrać, które z przedstawionych zasobów są najbardziej odpowiednie dla konkretnego ucznia lub grupy uczniów.
- Znalezienie odpowiednich i adaptacyjnych zasobów cyfrowych i materiałów edukacyjnych, które zaspokajają szerokie spektrum stylów uczenia się i potrzeb.

Wskazówki:

- Teacher Academy od School Education Gateway oferuje bezpłatne internetowe kursy doskonalenia zawodowego i materiały dla nauczycieli dotyczące różnych tematów, w tym edukacji włączającej. Więcej informacji na stronie: <https://www.teacheracademy.eu/>
- Coursera oferuje kursy na temat inkluzywnych praktyk nauczania i uczenia się (<https://www.coursera.org/>), które nauczyciele mogą wykorzystać do doskonalenia swoich umiejętności w zakresie zaspokajania różnorodnych potrzeb edukacyjnych.

3. Zapewnienie wsparcia finansowego dla cyfrowych platform edukacyjnych

Cel: Instytucje edukacyjne powinny zapewnić stałe i odpowiednie wsparcie finansowe dla cyfrowych platform edukacyjnych, aby zapewnić w pełni integracyjne działania i usługi cyfrowe (bez względu na pochodzenie społeczno-ekonomiczne ucznia lub grupy uczniów).

Działania:

- Opowiadanie się za modelami finansowania, które priorytetowo traktują inkluzywność w edukacji cyfrowej.
- Poszukiwanie platform cyfrowych, które są przystępne cenowo dla grupy uczących się.
- Wdrażanie strategii na rzecz zrównoważonego rozwoju inkluzywnych cyfrowych środowisk edukacyjnych.
- Należy dostosować struktury finansowania, aby zapewnić szkołom przyjmującym uczniów ze specjalnymi potrzebami dodatkowe wymagane wsparcie finansowe.

Wskazówki:

- School Education Gateway, wspierana przez Komisję Europejską, oferuje nauczycielom platformę do bezpłatnego wyszukiwania i udostępniania zasobów i szkoleń, wspierając integracyjną edukację cyfrową: <https://school-education.ec.europa.eu/en>.
- Google for Education (<https://edu.google.com/>) oferuje bezpłatne i niedrogie narzędzia, z których szkoły mogą korzystać w celu usprawnienia nauki, współpracy i komunikacji między uczniami ze wszystkich środowisk.

4. Wzmacnianie pozycji rodziców

Cel: Pomoc rodzicom we wspieraniu prawa ich dzieci do bycia włączonymi i uczenia się razem ze wszystkimi innymi w klasach online i na innych platformach cyfrowych.

Działania:

- Dostarczanie rodzicom informacji i (bezpłatnych) zasobów na temat praw do edukacji włączającej oraz prezentowanie możliwości, jakie cyfrowe środowiska edukacyjne oferują ich dzieciom.
- Organizowanie warsztatów i grup wsparcia (przez pracowników socjalnych, pracowników młodzieżowych, wychowawców itp.) w celu umożliwienia rodzicom lepszego korzystania z cyfrowych systemów edukacyjnych i zapoznania się z nimi oraz zaprezentowania im praktyk włączających.

Wskazówki:

- Portal **Better Internet for Kids (BIK)**, finansowany przez Komisję Europejską, oferuje zasoby i wydarzenia mające na celu poprawę umiejętności cyfrowych dzieci, w tym zasoby dla rodziców, które pomagają kierować działaniami online ich dzieci.

Strona internetowa: <https://www.betterinternetforkids.eu/practice/youth>

- **Europejska Agencja ds. Specjalnych Potrzeb i Edukacji Włączającej** oferuje porady i zasoby dla rodziców w celu wspierania edukacji włączającej, w tym cyfrowe narzędzia edukacyjne. Więcej informacji i materiałów można znaleźć na jej stronie: <https://www.european-agency.org/>

5. Zaangażowanie społeczności w edukację cyfrową

Cel: Wsparcie podejścia obejmującego całą społeczność (nauczycieli, wychowawców, pracowników młodzieżowych, pracowników socjalnych itp.) do włączającej edukacji cyfrowej poprzez zachęcanie do współpracy wszystkich zainteresowanych stron we wszystkich potrzebnych dziedzinach.

Działania:

- Tworzenie forów i platform współpracy dla **wyżej wymienionych** interesariuszy w celu przyczynienia się do projektowania, dostarczania i monitorowania włączającej edukacji cyfrowej.
- Zachęcanie do uczestniczenia w procesach decyzyjnych, które obejmują głosy z całej społeczności edukacyjnej.

Wskazówka:

- **eTwinning** to platforma dla nauczycieli w Europie, która wspiera współpracę nad projektami edukacyjnymi, w tym projektami skupiającymi się na edukacji włączającej. Nauczyciele, osoby pracujące z młodzieżą, wychowawcy, rodzice i uczniowie mogą wspólnie pracować nad projektami promującymi cyfrowe uczenie się: <https://school-education.ec.europa.eu/en/etwinning>

Sugestie dotyczące skutecznego wdrożenia:

- Regularny przegląd i aktualizacja programów szkoleniowych i zasobów w celu zapewnienia ich aktualności i efektywności.
- Nawiązywanie partnerstw z lokalnymi i krajowymi interesariuszami oraz organizacjami edukacyjnymi w celu poprawy jakości i dostępności cyfrowych narzędzi edukacyjnych.
- Samo udostępnienie technologii cyfrowych nie zapewni równości w edukacji. Nauczyciele, rodzice i inni interesariusze muszą upewnić się, że dzieci mają odpowiednie umiejętności korzystania z zasobów cyfrowych i utrzymywać ich motywację na wysokim poziomie.
- Warto korzystać z platform mediów społecznościowych i innych narzędzi komunikacyjnych, aby zwiększać świadomość, dzielić się pomysłami i budować społeczność wspierającą skuteczną integracyjną edukację cyfrową.
- Wdrożenie mechanizmów informacji zwrotnej (kwestionariusze, refleksje po każdych zajęciach itp.) w celu ciągłej oceny skuteczności stosowanych praktyk włączających i wprowadzania niezbędnych zmian.
- Młode osoby często mają trudności z komunikacją werbalną, dlatego lepiej jest obserwować ich zachowanie, zamiast szybko przypisywać ich działania do ich kondycji. Mogą doświadczać traumy lub mieć do czynienia z niezwykle stresującym okresem. Niektórzy ludzie, gdy czują się emocjonalnie bezbronni, czują się zmuszeni do radzenia sobie z czymś w swoim fizycznym otoczeniu, a oczekiwanie, że wyrażą to werbalnie, raczej nie będzie skuteczne.
- Komunikując się z młodymi osobami z niepełnosprawnością intelektualną, należy dostosować się do ich potrzeb i pozwolić im przejąć inicjatywę tak często, jak czują się komfortowo, aby wzmocnić ich poczucie niezależności. Słuchanie, szanowanie i uznawanie ich uczuć może pomóc im przejść od potencjalnego stanu cichej obrony do stanu postępu.

Wnioski

Włączająca edukacja cyfrowa jest kluczowym sposobem na zapewnienie sprawiedliwej i zróżnicowanej edukacji, nie tylko w Europie, ale na całym świecie. To szczegółowe spojrzenie na edukację włączającą pokazuje, jak ważne jest korzystanie z narzędzi cyfrowych i innych metod, aby pomóc każdemu uczniowi. Zmieniając sposób edukacji, aby dostosować ją do różnych potrzeb, szkoląc nauczycieli, wspierając finansowo naukę cyfrową i angażując społeczność, celem jest upewnienie się, że każdy uczeń otrzyma wsparcie, którego potrzebuje. Metoda ta pomaga nie tylko uczniom, którzy potrzebują dodatkowego wsparcia, ale poprawia naukę dla wszystkich. Prowadzi to do większego docenienia różnic między wszystkimi w szkołach i innych środowiskach edukacyjnych.

Jak wspomniano powyżej, zaangażowanie w integracyjną edukację cyfrową wymaga wspólnych wysiłków wszystkich zainteresowanych stron, w tym decydentów, nauczycieli, rodziców i szerszej społeczności (osób pracujących z młodzieżą, korepetytorów, organizacji pozarządowych itp.). Polityki i praktyki omówione w tym rozdziale odzwierciedlają rosnące uznanie znaczenia inkluzywności i różnorodności w kształtowaniu przyszłości edukacji. Poprzez ciągłą ewaluację, współpracę i przyjęcie transformacji cyfrowej, możemy dążyć do krajobrazu edukacyjnego, w którym każdy uczeń ma szansę odnieść sukces i rozwijać się we wspierającym, integracyjnym środowisku. Taka wizja edukacji jest nie tylko celem, ale niezbędnym fundamentem do budowania bardziej integracyjnego, kompetentnego i spójnego społeczeństwa.

Wytyczne AMOR dotyczące edukacji włączającej określają konkretne efekty uczenia się i wytyczne, które umożliwiają nauczycielom lepsze zaspokajanie potrzeb młodzieży niepełnosprawnej, ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi (SPE) i innych, promując w ten sposób ich integrację ze społeczeństwem, rozwój osobisty i zdrowie psychiczne. Dzięki naszemu podejściu nie tylko staramy się sprostać wymaganiom edukacyjnym uczniów z różnymi (nie)pełnosprawnościami, ale także staramy się poprawić ogólną jakość edukacji, zgodnie z Celami Zrównoważonego Rozwoju, zwłaszcza Celem 4, który kładzie nacisk na włączającą i sprawiedliwą edukację wysokiej jakości dla wszystkich.

Wytyczne sugerują kompleksowe podejście do zwiększenia dostępności edukacji dla wszystkich. Dzięki temu uczniowie o różnych umiejętnościach będą w pełni włączeni w swoją edukacyjną podróż.

Referencje i zasoby

- Komisja Europejska 2023a <https://education.ec.europa.eu/focus-topics/improving-quality/inclusive-education>
- Cecilia Azorín & Mel Ainscow (2018): Guiding schools on their journey towards inclusion, International Journal of Inclusive Education, DOI: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/13603116.2018.1450900>
- KOSI, Tadeja, 2020, Smernice za delo z učenci z učnimi težavami, ki počasneje usvajajo znanja, pri biologiji v osnovni šoli. Magistrsko delo. Pozyskano 20. 3. 2024, z <http://pefprints.pef.uni-lj.si/6180/>.
- Komisja Europejska 2023b <https://op.europa.eu/webpub/eac/education-and-training-monitor-2023/en/comparative-report/chapter-3.html#equity-and-inclusion>
- Euridyce 2023: Promoting diversity and inclusion in schools in Europe: https://www.eurydice.si/publikacije/Promoting-diversity-and-inclusion-in-schools-in-Europe_EN.pdf
- ONZ. (2016b). Sustainable Development Goal 4. Pozyskano 21. 3. 2023, z <https://sustainabledevelopment.un.org/sdg4>
- Unicef. 2017. Including children with disabilities in quality learning: what needs to be done? Pozyskano 18. 3. 2024: https://www.unicef.org/eca/sites/unicef.org.eca/files/IE_summary_accessible_220917_brief.pdf
- EASNIE 2023a: Digital Education Policy: https://www.european-agency.org/sites/default/files/Inclusive_Digital_Education_Policy_Brief_EN.pdf
- EASNIE 2023b: <https://www.european-agency.org/about-us>
- EASNIE 2023C: https://www.european-agency.org/sites/default/files/Inclusive_Digital_Education.pdf
- OECD. 2023. Digital equity and inclusion in education: An overview of practice and policy in OECD countries. [https://one.oecd.org/document/EDU/WKP\(2023\)14/en/pdf](https://one.oecd.org/document/EDU/WKP(2023)14/en/pdf)
- <https://op.europa.eu/webpub/eac/education-and-training-monitor-2022/en/country-reports/slovenia.html>



A.M.O.R.

