



Comp-Up

MOTIVATE ADULTS
TO IMPROVE BASIC
COMPETENCES



Erasmus+

comp-up.erasmus.site/
facebook.com/compupmotivateadults/

COMP-UP: Motivate Adults to Improve Basic Competences

Zbiór narzędzi COMP-UP

Folkuniversitetet

Rezultat intelektualny 1

Czerwiec 2020

Spis treści

| | |
|---|----|
| 1. Wprowadzenie | 3 |
| 2. Cel zbioru narzędzi | 3 |
| 3. Zidentyfikowane luki i potrzeby | 4 |
| 3.1 Motywacja | 4 |
| 3.2 Ocena cyfrowa | 5 |
| 3.3 Ocena numeryczna | 6 |
| 3.3 Ocena umiejętności czytania i pisania | 7 |
| 3.4 Wsparcie w życiu codziennym | 8 |
| 4. Zbiór Narzędzi | 10 |
| 5. Wytyczne dotyczące zbioru narzędzi | 33 |
| 5.1 Motywacja | 33 |
| Budowanie relacji | 33 |
| Cele realne i indywidualne | 34 |
| Związek z rzeczywistymi sytuacjami | 34 |
| Angażujące materiały szkoleniowe | 35 |
| Sieć i dalsze szkolenia dla edukatorów | 36 |
| 5.2 Ocena cyfrowa | 37 |
| 5.3 Ocena numeryczna | 37 |
| 5.4 Ocena umiejętności czytania i pisania | 38 |
| 5.5 Wsparcie w życiu codziennym | 39 |
| 6. Podsumowanie | 39 |
| 7. Dalsza droga | 40 |

1. Wprowadzenie

Okolo 70 milionów Europejczyków zmaga się z brakiem podstawowych umiejętności czytania i pisania, liczenia czy korzystaniem z narzędzi cyfrowych w codziennym życiu. Bez tych umiejętności różne niezbędne codzienne czynności stają się trudne i stanowią przeszkodę w integracji społecznej i zawodowej. Znaczenie umiejętności informatycznych, jako jednej z ośmiu kluczowych kompetencji, które powinien opanować każdy europejski obywatel, zostało nawet podkreślone w Europejskiej agencji cyfrowej Komisji Europejskiej z 2010 r.

W związku z tym Rada Europejska przyjęła „Zalecenie w sprawie ścieżek podnoszenia kwalifikacji”, aby pomóc dorosłym w nabyciu minimalnego poziomu umiejętności czytania, pisania i liczenia oraz umiejętności informatycznych poprzez rozwój wysokiej jakości i dostępnych usług.

W tym kontekście konsorcjum COMP-UP, na podstawie swoich doświadczeń z osobami dorosłymi znajdującymi się w niekorzystnej sytuacji i posiadającymi niskie kwalifikacje w zakresie kształcenia dorosłych, sugeruje, że aktualizacja kompetencji specjalistów ds. kształcenia dorosłych (ang. AEP - *Adult Education Professionals*), którzy wspierają uczących się dorosłych, jest odpowiedzią na poprawę umiejętności czytania, pisania i liczenia oraz umiejętności informatycznych tej grupy docelowej.

Projekt COMP-UP, zgodnie z potrzebami i priorytetami wymienionymi powyżej, będzie miał na celu zwiększenie motywacji nisko wykwalifikowanych dorosłych uczących się do udziału w edukacji i poprawę ich umiejętności czytania, pisania i liczenia oraz umiejętności informatycznych.

2. Cel zbioru narzędzi

W ostatnich latach w ramach unijnych i krajowych projektów i inicjatyw opracowano różne narzędzia i metodologie w zakresie oceny motywacji i umiejętności. Jak dotąd nie ma jednak kompleksowego przeglądu tego, co jest dostępne w odniesieniu do nisko wykwalifikowanych dorosłych uczących się.

Główną ideą tego zbioru narzędzi jest waloryzacja takich narzędzi i zapewnienie ich zrównoważonego wykorzystania w całej Europie. Niniejsze kompendium jest bezpośrednim wynikiem badań przeprowadzonych przez wszystkich sześciu partnerów w pierwszych miesiącach trwania projektu. Faza badawcza obejmowała grupę fokusową składającą się z 10 specjalistów w dziedzinie kształcenia dorosłych z każdego kraju partnerskiego oraz zbior 50 najlepszych praktyk na poziomie krajowym i UE w zakresie motywacji osób dorosłych o niskich kwalifikacjach i oceny umiejętności informatycznych, umiejętności czytania i pisania oraz umiejętności w zakresie liczenia. Spośród 50 zebranych narzędzi 23 zostały wybrane jako najlepsze praktyki, które zostaną przedstawione w tym zbiorze narzędzi.

Wyniki badań zostały przeanalizowane i przetworzone w tym zbiorze narzędzi w celu zidentyfikowania luk i potrzeb AEP w odniesieniu do motywacji osób dorosłych o niskich kwalifikacjach, oceny umiejętności cyfrowych, umiejętności liczenia i czytania i pisania oraz wsparcia w codziennym życiu. Ponadto dwadzieścia projektów zostało wybranych jako najlepsze przykłady projektów mających na celu zwiększenie motywacji osób dorosłych o niskich kwalifikacjach do udziału w nauce. Pozostałe trzy projekty koncentrują się w szczególności na umiejętnościach czytania, pisania i liczenia oraz umiejętnościach informatycznych.