Advanced Measurements of
Responses to the Challenges
of Social Skills development
in a digital era



ROZDZIAŁ 3



Rozdział 3 Podręcznika AMOR składa się ze zbioru narzędzi opartych na ustaleniach WP2 i wykorzystuje nowo opracowane wskaźniki do oceny narzędzi WP2. W ten sposób zapewnia zatwierdzony „zestaw startowy” narzędzi gotowych do użycia dla kadry nauczycielskiej i uczniów w celu wspierania poprawy umiejętności aktywnego uczestnictwa społecznego młodych ludzi, zwłaszcza niepełnosprawnych i ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi. Prezentowane narzędzia są przystępne, łatwe w użyciu i podzielone na dwie kategorie: ćwiczenia rozgrzewające i włączające działania międzykulturowe.

Ćwiczenia rozgrzewające to zazwyczaj krótkie, angażujące ćwiczenia lub gry mające na celu zwiększenie poziomu energii uczniów, poprawę koncentracji i stworzenie pozytywnego, aktywnego środowiska uczenia się. Działania te są zazwyczaj szybkie, trwają od kilku do około 10 minut i mogą być fizyczne, umysłowe lub stanowić połączenie obu. Są one często wykorzystywane między lekcjami lub podczas przejść, aby pomóc uczniom zresetować się, ponownie zaangażować i być gotowym do następnego zadania.

Główne cele ćwiczeń rozgrzewających obejmują:

- Ponowne nabranie energii przez uczniów: Zapewniają szybką przerwę, aby odświeżyć umysły i ciała uczniów, zwłaszcza podczas długich okresów siedzenia lub koncentracji.
- Poprawa koncentracji: Stymulując ruch lub interakcję, aktywizatory mogą pomóc w ponownym skupieniu uwagi i zwiększeniu wydajności poznawczej.
- Budowanie umiejętności społecznych: Wiele ćwiczeń rozgrzewających obejmuje pracę grupową, która może promować pracę zespołową, komunikację i pozytywne interakcje społeczne.
- Tworzenie pozytywnej atmosfery: Ćwiczenia te są często zabawne i bezstroskie, przyczyniając się do tworzenia radosnego i integracyjnego środowiska w klasie.

Jeśli chodzi o włączające narzędzia/działania międzykulturowe, odnoszą się one do strategii, ćwiczeń lub zasobów zaprojektowanych w celu promowania zrozumienia, szacunku i doceniania różnych środowisk kulturowych wśród uczniów. Te narzędzia i działania mają na celu stworzenie integracyjnego środowiska, w którym wszyscy uczniowie czują się docenieni i uznani, niezależnie od ich pochodzenia kulturowego, etnicznego lub językowego. Są one wykorzystywane do wspierania kompetencji międzykulturowych, zmniejszania uprzedzeń i zachęcania do pozytywnych interakcji między uczniami z różnych kultur.

Kluczowe aspekty włączających narzędzi/działań międzykulturowych obejmują:

- Celebracja różnorodności: Działania te podkreślają i celebrować wyjątkowy wkład kulturowy każdego ucznia, tworząc poczucie dumy i przynależności.
- Budowanie świadomości kulturowej: Pomagają uczniom poznać i zastanowić się nad własną kulturą i innymi, promując empatię, ciekawość i otwartość.

- 
- Zachęcanie do interakcji i dialogu: Wiele działań ma na celu ułatwienie dialogu i interakcji między uczniami z różnych środowisk kulturowych, zachęcając ich do dzielenia się doświadczeniami i uczenia się od siebie nawzajem.
 - Zmniejszanie stereotypów i uprzedzeń: Narzędzia te mają na celu kwestionowanie stereotypów i uprzedzeń poprzez prezentowanie uczniom różnych perspektyw i wspieranie krytycznego myślenia.
 - Ogólnie rzecz biorąc, te narzędzia i działania są integralną częścią tworzenia środowiska uczenia się, które szanuje i ceni różnorodność, wspiera integrację i przygotowuje uczniów do rozwoju w wielokulturowym świecie.
- 

Ćwiczenie na rozgrzewkę 1 | Szybkie nawiązywanie kontaktów

GŁÓWNY TEMAT: Budowanie więzi i doskonalenie umiejętności społecznych

CELE:

- Zwiększenie umiejętności uczestników w zakresie przedstawiania się i angażowania w rozmowę.
- Rozwijanie umiejętności aktywnego słuchania i skutecznej komunikacji.
- Stwarzanie uczestnikom możliwości poznawania i nawiązywania kontaktów z nowymi osobami.
- Zachęcanie do nawiązywania nowych przyjaźni i kontaktów zawodowych.
- Zwiększenie pewności siebie uczestników w sytuacjach społecznych i podczas wystąpień publicznych.
- Zapewnienie, że wszyscy uczestnicy czują się włączeni i doceniani w grupie.
- Promowanie integracyjnego środowiska, w którym każdy ma szansę podzielić się swoimi doświadczeniami i zostać wysłuchanym.
- Stworzenie podstaw dla przyszłej pracy zespołowej i wspólnych projektów.
- Umożliwienie uczestnikom dzielenia się aspektami ich kultury i uczenia się od innych.
- Zachęcanie do doceniania różnorodności i wielokulturowości.
- Poprawa zdolności uczestników do ustalania priorytetów kluczowych informacji podczas krótkich interakcji.

SUGEROWANA WIELKOŚĆ GRUPY: Minimum 20 osób

ZASOBY / MATERIAŁY: Krzesła i minutnik

PROCES REALIZACJI DZIAŁANIA PRZY UŻYCIU TEGO NARZĘDZIA:

Wprowadzenie (5 minut)

Powitanie i przegląd:

- Przywitaj uczestników i wyjaśnij cel działania.
- Krótko opisz działanie szybkiego nawiązywania kontaktów.
- Podkreśl znaczenie aktywnego słuchania i angażowania się w rozmowę z partnerem.

Zasady i instrukcje:

- Każda para będzie miała 2 minuty na przedstawienie się i podzielenie się zabawnym faktem.
- Gdy zadzwoni minutnik, uczestnicy zmieniają partnerów.
- Zachęć uczestników do znalezienia nowych partnerów na każdą rundę.

Ćwiczenie (30 minut)

Ustawienie:

- Ustaw krzesła w parach naprzeciwko siebie (jeśli używasz krzesel).
- Upewnij się, że każdy ma partnera do pierwszej rundy.

Rundy:

- Runda 1 (2 minuty):
- Uruchom stoper.
- Uczestnicy przedstawiają się i dzielą zabawnym faktem.
- Zmiana partnerów (1 minuta):
- Zasygnalizuj koniec rundy.
- Uczestnicy przechodzą do nowego partnera.
- Powtarzaj przez 10 rund, upewniając się, że każdy uczestnik poznał 10 różnych osób.

Podsumowanie (10 minut)

Dyskusja grupowa:

- Zbierz wszystkich w kręgu lub grupie.
- Poproś uczestników o podzielenie się jedną interesującą rzeczą, której dowiedzieli się o kimś innym.
- Omów, jakie to uczucie spotkać i porozmawiać z wieloma różnymi osobami w krótkim czasie.

Informacje zwrotne:

- Zachęć uczestników do wyrażenia opinii na temat ćwiczenia.
- Zapytaj, co im się podobało, a co można by poprawić.

Uwagi końcowe:

- Podziękuj wszystkim za udział.
- Zachęć uczestników do dalszego nawiązywania kontaktów i budowania więzi po zakończeniu ćwiczenia.

Wskazówki dla osiągnięcia sukcesu

Facylitacja: Aktywnie zarządzaj czasem i wyraźnie sygnalizuj, kiedy nadszedł czas na zmianę partnera.

Zaangażowanie: Zachęcaj do entuzjazmu i pozytywnej energii, aby ćwiczenie było przyjemne.

Dostępność: Upewnij się, że konfiguracja jest dostępna dla wszystkich uczestników, w tym osób niepełnosprawnych.

Kontynuacja: Rozważ przeprowadzenie dalszych działań lub dyskusji, aby wzmocnić nawiązane kontakty.

Wariacje

Tematy: Przedstaw tematy dla każdej rundy (np. ulubione hobby, doświadczenia z podróży, aspiracje zawodowe).

Grupy: Jeśli grupa jest duża, podziel ją na mniejsze grupy, aby zapewnić bardziej znaczące interakcje.

Ćwiczenie na rozgrzewkę 2 | Bingo przełamujące lody

GŁÓWNY TEMAT: Wykorzystanie gry bingo do budowania społeczności w klasie i zwiększania interakcji między uczniami.

CELE:

- Pomoc uczniom w poznawaniu siebie nawzajem w zabawny i angażujący sposób.
- Zachęcanie uczniów do interakcji i komunikowania się z kolegami z klasy, z którymi zwykle nie rozmawiają.
- Tworzenie pozytywnej i integracyjnej atmosfery w klasie.
- Pobudzenie uczniów do działania i przygotowanie ich do nauki.

SUGEROWANA WIELKOŚĆ GRUPY: Cała klasa lub grupy liczące 10-20 uczniów.

ZASOBY / MATERIAŁY:

- Karty do gry w bingo z różnymi podpowiedziami (np. „Znajdź kogoś, kto podróżował do innego kraju”, „Znajdź kogoś, kto ma zwierzę domowe”)
- Długopisy lub ołówki dla każdego ucznia

PROCES REALIZACJI DZIAŁANIA PRZY UŻYCIU TEGO NARZĘDZIA:

1. Przygotowanie:

Stwórz karty do bingo: Przygotuj karty bingo z różnymi podpowiedziami. Upewnij się, że każda karta zawiera inną kombinację podpowiedzi.

Rozdaj materiały: Rozdaj każdemu uczniowi jedną kartę do bingo oraz długopis lub ołówek.

2. Wprowadzenie:

Wytlumacz zasady ćwiczenia: Wyjaśnij uczniom, że będą grać w bingo przełamujące lody. Celem jest wypełnienie ich kart bingo poprzez znalezienie kolegów z klasy, którzy pasują do podpowiedzi.

Ustal podstawowe zasady: Ustal podstawowe zasady ćwiczenia, takie jak szacunek i słuchanie innych.

3. Przeprowadzenie ćwiczenia:

Rozpocznij grę: Pozwól uczniom poruszać się po klasie i wchodzić ze sobą w interakcje. Powinni zapytać kolegów z klasy, czy pasują do którejkolwiek z podpowiedzi na ich karcie bingo.

Odznaczanie kart: Gdy uczeń znajdzie kolegę/koleżankę z klasy, który/która pasuje do podpowiedzi, powinien podpisać lub oznaczyć odpowiedni kwadrat na swojej karcie bingo.

4. Podsumowanie:

Zakończ grę: Gra może się zakończyć, gdy uczeń wypełni cały rząd, kolumnę lub przekątną (podobnie jak w przypadku zwykłego bingo) lub gdy upłynie ustalony limit czasu.

Podsumuj: Zbierz uczniów i przedyskutujcie, czego dowiedzieli się o swoich kolegach i koleżankach z klasy. Podkreśl interesujące lub zaskakujące fakty, które odkryli.

Ćwiczenie na rozgrzewkę 3 | Mentimeter - Różnorodność kulturowa i inkluzywność

<https://www.mentimeter.com/>

Mentimeter to doskonałe narzędzie cyfrowe, które sprawia, że prezentacje są angażujące i dostępne dla każdego. Zawiera interaktywne elementy, takie jak ankiety na żywo, quizy, chmury słów i sesje pytań i odpowiedzi, które pomagają uczestnikom w utrzymaniu zaangażowania i tworzeniu dynamicznych prezentacji. Ponadto Mentimeter zawiera funkcje ułatwień dostępu, takie jak kompatybilność z czytnikami ekranu, tryb wysokiego kontrastu, nawigacja za pomocą klawiatury, tekst alternatywny dla obrazów i regulowane rozmiary czcionek, dzięki czemu jest dostępny dla użytkowników z wadami wzroku i innymi potrzebami.

Dzięki przyjaznemu dla użytkownika interfejsowi i silnemu zaangażowaniu w integrację, Mentimeter pozwala osobom o wszystkich umiejętnościach angażować się i wносить znaczący wkład. Działa płynnie na różnych urządzeniach, w tym smartfonach, tabletach i komputerach, zapewniając pełne uczestnictwo wszystkich uczestników. To sprawia, że Mentimeter jest idealnym wyborem do tworzenia angażujących i integracyjnych prezentacji, szczególnie dla pracowników młodzieżowych i młodych odbiorców.

Aby zapewnić, że każdy może uczestniczyć, zrozumieć i wnieść swój wkład we wszystkie prezentacje Mentimeter, opracowano przewodnik dotyczący tworzenia dostępnych i integracyjnych prezentacji. Szczegółowe informacje na temat dostępności i pobierania wpat dla menti.com można znaleźć na stronie www.mentimeter.com/accessibility. W menu ustawień można również znaleźć opcję sprawdzania dostępności, w której można sprawdzić, na ile integracyjna jest prezentacja i uzyskać zalecenia dotyczące jej ulepszenia.

Funkcje ułatwienia dostępu:

- Odpowiedzi tekstowe w czasie rzeczywistym: dla uczniów mających trudności z mową lub niewerbalnych.
- Anonimowe uczestnictwo: zmniejsza niepokój tych, którzy nie czują się komfortowo, dzieląc się publicznie.
- Kompatybilność z wieloma urządzeniami: zapewnia wszystkim uczniom możliwość dołączenia do gry przy użyciu preferowanego urządzenia.
- Pomoce wizualne: chmury słów i ankiety wizualne pomagają uczniom z trudnościami w uczeniu się.

GŁÓWNY TEMAT: Różnorodność kulturowa i inkluzywność

CELE:

- Promowanie świadomości kulturowej i zrozumienia wśród uczniów.
- Wspieranie inkluzywności i zapewnienie uczestnictwa wszystkich uczniów, w tym osób niepełnosprawnych i ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi.
- Tworzenie angażującego i dynamicznego środowiska do dzielenia się doświadczeniami kulturowymi.

SUGEROWANA WIELKOŚĆ GRUPY: 10-15 uczestników

ZASOBY / MATERIAŁY:

- Konto na platformie Mentimeter (edukator)
- Urządzenia dla każdego ucznia (smartfon, tablet lub komputer)
- Połączenie internetowe

PROCES REALIZACJI DZIAŁANIA PRZY UŻYCIU TEGO NARZĘDZIA:

Ćwiczenie o nazwie „mozaika kulturowa” zostało zaprojektowane jako integracyjny i angażujący sposób, w jaki uczniowie mogą dzielić się i uczyć o różnych kulturach. Wykorzystuje Mentimeter, aby ułatwić interakcję i zapewnić, że głos każdego ucznia zostanie wysłuchany, niezależnie od jego zdolności do komunikacji werbalnej lub poziomu komfortu w tradycyjnych warunkach klasowych.

Zaczynamy od skonfigurowania chmury słów Mentimeter, w której uczniowie mogą przysyłać słowa lub frazy opisujące ich kulturę, zachęcamy ich do myślenia o jedzeniu, tradycjach, świętach, ubraniach, językach itp.

W miarę jak uczniowie przysyłają swoje wpisy, chmura słów wypełnia się w czasie rzeczywistym, tworząc wizualną reprezentację różnorodnych kultur w klasie (10 min.).

Następnie tworzymy serię pytań ankietowych dotyczących różnych praktyk kulturowych. na przykład:

- „Jakie jest powszechne powitanie w twojej kulturze?”
- „Jakie tradycyjne potrawy lubisz najbardziej?”
- „Jakie jest ważne święto w twojej kulturze?”

Każde pytanie powinno zawierać odpowiedzi wielokrotnego wyboru lub opcję wpisania odpowiedzi przez uczniów. (5 min.)

Skorzystaj z funkcji pytań i odpowiedzi Mentimeter, aby uczniowie mogli anonimowo przysyłać pytania dotyczące kultur swoich rówieśników. Wybierz kilka pytań do omówienia.

Ankiety i chmury słów: Rozpocznij zajęcia od ankiety lub chmury słów, w której uczniowie mogą podzielić się swoimi przemyśleniami lub doświadczeniami na dany temat. Może to pomóc w budowaniu poczucia wspólnoty i sprawić, że uczniowie poczują się bardziej komfortowo.

Ćwiczenie mozaiki kulturowej (20 minut):

- Wprowadzenie (3 minuty): wyjaśnij cel ćwiczenia, podkreślając różnorodność kulturową i inkluzywność.
- Chmura słów: „opisz swoją kulturę” (7 minut): uczniowie używają Mentimeter do przysyłania słów lub fraz opisujących ich kulturę, tworząc w czasie rzeczywistym chmurę słów prezentującą różnorodność klasy.
- Ankieta: „praktyki kulturowe” (5 minut): przeprowadź ankietę na temat praktyk kulturowych z pytaniami o wspólne pozdrowienia, ulubione tradycyjne potrawy i ważne święta, używając odpowiedzi wielokrotnego wyboru lub pisemnych.
- Sesja pytań i odpowiedzi: „zapytaj o kultury” (5 minut): uczniowie anonimowo przysyłają pytania dotyczące kultur swoich rówieśników za pomocą funkcji pytań i odpowiedzi Mentimeter, a wybrane pytania są omawiane w klasie, promując dialog i ciekawość.

Ćwiczenie na rozgrzewkę 4 | Kahoot! - Budowanie zespołu

<https://kahoot.it/>

Kahoot! to dynamiczna platforma edukacyjna oparta na grach, która rewolucjonizuje tradycyjne metody edukacyjne i szkoleniowe, przekształcając je w interaktywne, angażujące doświadczenia. Uruchomiona w 2013 r. platforma Kahoot! szybko stała się ulubionym narzędziem w salach lekcyjnych, środowiskach szkoleniowych w firmach i nie tylko. Platforma umożliwia użytkownikom tworzenie, udostępnianie i uczestniczenie w quizach wielokrotnego wyboru, dyskusjach i ankietach, dzięki czemu nauka jest zarówno zabawna, jak i skuteczna. Kluczowe funkcje obejmują łatwy w użyciu interfejs, konfigurowalne quizy z motywami i integracją mediów oraz różne tryby, takie jak tryb na żywo, tryb samodzielny i tryb zespołowy. Kahoot! kładzie również nacisk na dostępność, oferując kompatybilność z czynnikiem ekranu, nawigację za pomocą klawiatury, regulowane rozmiary tekstu, opcje kontrastu kolorów i obsługę wielu języków, zapewniając integrację dla wszystkich uczestników.

Korzyści platformy są wielorakie, zwiększając zaangażowanie i retencję dzięki grywalizacji i interaktywnym treściom. Zapewnia informacje zwrotne w czasie rzeczywistym i szczegółowe analizy, umożliwiając nauczycielom i trenerom ocenę wyników i identyfikację obszarów wymagających poprawy. Wszechstronność Kahoot! sprawia, że nadaje się on do różnych poziomów edukacyjnych i ustawień zawodowych, łatwo integrując się z systemami zarządzania nauczaniem, takimi jak Google Classroom i Microsoft Teams. Bezpieczeństwo i prywatność są również traktowane priorytetowo, ze ścisłymi środkami ochrony danych. Ogólnie rzecz biorąc, Kahoot! wspiera zabawne i integracyjne środowisko uczenia się, pomagając uczestnikom w każdym wieku i o różnych umiejętnościach łączyć się, współpracować i skutecznie uczyć.

GŁÓWNY TEMAT: Wprowadzenie do zajęć lub warsztatu / ćwiczenia integracyjnego

CELE:

- Pobudzenie uczestników do działania.
- Wspieranie poczucia wspólnoty i więzi.
- Zapoznanie uczestników ze sobą w zabawny i angażujący sposób.

SUGEROWANA WIELKOŚĆ GRUPY: 10-20 uczestników

ZASOBY / MATERIAŁY:

- Urządzenie z dostępem do internetu dla każdego uczestnika (smartfon, tablet lub komputer)
- Projektor lub ekran (do wyświetlania quizu, jeśli odbywa się to w miejscu fizycznym)
- Przygotowany quiz Kahoot!

PROCES REALIZACJI DZIAŁANIA PRZY UŻYCIU TEGO NARZĘDZIA:

Ćwiczenie o nazwie „Szybki quiz dotyczący zabawnych faktów” ma być integracyjnym i angażującym sposobem na poznanie się uczestników. Wykorzystuje Kahoot! do ułatwienia interakcji i zapewnienia, że głos każdego zostanie wysłuchany, niezależnie od jego umiejętności lub poziomu komfortu w tradycyjnych ustawieniach.

Zaczynamy od skonfigurowania quizu Kahoot! z 5-7 prostymi pytaniami dotyczącymi preferencji i doświadczeń uczestników, takich jak ulubione smaki lodów i wymarzone miejsca na wakacje. Gdy uczestnicy dołączają do gry za pomocą pinu, mogą odpowiadać w czasie rzeczywistym, tworząc interaktywną i zabawną atmosferę. (10 min.)

Po zakończeniu quizu wspólnie analizujemy pytania i odpowiedzi. Obejmuje to podkreślanie interesujących lub zabawnych odpowiedzi i zachęcanie uczestników do dzielenia się swoimi wyborami. Ten krok promuje dyskusję i pomaga budować więzi między uczestnikami. (5 min.)

Skorzystaj z funkcji dyskusji Kahoot!, aby umożliwić uczestnikom przesyłanie pytań lub komentarzy podczas aktywności. Wybierz kilka do omówienia, promując dalszą interakcję i zaangażowanie.

Ćwiczenie szybkiego quizu dotyczącego zabawnych faktów (20 minut):

Wprowadzenie (3 minuty): Wyjaśnij cel ćwiczenia, kładąc nacisk na budowanie społeczności i integrację.

- Quiz: „poznajmy się” (5 minut): Uczestnicy korzystają z Kahoot!, aby odpowiedzieć na zabawne pytania dotyczące ich preferencji i doświadczeń, tworząc żywą, interaktywną sesję.
- Dyskusja: „dziel się i łącz” (10 minut): Wspólne przeglądanie wyników quizu, podkreślanie interesujących odpowiedzi i zachęcanie do dzielenia się nimi w celu wspierania kontaktów i budowania społeczności.
- Sesja pytań i odpowiedzi: „pytaj i ucz się” (2 minuty): Uczestnicy przesyłają pytania lub komentarze dotyczące aktywności, które są omawiane w celu promowania dialogu i interakcji.

Ćwiczenie na rozgrzewkę 5 | Śpiewanie piosenki

GŁÓWNY TEMAT: Integracja

CELE:

- Rozwijanie umiejętności pracy zespołowej i komunikacji.
- Podnoszenie świadomości znaczenia integracji w swobodny i zabawny sposób.
- Promowanie kreatywności.

SUGEROWANA WIELKOŚĆ GRUPY: 2 osoby w grupie

ZASOBY / MATERIAŁY:

- Papier
- Ołówek

PROCES REALIZACJI DZIAŁANIA PRZY UŻYCIU TEGO NARZĘDZIA:

- Przydziel uczniom partnerów i poproś, aby usiedli naprzeciwko siebie.
- Partnerzy będą pracować nad stworzeniem piosenki o integracji i o tym, jak uczniowie uczą się od siebie nawzajem. Może ona zawierać konkretne przykłady tego, jak uczniowie pomagają sobie nawzajem w klasie integracyjnej lub ogólne sposoby, w jakie mogą włączać innych w działania.
- Niech drużyny wybiorą piosenkę, której melodię znają, na przykład „Świeć gwiazdeczko” lub „Sto lat”.
- Następnie zespoły będą naprzemiennie tworzyć wersy piosenki, aż do jej ukończenia.
- Daj kilku lub wszystkim zespołom możliwość podzielenia się swoimi piosenkami z klasą.

(Czas trwania ok. 30-45 min.)

Przykład:

Oto przykład tego, jak można wprowadzić ćwiczenie do melodii „Trzy ślepe myszy”.

Wszyscy,
Tak, wszyscy.
będą pracować razem,
By skomponować piosenkę,
O tym, jak wszyscy możemy się dogadać,
i pracować jako zespół przez cały dzień,
Proszę zacznijmy teraz,
Pracując razem.



Ćwiczenie na rozgrzewkę 6 | Niewidzialna glina

GŁÓWNY TEMAT: Komunikacja niewerbalna, integracja

CELE:

- Wspieranie dynamiki grupy.
- Rozwijanie umiejętności komunikacyjnych poprzez mowę ciała i gesty.

SUGEROWANA WIELKOŚĆ GRUPY: W zależności od wielkości klasy

ZASOBY / MATERIAŁY: Glina / modelina

PROCES REALIZACJI DZIAŁANIA PRZY UŻYCIU TEGO NARZĘDZIA:

Informacje ogólne:

Uczestnicy „formują” niewidzialną glinę, a pozostali gracze zgadują, co to za przedmiot.

Ta gra wprowadza komunikację niewerbalną, taką jak gesty i mimika twarzy, dla osób, które nie są w stanie komunikować się za pomocą języka mówionego.

Uczestnicy rozumieją, że komunikacja to znacznie więcej niż słowa.

Realizacja:

- Usiądź z grupą w kręgu i wyjaśnij, że masz „niewidzialną” bryłę gliny.
- Wręcz jednemu z graczy niewidzialną bryłę gliny i poproś, aby po cichu i szybko uformował z niej przedmiot.
- Następnie, używając wyłącznie wyrazu twarzy, gestów i mowy ciała, po cichu odegraj, jak użyć przedmiotu. Reszta grupy może podnieść ręce, gdy uzna, że wie, co to za przedmiot.
- Po odgadnięciu, osoba z gliną przekazuje ją następnemu graczowi w kręgu.
- Następny gracz bierze niewidzialną glinę i rzeźbi nowy przedmiot. Ćwiczenie jest kontynuowane dookoła kręgu.
- Zachęcaj graczy do tworzenia coraz bardziej niezwykłych przedmiotów po wyczerpaniu oczywistych pomysłów.
- Pozwól graczom eksperymentować z grą, aby zobaczyć, co wymyślą.

Czas trwania: 45 minut

Ćwiczenie na rozgrzewkę 7 | Głosy młodzieży - Globalne zaangażowanie i rzecznictwo młodzieży

GŁÓWNY TEMAT: Globalne zaangażowanie i rzecznictwo młodzieży

CELE:

- Zapewnienie młodym ludziom bezpiecznej, inkluzywnej przestrzeni do wypowiadania się w kwestiach takich jak zmiany klimatu, równość płci i prawa człowieka.
- Rozwijanie umiejętności cyfrowych i komunikacyjnych poprzez zachęcanie młodzieży do tworzenia i udostępniania treści cyfrowych.
- Budowanie globalnego ruchu młodzieżowego, który wzmacnia głosy niedostatecznie reprezentowanych społeczności i napędza zmiany społeczne.
- Łączenie młodzieży z różnych środowisk, wspieranie zrozumienia, empatii i solidarności.
- Zachęcanie do krytycznego myślenia i wyrażania świadomych opinii poprzez dostarczanie zasobów i materiałów edukacyjnych.

SUGEROWANA WIELKOŚĆ GRUPY: Zaprojektowane głównie do wykorzystania indywidualnego, ale może być zintegrowane z działaniami grupowymi w szkołach, organizacjach młodzieżowych lub grupach społecznych. Nadaje się dla grup, które chcą współpracować nad wspólnymi opowieściami lub kampaniami rzeczniczymi. Prowadzący mogą wykorzystać platformę do zajęć w klasie lub projektów angażujących młodzież w społeczności, zachęcając do uczestnictwa i grupowej refleksji nad wspólnymi tematami.

ZASOBY / MATERIAŁY:

- Narzędzia cyfrowe: Dostęp do komputera, smartfona lub tabletu z połączeniem internetowym.
- Narzędzia do tworzenia treści: Wskazówki dotyczące pisania blogów, tworzenia filmów, robienia efektownych zdjęć i korzystania z mediów społecznościowych w celu promowania.
- Zasoby edukacyjne: Przewodniki dostarczone przez UNICEF na temat technik rzecznictwa, wskazówek dotyczących opowiadania historii i umiejętności korzystania z mediów.
- Wspierająca społeczność: Dostęp do globalnej sieci rówieśników, mentorów i działaczy młodzieżowych w celu współpracy i przekazywania informacji zwrotnych.
- Funkcje platformy: Blogi, materiały multimedialne, fora dyskusyjne i możliwości mentorskie.

PROCES REALIZACJI DZIAŁANIA PRZY UŻYCIU TEGO NARZĘDZIA:

- Rejestracja i wprowadzenie: Młodzi uczestnicy tworzą konto na platformie i zapoznają się z dostępnymi zasobami i przykładami wpływowych historii młodzieży.
- Tworzenie treści: Uczestnicy opracowują własne treści - historie, filmy, artykuły, wiersze lub zdjęcia - koncentrując się na kwestiach, które ich pasjonują.

- Zgłoszenie i publikacja: Przesłane treści przechodzą weryfikację, aby upewnić się, że są zgodne z wytycznymi platformy, a zatwierdzone treści są publikowane, docierając do globalnej publiczności.
- Zaangażowanie i informacje zwrotne: Po publikacji uczestnicy angażują się w społeczność, komentując, dzieląc się opiniami i uczestnicząc w dyskusjach, aby poszerzyć swoją perspektywę i uczyć się od innych.
- Bieżące wsparcie: Uczestnicy są zachęceni do dalszego tworzenia treści i angażowania się w działania rzecznicze, wykorzystując zasoby platformy do planowania kampanii, warsztatów lub wydarzeń.
- Uznanie i rozwój: Wyróżniający się wkład może zostać podkreślony na platformie lub w mediach społecznościowych, zapewniając uznanie i inspirując dalsze zaangażowanie młodzieży.

Ćwiczenie na rozgrzewkę 8 | Ludzki węzeł

GŁÓWNY TEMAT: Praca zespołowa i umiejętności komunikacyjne poprzez aktywność fizyczną i współpracę

CELE:

- Wspieranie pracy zespołowej i integracji we wspierającym środowisku.
- Poprawa komunikacji i umiejętności rozwiązywania problemów.
- Budowanie pewności siebie i zaufania wśród uczestników.
- Promowanie empatii i współpracy w kontekście zabawy.

SUGEROWANA WIELKOŚĆ GRUPY: 15-20 osób

ZASOBY / MATERIAŁY:

Fizyczne materiały nie są wymagane.

Przestrzeń: Przestronny i bezpieczny obszar, wolny od przeszkód, umożliwiający uczestnikom wygodne poruszanie się.

PROCES REALIZACJI DZIAŁANIA PRZY UŻYCIU TEGO NARZĘDZIA:

„Ludzki węzeł” to ćwiczenie integracyjne mające na celu wspieranie komunikacji, współpracy i rozwiązywania problemów w zabawny i angażujący sposób. Dostosowane do potrzeb uczniów ze specjalnymi potrzebami, ćwiczenie to koncentruje się na rozwijaniu umiejętności społecznych i emocjonalnych w bezpiecznym, integracyjnym środowisku, w którym każdy może uczestniczyć na swoim poziomie.

Procedura działania:

1. Przygotowanie:

- Podziel grupę na mniejsze zespoły składające się z 6-8 uczestników, aby ułatwić interakcję.
- Przekaż jasne instrukcje, wykorzystując w razie potrzeby pomoce wizualne (np. diagramy lub ilustracje), aby upewnić się, że wszyscy rozumieją zadanie.

2. Rozpoczęcie ćwiczenia:

- Niech każdy zespół utworzy krąg i upewni się, że wszyscy uczestnicy czują się komfortowo z dynamiką.
- Wyjaśnij, że celem jest rozplątanie „ludzkiego węzła” poprzez trzymanie się za ręce przez dwie osoby, które ze sobą nie sąsiadują.

3. Adaptacje podczas ćwiczenia:

- Pozwól uczestnikom o ograniczonej sprawności ruchowej dołączyć do gry poprzez trzymanie liny lub wstążki, symulując połączenia rąk.
- W razie potrzeby zapewnij dodatkowy czas, aby wszyscy mogli uczestniczyć w ćwiczeniu bez poczucia pośpiechu.
- Zaoferuj wsparcie słowne lub fizyczne uczestnikom, którzy mogą go potrzebować, jednocześnie minimalizując ingerencję w celu utrzymania wyzwania.

4. Zakończenie ćwiczenia:

- Poprowadź grupową refleksję na temat tego, jak uczestnicy czuli się podczas ćwiczenia, **58** podkreślając wartość współpracy i wzajemnego wsparcia.

Szczególne dostosowania do specjalnych potrzeb:

- Wsparcie wizualne: Używaj kart z wyraźnymi krokami lub instrukcjami.
- Elastyczność: Pozwól niektórym uczestnikom obserwować lub udzielać wskazówek werbalnych, jeśli wolą nie angażować się fizycznie.
- Wsparcie sensoryczne: Stwórz spokojne otoczenie, wolne od głośnych dźwięków, dla uczestników wrażliwych na bodźce zewnętrzne.
- Dodatkowy moderator: Zapewnij dodatkowego edukatora do pomocy w kluczowych momentach.

Czas trwania:

10-15 minut (elastyczny w zależności od potrzeb grupy).

Oczekiwane rezultaty:

- Zwiększona pewność siebie i umiejętności pracy zespołowej.
- Zwiększone uczestnictwo i czerpanie przyjemności w środowisku integracyjnym.
- Poprawa umiejętności społecznych i emocjonalnych.

Uwagi dla prowadzącego:

- Bądź elastyczny i dostosuj tempo do potrzeb grupy.
- Zapewnij pozytywne wzmocnienie wysiłków każdego zespołu, koncentrując się na współpracy i staraniach, a nie na ostatecznym wyniku.
- Stale obserwuj i dostosowuj aktywność, aby zapewnić uczestnictwo wszystkich osób.

Strona internetowa: <https://www.theatrefolk.com/blog/collaboration-games-the-human-knot>

Włączające ćwiczenie międzykulturowe 1 | VR - Środowisko naturalne i społeczne

NAZWA NARZĘDZIA: Korzystanie z wirtualnej rzeczywistości w klasie dla uczniów ze spektrum autyzmu

GŁÓWNY TEMAT: Środowisko naturalne i społeczne

CELE:

- Eksplorowanie środowiska wirtualnej rzeczywistości w celu poprawy umiejętności społecznych, integracji sensorycznej i wiedzy przedmiotowej.

SUGEROWANA WIELKOŚĆ GRUPY: W zależności od liczby dostępnych zestawów VR

ZASOBY / MATERIAŁY:

- Zestawy gogli VR
- Urządzenia kompatybilne z VR (tablety, smartfony lub komputery)
- Aplikacje VR (edukacyjne i przyjazne dla zmysłów)
- Wygodne miejsce do siedzenia
- Słuchawki z redukcją szumów (opcjonalnie)
- Wizualne harmonogramy

Zasoby: Wytyczne NSTA dotyczące korzystania z wirtualnej rzeczywistości

Polecane aplikacje VR:

- Nature Treks VR: Uspokajająca eksploracja różnych środowisk naturalnych.
- Autism XR: Zaprojektowana specjalnie do treningu umiejętności społecznych i doświadczeń przyjaznych dla zmysłów.
- Google Expeditions: Oferuje szeroki zakres edukacyjnych doświadczeń VR.

PROCES REALIZACJI DZIAŁANIA PRZY UŻYCIU TEGO NARZĘDZIA:

Przygotowanie:

- Upewnij się, że cały sprzęt VR jest naładowany i działa.
- Wybierz odpowiednie aplikacje VR, które są uspokajające, edukacyjne i przyjazne dla zmysłów.
- Przygotuj wygodną i bezpieczną przestrzeń dla uczniów do korzystania z zestawów VR.
- Przygotuj wizualny harmonogram, aby pomóc uczniom zrozumieć sekwencję działań.

1. Wprowadzenie (10 minut)

- Przywitaj uczniów i przedstaw temat lekcji.
- Wyjaśnij, czym jest rzeczywistość wirtualna i w jaki sposób zostanie wykorzystana w lekcji.
- Pokaż krótkie demo doświadczenia VR, aby dać uczniom możliwość wstępnego zapoznania się z nim.

2. Rozgrzewka sensoryczna (5 minut)

Zaangażuj uczniów w krótką aktywność sensoryczną, aby pomóc im się zrelaksować i przygotować na doświadczenie VR. Mogą to być ćwiczenia głębokiego oddychania, delikatne rozciąganie lub używanie zabawek sensorycznych.

3. Eksploracja VR (30 minut)

Ćwiczenie 1: Środowisko przyjazne sensorycznie (15 minut)

- Uczniowie będą odkrywać uspokajające środowisko VR, takie jak wirtualny spacer na łące natury lub podwodna przygoda.
- Zachęć uczniów do opisanie tego, co widzą, słyszą i czują w środowisku VR.
- Omów, jak czują się w tym środowisku i jakie są ich ulubione elementy.

Ćwiczenie 2: Ćwiczenie umiejętności społecznych (15 minut)

- Użyj aplikacji VR zaprojektowanej do ćwiczenia interakcji społecznych, takich jak odgrywanie różnych scenariuszy społecznych (np. zamawianie jedzenia w restauracji, witanie się z przyjacielem).
- Zrób przerwę po każdym scenariuszu, aby omówić interakcję i odpowiednie reakcje.

4. Dyskusja i refleksja (10 minut)

- Zbierz uczniów w kręgu, aby omówić ich doświadczenia z VR.
- Zadaj pytania przewodnie, takie jak: Co podobało ci się w aktywności VR?; Jakie to uczucie być w wirtualnym środowisku?; Jakie umiejętności społeczne dzisiaj ćwoczyłeś?
- Zachęć uczniów do dzielenia się swoimi przemyśleniami i słuchania swoich rówieśników.

5. Ćwiczenie na zakończenie (5 minut)

- Zakończ ćwiczenie uspokajającą aktywnością, taką jak słuchanie łagodnej muzyki lub prowadzona medytacja.
- Zapewnij uczniom wizualny harmonogram kolejnych kroków w ich dniu, aby pomóc im w przejściu.

Ocena:

- Obserwuj zaangażowanie i udział uczniów podczas ćwiczeń VR.
- Odnotuj wszelkie ulepszenia w interakcjach społecznych i reakcjach sensorycznych.
- Zbierz informacje zwrotne od uczniów na temat ich doświadczeń z VR.

Adaptacje i modyfikacje:

- Zapewnij dodatkowe wsparcie i wskazówki dla uczniów, którzy mogą potrzebować dodatkowej pomocy ze sprzętem VR.
- Dostosuj treści VR w oparciu o indywidualne preferencje sensoryczne i poziomy tolerancji.
- Używaj słuchawek z redukcją szumów, jeśli dźwięk w środowisku VR jest przytłaczający dla niektórych uczniów.



Włączające ćwiczenie międzykulturowe 2 | AP - Język migowy

NAZWA NARZĘDZIA: Nauka języka migowego za pomocą aplikacji

GŁÓWNY TEMAT: Język migowy

CELE:

- Nauka podstawowych umiejętności języka migowego za pomocą aplikacji do nauki języka migowego, promującej komunikację i integrację.

SUGEROWANA WIELKOŚĆ GRUPY: W zależności od liczby uczniów - grupy 2- lub 3-osobowe.

ZASOBY / MATERIAŁY:

Materiały:

- Tablety lub smartfony z zainstalowaną aplikacją do nauki języka migowego (np. The ASL App, Lingvano itp.)
- Projektor i ekran (do prezentacji grupowych)
- Pomoce wizualne (plakaty ze znakami, fiszki)
- Notatniki i długopisy do sporządzania notatek

Zasoby:

- Europejskie Stowarzyszenie Głuchych w celu uzyskania informacji i dodatkowych zasobów.
- Zalecane aplikacje do nauki języka migowego i strony internetowe do dalszej praktyki.

PROCES REALIZACJI DZIAŁANIA PRZY UŻYCIU TEGO NARZĘDZIA:

Przygotowanie:

- Upewnij się, że wszystkie urządzenia są naładowane, a aplikacja prawidłowo zainstalowana.
- Zapoznaj się z funkcjami i zawartością aplikacji.
- Przygotuj pomoce wizualne, aby ułatwić naukę.
- Zaaranżuj salę lekcyjną tak, aby ułatwić zajęcia grupowe i ćwiczenia indywidualne.

1. Wprowadzenie (10 minut)

- Przywitaj uczniów i przedstaw temat lekcji.
- Wyjaśnij znaczenie języka migowego i jego rolę w promowaniu komunikacji i integracji.
- Pokaż krótki film wprowadzający na temat języka migowego i EDA.

2. Wprowadzenie do aplikacji i nawigacja (10 minut)

- Zademonstruj, jak poruszać się po aplikacji do nauki języka migowego.
- Podkreśl kluczowe funkcje, takie jak samouczki, ćwiczenia praktyczne i słownik migowy.
- Upewnij się, że wszyscy uczniowie mogą uzyskać dostęp do aplikacji i poruszać się po niej na swoich urządzeniach.

3. Nauka podstawowych znaków (20 minut)

Ćwiczenie 1: Powitania i popularne zwroty (10 minut)

- Poprowadź uczniów przez aplikację, aby nauczyli się podstawowych powitań i typowych zwrotów (np. cześć, dziękuję, proszę).
- Zademonstruj każdy znak za pomocą aplikacji i ćwicz w grupie.
- Zachęć uczniów do łączenia się w pary i ćwiczenia wzajemnego migania.

Ćwiczenie 2: Przedmioty i czynności dnia codziennego (10 minut)

- Użyj aplikacji, aby nauczyć się znaków dla codziennych przedmiotów i czynności (np. książka, jedzenie, picie).
- Pokaż pomoce wizualne, aby utrwalić poznane znaki.
- Przeprowadź szybki quiz przy użyciu fiszek, w którym uczniowie zademonstrują odpowiednie słowo.

4. Praktyka grupowa i odgrywanie ról (15 minut)

- Podziel uczniów na małe grupy.
- Przydziel każdej grupie prosty dialog lub scenariusz do przećwiczenia przy użyciu znaków, których się nauczyli (np. przedstawianie się, zamawianie jedzenia).
- Zachęć grupy do przedstawienia swoich dialogów klasie, promując wzajemne uczenie się i pewność siebie.

5. Dyskusja i refleksja (5 minut)

- Zbierz uczniów, aby omówili swoje doświadczenia związane z korzystaniem z aplikacji i nauką języka migowego.
- Zadań pytania przewodnie, takie jak: Jak myślisz, w jaki sposób znajomość języka migowego może pomóc w codziennym życiu? Co podobało ci się w korzystaniu z aplikacji?
- Zachęć uczniów do dzielenia się swoimi przemyśleniami i słuchania swoich rówieśników.

6. Ćwiczenie na zakończenie (5 minut)

- Zakończ ćwiczenie zabawą grupową, np. piosenką lub grą w języku migowym.
- Zapewnij uczniom dodatkowe zasoby do dalszych ćwiczeń (np. strony internetowe, książki).

Ocena:

- Obserwuj zaangażowanie i udział uczniów podczas ćwiczeń.
- Zwróć uwagę na ich zdolność do dokładnego wykonywania wyuczonych znaków.
- Zbierz informacje zwrotne od uczniów na temat ich doświadczeń związanych z korzystaniem z aplikacji i nauką języka migowego.

Adaptacje i modyfikacje:

- Zapewnij dodatkowe wsparcie i wskazówki dla uczniów, którzy mogą potrzebować dodatkowej pomocy z aplikacją.
- Dostosuj tempo lekcji do potrzeb edukacyjnych i poziomu komfortu uczniów.
- Używaj większych pomocy wizualnych lub nagrywaj filmy dla uczniów z wadami wzroku.

Włączające ćwiczenie międzykulturowe 3 | Storybird - Twórcze słownictwo

NAZWA NARZĘDZIA: Storybird

GŁÓWNY TEMAT: Kreatywne zastosowanie słownictwa

CELE:

- Promowanie współpracy i kreatywności w nauce słownictwa.

SUGEROWANA WIELKOŚĆ GRUPY: 10/20 uczniów (mniejsze grupy po 4/5 uczniów)

ZASOBY / MATERIAŁY: Konto użytkownika Storybird, komputer, dostęp do internetu

PROCES REALIZACJI DZIAŁANIA PRZY UŻYCIU TEGO NARZĘDZIA:

Wprowadzenie (5 minut)

- Cel: wyjaśnij, w jaki sposób opowiadanie historii może być skutecznym narzędziem do nauki słownictwa. Omów rolę kreatywności w przyswajaniu języka i sposób, w jaki może ona sprawić, że nauka będzie bardziej angażująca.
- Tworzenie grup (5 minut)
- Organizacja grup: podziel klasę na grupy składające się z 4-5 uczniów. Przydziel role, takie jak pisarz, ilustrator, redaktor i prezenter.
- Demonstracja narzędzia (20 minut)
- Demonstracja: przedstaw krok po kroku, jak tworzyć historie w Storybird. Pokaż, jak wybierać tematy, dodawać tekst i obrazy oraz publikować historie.
- Eksploracja: pozwól uczniom zapoznać się z funkcjami i interfejsem Storybird. Udziel odpowiedzi na wszelkie pytania.

Ćwiczenie (30 minut)

- Tworzenie historii: każda grupa pisze historię zawierającą przypisane jej słowa.

Powinna ona:

- Rozwijać narrację, która w naturalny sposób uwzględnia dane słownictwo.
- Używać kreatywnych ilustracji, aby wzbogacić historię i pomóc w jej zrozumieniu.
- Upewnić się, że historia jest jasna i wciągająca, z początkiem, środkiem i końcem.
- Edycja: grupy sprawdzają i edytują swoje historie, aby upewnić się, że są dobrze napisane i wolne od błędów. Zachęć ich do rozważenia przepływu i spójności historii.
- Dzielenie się (20 minut)
- Dzielenie się historią: grupy dzielą się swoimi historiami z klasą. Powinny wyjaśnić, w jaki sposób wykorzystały słowa ze słownika i dokonały kreatywnych wyborów.
- Informacja zwrotna: przekaż konstruktywną informację zwrotną na temat historii, koncentrując się na użyciu słownictwa, kreatywności i przejrzystości.

Włączające ćwiczenie międzykulturowe 4 | Canva - Poczucie przynależności

GŁÓWNY TEMAT: Współpraca nad flagą klasy/grupy, która sprzyja poczuciu przynależności

CELE:

- Umożliwienie uczniom wspólnej pracy
- Zwiększenie kreatywności podczas pracy z interaktywnym narzędziem
- Poprawa umiejętności komunikacyjnych
- Budowanie zespołu

SUGEROWANA WIELKOŚĆ GRUPY: Mała klasa, podział na mniejsze grupy (4-5 osób)

ZASOBY / MATERIAŁY: Tablet lub laptop, internet, konto na platformie Canva

PROCES REALIZACJI DZIAŁANIA PRZY UŻYCIU TEGO NARZĘDZIA:

Wprowadzenie (5 minut)

- Przedstaw ćwiczenie uczniom i zachęć ich do pracy online z narzędziem Canva w celu zaprojektowania flagi.
- W razie potrzeby przedstaw klasie narzędzie Canva i jego funkcje.

Konfiguracja (20 minut): Zaangażuj uczniów w dyskusję, zapisując ich pomysły na widocznej tablicy lub korzystając z tablicy bezpośrednio w serwisie Canva: Opisz znaną flagę i jej elementy. Dlaczego została stworzona?; Jak opisałbyś naszą klasę? Co sprawia, że jesteśmy dumni?; Jakie wartości są ważne dla naszej klasy, takie jak życzliwość i szacunek?; Jaki rodzaj społeczności chcemy tworzyć i inspirować?; Jak możemy reprezentować te cechy w naszej fladze klasowej? Jakie symbole, kolory, słowa lub wzory powinniśmy uwzględnić?; Czy powinniśmy uwzględnić jakieś lokalne punkty orientacyjne lub cechy w naszej fladze klasowej?

Tworzenie grup (5 minut)

- Ćwiczenie (30 minut)
- Przydziel każdej grupie określoną część flagi. Mogą współpracować przy projektowaniu elementów w serwisie Canva.
- Gdy każda grupa ukończy swoją część, zbierz wszystkich, aby zaprezentowali swoje pomysły i wyjaśnili swoje wybory. Zachęcaj do zadawania pytań i przekazywania informacji zwrotnych przez rówieśników.

W oparciu o dyskusję, pracujcie razem, aby połączyć elementy w spójny projekt (np. przeprowadzając głosowanie w klasie). Upewnij się, że wszyscy wnoszą swoje pomysły i czują się włączeni w ten proces. Gdy grupa uzgodni elementy, utwórz rzeczywistą flagę w serwisie Canva i zaprezentuj ją klasie.

Refleksja (10 minut)

Dyskusja: refleksja nad doświadczeniem współpracy i wykorzystaniem Canva jako narzędzia współpracy. Omów, jak uczestnicy czuli się podczas wybierania reprezentatywnych elementów i znaczenie reprezentacji włączającej.

Włączające ćwiczenie międzykulturowe 5 | Padlet - Wspólne tworzenie słownictwa

GŁÓWNY TEMAT: Wspólne tworzenie słownictwa

CELE:

- Promowanie współpracy i kreatywności w nauce słownictwa.
- Umożliwienie uczniom wyrażania siebie za pomocą różnych narzędzi: słów, obrazów, kolorów.

SUGEROWANA WIELKOŚĆ GRUPY: 10/20 uczniów (grupy 4/5 uczniów).

ZASOBY / MATERIAŁY: Konto użytkownika Padlet, komputer, dostęp do internetu

PROCES REALIZACJI DZIAŁANIA PRZY UŻYCIU TEGO NARZĘDZIA:

Wprowadzenie (5 minut)

- Wprowadzenie (5 minut)
- Cel: wyjaśnij, w jaki sposób Padlet może być wykorzystywany do wspólnej nauki. Omów znaczenie pracy zespołowej i tego, jak dzielenie się wiedzą może poprawić naukę słownictwa.
- Tworzenie grup (5 minut)
- Zorganizuj grupy: podziel klasę na grupy składające się z 4-5 uczniów. Przydziel role, takie jak poszukiwacz, pisarz, redaktor i prezydent.
- Konfiguracja (20 minut)
- Tworzenie tablicy: utwórz tablicę Padlet dla każdej grupy. Zademonstruj, jak dodawać posty, obrazy, linki i komentarze.
- Eksploracja: pozwól uczniom zapoznać się z funkcjami Padlet. Odpowiedz na wszelkie ich pytania.

Ćwiczenie (30 minut)

Tworzenie treści: grupy dodają słowa, definicje, obrazy i przykłady do swoich tablic Padlet.

Powinni:

- Wyszukiwać i wybierać słowa związane z wybranym tematem lub zagadnieniem.
- Podawać jasne i zwięzłe definicje i przykłady.
- Dodawać pomoce wizualne, takie jak obrazy lub filmy, aby zwiększyć zrozumienie.

Współpraca: zachęcaj grupy do wzajemnego przeglądania swoich tablic i przekazywania konstruktywnych informacji zwrotnych. Promuje to wzajemne uczenie się i zapewnia dokładność informacji.

Współpraca i informacje zwrotne (20 minut)

Wzajemna ocena: grupy przeglądają nawzajem swoje tablice Padlet i przekazują sobie informacje zwrotne. Mogą zostawiać komentarze i sugestie dotyczące ulepszeń.

Dyskusja: przeprowadź dyskusję w klasie na temat słownictwa i procesu współpracy. Podkreśl znaczenie dokładności i jasności w nauce słownictwa.

Refleksja (10 minut): zastanów się nad doświadczeniem współpracy i wykorzystaniem Padlet jako narzędzia do nauki. Omów, w jaki sposób wspólna praca może poprawić zrozumienie i zapamiętanie słownictwa.

Włączające ćwiczenie międzykulturowe 6 | Ceteris Paribus - Kompetencje ekonomiczne - Włączenie społeczne

GŁÓWNY TEMAT: Umiejętności ekonomiczne - Włączenie społeczne

CELE:

- Przedstawienie i wyjaśnienie podstawowych pojęć ekonomicznych, takich jak podaż i popyt, równowaga rynkowa i cykle gospodarcze.
- Interaktywna i wciągająca rozgrywka sprawia, że nauka ekonomii staje się przyjemna i przystępna.
- Stawianie przed graczami wyzwania w postaci scenariuszy rozwiązywania problemów, które odzwierciedlają rzeczywiste sytuacje ekonomiczne, zwiększając tym samym umiejętności krytycznego myślenia.
- Oferowanie doświadczenia opartego na narracji, które pomaga graczom odnieść abstrakcyjne koncepcje ekonomiczne do codziennego życia.

SUGEROWANA WIELKOŚĆ GRUPY: Format dla jednego gracza, umożliwiający spersonalizowaną naukę dostosowaną do indywidualnego tempa i zrozumienia. Potencjał do wykorzystania w klasie, gdzie każdy uczeń gra indywidualnie, po czym następuje dyskusja grupowa na temat poznanych pojęć.

ZASOBY / MATERIAŁY:

- Gra wymaga komputera z systemem Windows 10 lub nowszym.
- 2 GB dostępnej przestrzeni dyskowej na instalację gry.
- Monitor lub wyświetlacz obsługujący rozdzielczość gry, a także klawiatura i mysz do nawigacji.
- Grę można pobrać ze Steam, więc połączenie internetowe jest niezbędne do wstępnego pobrania i aktualizacji. Jest ona również dostępna w pliku zip na stronie <https://www.ceteris-paribus.eu/simulation-game>

PROCES REALIZACJI DZIAŁANIA PRZY UŻYCIU TEGO NARZĘDZIA:

- Gracz rozpoczyna rozgrywkę, wcielając się w postać Kaia, który porusza się po różnych poziomach reprezentujących różne środowiska ekonomiczne.
- Każdy poziom przedstawia nową koncepcję ekonomiczną, taką jak inflacja, dynamika rynku lub kryzysy gospodarcze, które gracze muszą zrozumieć i zastosować, aby robić postępy.
- Rozgrywka obejmuje mechanikę wskaż i kliknij, w której gracze zbierają informacje, rozwiązują zagadki i przechodzą mini-gry, które wzmacniają nauczane lekcje ekonomiczne.
- W miarę postępów gracze napotykają bardziej złożone scenariusze, które wymagają głębszego zrozumienia i zastosowania zasad ekonomicznych.
- Gra została zaprojektowana tak, aby była zarówno edukacyjna, jak i rozrywkowa, zapewniając, że gracze pozostaną zaangażowani podczas nauki.

Włączające ćwiczenie międzykulturowe 7 | Zaangażowanie młodzieży i opowiadanie historii

GŁÓWNY TEMAT: Zaangażowanie młodzieży i opowiadanie historii

CELE:

- Angażowanie młodych ludzi w konstruktywne dyskusje na tematy takie jak integracja społeczna, praca z młodzieżą i inne kwestie społeczne.
- Budowanie empatii, aktywnego słuchania i umiejętności komunikacyjnych poprzez zachęcanie uczestników do dzielenia się osobistymi historiami i perspektywami.
- Tworzenie zabawnego, dynamicznego i bezpiecznego środowiska, w którym młodzi ludzie czują się swobodnie, wyrażając siebie i ucząc się od innych.
- Wspieranie osób pracujących z młodzieżą w wykorzystywaniu opowiadania historii jako narzędzia do budowania głębszych relacji z młodymi ludźmi.

SUGEROWANA WIELKOŚĆ GRUPY: Idealne dla grup od 4 do 12 graczy, z możliwością dostosowania do mniejszych lub większych grup. Nadaje się dla osób w wieku 14 lat i starszych, dzięki czemu jest wszechstronnym narzędziem do pracy z młodzieżą, szkół lub domów kultury. Może być dostosowane do różnych dynamik grupowych, takich jak grupy zróżnicowane wiekowo lub z różnych środowisk kulturowych.

ZASOBY / MATERIAŁY:

- Instrukcje dla graczy i moderatorów: Dostępne online, do wydrukowania lub w wersji cyfrowej.
- Plansza gry: Do wydrukowania w formacie A2, aby wizualnie poprowadzić rozgrywkę.
- Karty misji: Zestawy kart, które zapewniają różne wyzwania lub odpowiedzi do opowiadania historii dla każdej sesji gry, koncentrując się na różnych tematach, takich jak „Bezrobocie”, „Integracja społeczna” i „Praca z młodzieżą”.
- Karty słów kluczowych: Istotne terminy związane z głównymi tematami gry, których gracze używają do tworzenia swoich historii.
- Karty wyzwań i karty (nie)możliwości: Zaprojektowane, aby uczynić grę bardziej nieprzewidywalną i dynamiczną poprzez wprowadzenie nowych scenariuszy lub wyzwań.
- Karty Jokerów: Specjalne karty, które mogą zmienić przebieg gry; należy wydrukować co najmniej 10 kart.

PROCES REALIZACJI DZIAŁANIA PRZY UŻYCIU TEGO NARZĘDZIA:

Rozpocznij od wydrukowania wszystkich niezbędnych materiałów i zapoznania się z instrukcjami. Zbierz graczy i krótko przedstaw cele i zasady gry. Gracze na zmianę dobierają karty („Misja”, „Słowo kluczowe”, „Wyzwanie” lub „(Nie)możliwość”) i używają ich do budowania historii wokół wybranych tematów. W każdej rundzie gracze muszą włączyć słowa kluczowe ze swoich kart do swoich opowieści, co zachęca do kreatywności i krytycznego myślenia. Gra została zaprojektowana tak, aby była elastyczna, a moderator mógł dostosować długość i złożoność w zależności od dynamiki grupy. Po zakończeniu gry odbywa się sesja podsumowująca, podczas której gracze omawiają swoje doświadczenia, dzielą się opiniami i zastanawiają się nad poruszonymi tematami.

Włączające ćwiczenie międzykulturowe 8 | Pictosonidos

GŁÓWNY TEMAT: Tworzenie przestrzeni zaufania poprzez słowa i dźwięk

CELE:

- Projektowanie aktywności związanych z inicjowaniem i budowaniem pewności siebie poprzez wykorzystanie słów i ich dźwięków, szczególnie dla osób ze specjalnymi potrzebami.
- Wspieranie kreatywności, krytycznego myślenia i umiejętności projektowania dźwięku poprzez działanie oparte na projekcie z wykorzystaniem Pictosonidos.

SUGEROWANA WIELKOŚĆ GRUPY: 10/20 uczniów. Pomysł polega na stworzeniu grup składających się z 4/5 uczniów.

ZASOBY / MATERIAŁY: Komputer / dostęp do internetu

PROCES REALIZACJI DZIAŁANIA PRZY UŻYCIU TEGO NARZĘDZIA:

1. Wprowadzenie (10 minut):

- Rozpocznij od dyskusji na temat mocy dźwięku i jego roli w kształtowaniu naszego postrzegania świata.
- Przedstaw Pictosonidos i jego potencjał w zakresie projektowania dźwięku i opowiadania historii.
- Krótko przedstaw koncepcję pejzaży dźwiękowych, które są środowiskami tworzonymi przez kombinację dźwięków.

2. Burza mózgów na temat projektu (20 minut):

- Podziel uczniów na 2-3-osobowe grupy.
- Zachęć każdą grupę do przeprojektowania znanego środowiska (np. klasy, stołówki szkolnej, parku) w unikalny krajobraz dźwiękowy przy użyciu Pictosonidos.
- Zachęć ich do zastanowienia się nad celem i nastrojem, jaki chcą wywołać swoim krajobrazem dźwiękowym (np. spokojny i relaksujący, energiczny i stymulujący, tajemniczy i pełen napięcia).

3. Eksploracja i wybór dźwięku (30 minut):

- Zapewnij uczniom czas na zapoznanie się z różnorodną biblioteką dźwięków Pictosonidos.
- Zachęć ich do eksperymentowania z różnymi kombinacjami dźwięków i technikami nakładania warstw, aby osiągnąć pożądany efekt dźwiękowy.
- W razie potrzeby przedstaw dodatkowe zasoby dźwiękowe online, które uczniowie mogą włączyć do swoich projektów z odpowiednim oznaczeniem.

4. Tworzenie pejzażu dźwiękowego (40 minut):

- Uczniowie pracują w swoich grupach, aby stworzyć swoje pejzaże dźwiękowe za pomocą Pictosonidos.

Zachęć ich do:

- Organizowania wybranych przez siebie dźwięków w logicznej sekwencji w celu stworzenia narracji.
- Zwracania uwagi na przejścia dźwiękowe i stosowania efektów pojawiania się i zanikania dźwięków w celu uzyskania dopracowanego krajobrazu dźwiękowego.
- Rozważenia włączenia efektów dźwiękowych i muzyki wraz z podstawowymi dźwiękami z Pictosonidos.

5. Prezentacje i informacje zwrotne (30 minut):

- Każda grupa prezentuje klasie stworzony przez siebie pejzaż dźwiękowy.
- Odtwórz pejzaż dźwiękowy i poproś klasę o dyskusję:
- Emocje lub uczucia wywołane przez krajobraz dźwiękowy.
- Skuteczność wybranych dźwięków w osiągnięciu zamierzonego nastroju.
- Obszary wymagające poprawy lub alternatywne opcje dźwiękowe.

Włączające ćwiczenie międzykulturowe 9 | ARASAAC - Dostępność

GŁÓWNY TEMAT: Dostępność

CELE:

Rozwijanie umiejętności krytycznego myślenia i rozwiązywania problemów poprzez przeprowadzenie audytu dostępności budynku szkoły i zaproponowanie ulepszeń z wykorzystaniem piktogramów ARASAAC.

SUGEROWANA WIELKOŚĆ GRUPY: 10/20 uczniów. Pomysł polega na stworzeniu grup składających się z 4/5 uczniów.

ZASOBY / MATERIAŁY:

- Mapa szkoły lub plan piętra (cyfrowy lub fizyczny)
- Markery lub długopisy (w przypadku korzystania z mapy fizycznej)
- Karteczki samoprzylepne
- Wybór drukowanych piktogramów ARASAAC związanych z funkcjami dostępności (rampy, windy, toalety dla osób niepełnosprawnych, oznakowanie w alfabecie Braille'a itp.)
- Dodatkowe materiały do prezentacji (tablica plakatu, oprogramowanie do prezentacji - opcjonalnie)

PROCES REALIZACJI DZIAŁANIA PRZY UŻYCIU TEGO NARZĘDZIA:

1. Wprowadzenie (10 minut):

Rozpocznij od dyskusji na temat dostępności i jej znaczenia w przestrzeniach publicznych, takich jak szkoły.

Przedstaw koncepcję audytu niepełnosprawności i jego rolę w identyfikowaniu i usuwaniu barier dostępności. Krótko przedstaw piktogramy ARASAAC i ich potencjał jako narzędzia komunikacji w zakresie informacji o dostępności.

2. Tworzenie zespołów audytowych (5 minut):

Podziel klasę na małe grupy składające się z 3-4 uczniów, dążąc do zróżnicowanej reprezentacji umiejętności i środowisk w każdym zespole.

3. Zrozumienie standardów dostępności (15 minut)

- Przedstaw uczniom krótki przegląd standardów i przepisów dotyczących dostępności (krajowych/regionalnych) dla instytucji edukacyjnych.
- Można to zrobić za pomocą materiałów informacyjnych, prezentacji lub przeglądania odpowiednich zasobów online.

Skoncentruj się na kluczowych kwestiach związanych z dostępnością, takich jak:

- Dostępność fizyczna (rampy, windy, szerokie drzwi)
- Dostępność sensoryczna (pomoce wzrokowe i słuchowe, odpowiednie oświetlenie)
- Dostępność informacji (oznakowanie w różnych formatach, jasna komunikacja)

4. Przeprowadzenie audytu dostępności (40 minut):
 - Poinstruuuj każdą grupę, aby wykorzystała mapę szkoły lub plan piętra do przeprowadzenia wirtualnego lub fizycznego audytu dostępności budynku szkoły.
 - Uczniowie powinni użyć karteczek samoprzylepnych, aby zaznaczyć obszary, w których zidentyfikowali bariery dostępności w oparciu o omówione standardy.
 - Zachęć ich do wzięcia pod uwagę potrzeb osób z różnymi niepełnosprawnościami (poruszanie się, wzrok, słuch itp.).
5. Opracowywanie rozwiązań za pomocą piktogramów (40 minut):
 - Zapewnij każdej grupie piktogramy ARASAC przedstawiające cechy dostępności.
 - Zleć im zaproponowanie rozwiązań mających na celu usunięcie zidentyfikowanych barier dostępności przy użyciu piktogramów.
 - Może to obejmować oznaczenie idealnego rozmieszczenia ramp, wind, oznakowania itp. na mapie/planie piętra za pomocą odpowiednich piktogramów.
 - Zachęć uczniów do kreatywności i rozważenia różnych rozwiązań dla każdej bariery.
6. Prezentacje i dyskusja (40 minut):
 - Każda grupa przedstawia wyniki audytu dostępności i proponowane rozwiązania, korzystając z oznaczonej mapy/planu piętra i piktogramów ARASAC.
 - Poprowadź dyskusję w klasie na temat wyzwań i możliwości zidentyfikowanych podczas audytów.
 - Zachęć uczniów do rozważenia wykonalności i potencjalnego wpływu proponowanych przez nich rozwiązań.
 - Omów znaczenie jasnej i uniwersalnej komunikacji za pomocą piktogramów dla informacji o dostępności.
7. Podsumowanie (10 minut):
 - Krótko podsumuj kluczowe wnioski z ćwiczenia, podkreślając znaczenie dostępności dla wszystkich członków społeczności szkolnej.
 - Zachęć uczniów do zastanowienia się nad nowo odkrytą świadomością barier dostępności i ich potencjalną rolą w promowaniu projektowania sprzyjającego włączeniu społecznemu.



Włączające ćwiczenie międzykulturowe 10 | KHAN ACADEMY

GŁÓWNY TEMAT: Integracja Khan Academy w klasie w celu poprawy nauki

CELE:

- Zapoznanie uczniów z cyfrowymi narzędziami edukacyjnymi: Zapoznanie uczniów z Khan Academy, pomagając im w wygodnym korzystaniu z platform cyfrowych do nauki.
- Lepsze zrozumienie podstawowych przedmiotów: Korzystanie z zasobów Khan Academy w celu pogłębienia wiedzy i umiejętności uczniów w zakresie matematyki, nauk ścisłych i humanistycznych.
- Promowanie niezależnego uczenia się: Zachęcanie uczniów do przejęcia kontroli nad swoją nauką poprzez dostęp do samodzielnych lekcji i ćwiczeń Khan Academy.

SUGEROWANA WIELKOŚĆ GRUPY: Uczniowie mogą pracować samodzielnie lub w małych grupach (3-5 osób)

ZASOBY / MATERIAŁY: Komputery, laptopy, tablety lub smartfony z dostępem do internetu dla każdego ucznia lub grupy uczniów.

PROCES REALIZACJI DZIAŁANIA PRZY UŻYCIU TEGO NARZĘDZIA:

1. Przygotowanie

Ocena potrzeb uczniów: Zidentyfikuj przedmioty i obszary, w których uczniowie potrzebują największego wsparcia. Khan Academy oferuje zasoby z zakresu matematyki, nauk ścisłych, ekonomii, nauk humanistycznych i nie tylko.

Utwórz konto nauczyciela: Utwórz konto nauczyciela w Khan Academy. Pozwoli ci to zarządzać zajęciami, przydzielać treści i śledzić postępy uczniów. Zapoznaj się z platformą: Poświęć trochę czasu na zapoznanie się z funkcjami Khan Academy, w tym z pulpitem nawigacyjnym, śledzeniem postępów uczniów i biblioteką treści.

2. Konfiguracja klas

Tworzenie klas: Użyj pulpitu nauczyciela, aby utworzyć klasy. Możesz tworzyć oddzielne lekcje dla różnych przedmiotów lub poziomów klas. Dodawanie uczniów: Zaproś uczniów do swoich klas. Możesz to zrobić, wysyłając im kod klasy lub importując listę uczniów. Upewnij się, że każdy uczeń poprawnie skonfigurował swoje konto. Przypisywanie treści: Na podstawie oceny, przypisz uczniów do konkretnych kursów, filmów, ćwiczeń i quizów. Upewnij się, że treść jest zgodna z celami programu nauczania.

3. Włączenie do programu nauczania

Dostosowanie do programu nauczania: Dopasuj zasoby Khan Academy do swojego programu nauczania. Określ, które filmy i ćwiczenia pasują do twoich planów lekcji. Tworzenie harmonogramu: Opracuj harmonogram, aby zintegrować działania Khan Academy z regularnym planem nauczania. Określ, które dni będą poświęcone ćwiczeniom Khan Academy. Wyznacz cele: Wyznacz jasne cele i oczekiwania dla uczniów. Na przykład, określ liczbę filmów.

Włączające ćwiczenie międzykulturowe 11 | TEACHFLIX

GŁÓWNY TEMAT: Integracja filmów TEACHFLIX w klasie w celu poprawy nauki

CELE:

- Angażowanie uczniów za pomocą wyselekcjonowanych filmów edukacyjnych.
- Pobudzanie myślenia i inicjowanie dyskusji w oparciu o treści wideo.
- Wspieranie planów lekcji dynamicznymi i różnorodnymi materiałami wideo.
- Zapewnienie nauczycielom stałego dostępu do nowych materiałów wideo z różnych przedmiotów.

SUGEROWANA WIELKOŚĆ GRUPY: Uczniowie mogą oglądać filmy jako cała klasa, w grupach lub samodzielnie.

ZASOBY / MATERIAŁY: Komputery, laptopy, tablety lub smartfony z dostępem do internetu. Dostęp do platformy z kolekcją filmów TEACHFLIX.

PROCES REALIZACJI DZIAŁANIA PRZY UŻYCIU TEGO NARZĘDZIA:

1. Przygotowanie:

Dostęp do TEACHFLIX: Odwiedź platformę TEACHFLIX, aby zapoznać się z kolekcją filmów.

Wybór filmów: Wybierz filmy, które są zgodne z celami lekcji i programem nauczania.

2. Planowanie lekcji:

Integracja filmów: Zaplanuj, jak włączyć wybrane filmy do lekcji. Zdecyduj, czy użyć ich do wprowadzenia, wzmocnienia pojęć lub zainicjowania dyskusji.

Harmonogram: Określ odpowiedni czas podczas lekcji, aby pokazać filmy.

3. Wdrożenie w klasie:

Prezentowanie filmów: Zaprezentuj filmy całej klasie lub poproś uczniów o obejrzenie ich w małych grupach lub samodzielnie.

Poprowadzenie dyskusji: Zachęć uczniów do dzielenia się swoimi przemyśleniami i reakcjami na materiały wideo. Wykorzystaj filmy jako punkt wyjścia do głębszej dyskusji na dany temat.

Włączające ćwiczenie międzykulturowe 12 | Podnoszenie świadomości na temat włączenia cyfrowego

NAZWA NARZĘDZIA: Powtoon

GŁÓWNY TEMAT: Podnoszenie świadomości na temat włączenia cyfrowego

CELE:

- Podniesienie świadomości uczniów na temat znaczenia integracji cyfrowej i promowanie projektowania dostępnych rozwiązań technologicznych dla wszystkich.
- Celem korzystania z Powtoon jest udostępnienie dowolnego rodzaju prezentacji lub materiałów dydaktycznych. Powtoon to narzędzie online, które umożliwia tworzenie animowanych prezentacji i filmów instruktażowych w łatwy i przystępny sposób, bez konieczności posiadania zaawansowanych umiejętności projektowania lub animacji.

SUGEROWANA WIELKOŚĆ GRUPY: 10/20 uczniów. Pomysł polega na stworzeniu grup składających się z 4/5 uczniów.

ZASOBY / MATERIAŁY: Komputer / konto w serwisie Powtoon

PROCES REALIZACJI DZIAŁANIA PRZY UŻYCIU TEGO NARZĘDZIA:

Wprowadzenie (5 minut):

Rozpocznij krótką dyskusję na temat koncepcji włączenia cyfrowego i jego znaczenia w dzisiejszym społeczeństwie. Przedstaw przykłady osób, które mogą napotykać bariery w dostępie do technologii cyfrowych i korzystaniu z nich. Zadaj główne pytanie: jak możemy zaprojektować cyfrowy świat, który będzie dostępny dla wszystkich?

Poszukiwania i analiza (20 minut):

Podziel klasę na grupy składające się z 3-4 uczniów. Przypisz każdej grupie określoną niepełnosprawność lub stan, który może wpływać na dostęp do technologii cyfrowych (np. niepełnosprawność wzrokowa, słuchowa, ruchowa, poznawcza). Poproś grupy o przeanalizowanie barier napotykanych przez osoby z przypisaną niepełnosprawnością w dostępie do technologii cyfrowych. Zachęć uczniów do wyszukiwania informacji w internecie, artykułach, filmach i relacjach osób niepełnosprawnych.

Opracowanie rozwiązań (30 minut):

Poinstruuuj każdą grupę, aby zaprojektowała rozwiązanie technologiczne, które umożliwi osobom z przypisaną niepełnosprawnością dostęp do technologii cyfrowych i efektywne korzystanie z nich. Zachęć uczniów do kreatywności i myślenia o innowacyjnych rozwiązaniach, które mogą wykorzystywać różne narzędzia i zasoby technologiczne. Zasugeruj, aby rozwiązania uwzględniały takie aspekty, jak użyteczność, dostępność, prostota i możliwość dostosowania do różnych potrzeb.

Tworzenie prezentacji Powtoon (30 minut):

Pokieruj grupami, wykorzystując Powtoon do stworzenia prezentacji wyjaśniającej przypisaną niepełnosprawność, zidentyfikowane bariery i zaprojektowane rozwiązanie technologiczne. Zachęcaj do korzystania z atrakcyjnych zasobów wizualnych, takich jak obrazy, animacje, ikony oraz jasne i zwięzłe teksty. Upewnij się, że prezentacje są dostępne dla osób z różnymi niepełnosprawnościami, używając kontrastujących kolorów, napisów oraz audiodeskrypcji.

Prezentacje i dyskusja (20 minut):

Każda grupa prezentuje swój projekt Powtoon reszcie klasy, wyjaśniając niepełnosprawność, bariery i zaprojektowane rozwiązanie technologiczne. Zapewnij przestrzeń do zadawania pytań, komentowania i dyskusji między grupami. Podkreśl znaczenie współpracy, pracy zespołowej i empatii w projektowaniu rozwiązań włączających.

Refleksja i wnioski (10 minut):

Przeprowadź końcową refleksję na temat ćwiczenia, podkreślając zdobytą wiedzę na temat włączenia cyfrowego. Powróć do głównego pytania: jak możemy zaprojektować cyfrowy świat dla wszystkich? Zachęć uczniów do dalszej refleksji nad tematem i poszukiwania możliwości promowania włączenia cyfrowego w swoim środowisku.

Więcej informacji na temat projektu i jego rezultatów można znaleźć na stronie internetowej AMOR: <https://amor.erasmus.site/#>

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



celjski mladinski center
prostor svobodnih idej in druženja