Większość projektów w tym zbiorze narzędzi ma różne rodzaje specjalistów z zakresu edukacji dorosłych i innych pracowników socjalnych jako bezpośrednią grupę docelową, a każdy projekt ma nisko wykwalifikowanych dorosłych uczących się lub innych marginalizowanych dorosłych jako bezpośrednią lub pośrednią grupę docelową. Podczas analizy projektów brano pod uwagę różne czynniki, aby zapewnić, że każdy z nich spełnia kryteria najlepszej praktyki. Szczególną uwagę poświęcono technicznej wykonalności projektów, ich możliwościom powielania, zdolnościom adaptacyjnym oraz skuteczności i powodzeniu. Uwzględniono również trwałość ekologiczną, gospodarczą i społeczną projektu. Ogólnie rzecz biorąc, projekty te mają być wykorzystywane w sposób zrównoważony w całej Europie i spełniać wysokie standardy.

W trakcie prac zidentyfikowano następujące kategorie wśród różnych narzędzi projektów: *Podręcznik/narzędzie dla edukatorów* (najlepsza praktyka 1-11), *Internetowe formularze do nauki* (najlepsza praktyka 12-18), *Gry edukacyjne* (najlepsza praktyka 19) oraz *Poradnie* (najlepsza praktyka 20). Należy stwierdzić, że nie sporządzono rankingów różnych kategorii narzędzi. Przewodniki lub podręczniki metodyczne są dobre, ponieważ celem projektu jest dotarcie do osób odpowiedzialnych za edukację, platformy edukacyjne online są nowoczesne i łatwo dostępne. Gry edukacyjne są zgodne z duchem XXI wieku i stanowią dobrą alternatywę dla formalnej nauki.

Kolekcja narzędzi może być wykorzystana przez AEP do uzyskania przeglądu, wkładu i inspiracji dla nowych metod i narzędzi, które mogą być wykorzystane w pracy z nisko wykwalifikowanymi dorosłymi. W sekcji 5 „Wskazówki dotyczące zbioru narzędzi” czytelnik może znaleźć rekomendacje i wskazówki, jak wdrożyć różne narzędzia wymienione w rozdziale czwartym. Co więcej, zbiór narzędzi COMP-UP będzie stanowić podstawę programu szkoleniowego COMP-UP, a AEP zostaną przeszkoleni w zakresie korzystania z wybranych narzędzi i udzielania wsparcia osobom dorosłym o niskich kwalifikacjach.

3. Zidentyfikowane luki i potrzeby

3.1 Motywacja

Kluczową częścią pracy z edukacją dla nisko wykwalifikowanych dorosłych uczących się jest kwestia motywacji. W grupach fokusowych z każdego kraju partnerskiego zauważono, że dorośli uczący się, jeśli wcześniej mieli złe doświadczenia z nauką, mają większą skłonność do frustracji i rezygnacji ze szkoleń i kształcenia. Wielu uczestników miało do tej pory niewielkie poczucie osiągnięć w nauce i dlatego łatwo ulegają frustracji w kwestii motywacji do nauki. Szybka rezygnacja z nauki jest większym problemem wśród osób dorosłych na przykład ze względu na niską wiarę w siebie i brak pozytywnych doświadczeń w nauce. Słabe doświadczenia w uczeniu się mogą negatywnie wpłynąć na wytrwałość w uczeniu się lub szkoleniu. W przypadku braku natychmiastowego sukcesu w nauce ryzyko frustracji i rezygnacji z nauki jest wysokie.

Inną kwestią wpływającą na poziom motywacji grupy docelowej są różne ograniczenia, które mogą utrudniać im uczestnictwo w kształceniu lub szkoleniu. Obowiązki rodzinne, brak czasu, izolacja społeczna i aspekty kulturowe są pewnymi ograniczeniami, które zniechęcają dorosłych (zwłaszcza kobiety) do angażowania się w edukację. Co więcej, trudności finansowe i zagrożenie ubóstwem

stanowią dla niektórych osób ogromną przeszkodę w uczestniczeniu w szkoleniach i edukacji, jeśli uczestnicy zmagają się z niestabilnymi lub nieformalnymi sytuacjami zawodowymi, trudno jest im nadać priorytet uczestniczeniu w edukacji. Ograniczenia fizyczne i psychiczne to kolejne kwestie, które wpływają na motywację i zdolność do angażowania się w działalność edukacyjną. Kwestie związane z migracją są kolejną przeszkodą, która może ograniczyć uczestnictwo osób dorosłych w kształceniu i szkoleniu, na przykład zbliżająca się deportacja jest dużym obciążeniem psychologicznym dla osób ubiegających się o azyl i będzie miała znaczący wpływ na motywację do podjęcia nauki. Ponadto, jeśli jesteś nowo przybyły do kraju i nie wiesz, czy zostaniesz dopuszczony do pobytu i uzyskania docelowo możliwości stałego pobytu, na ogół wpływa to na motywację do nauki.

Dobrowolne uczestnictwo ma duże znaczenie dla motywacji uczestników. Jeśli uczestnicy uczęszczają na kurs dobrowolnie, mają zazwyczaj dość wysoką motywację. Jeśli uczestnik bierze udział w kursie, ponieważ został tam polecony przez oficjalny podmiot i czuje się zobowiązany do nauki, motywacja jest zazwyczaj niższa. Motywacja może być osiągnięta również w tej grupie, ale zazwyczaj wymaga ona większego wysiłku ze strony trenerów i edukatorów.

Dostosowywanie i adaptowanie materiałów do nauki jest kolejnym czynnikiem, który może wpływać na motywację uczniów. Dostosowywanie materiałów edukacyjnych jest aspektem, który AEP biorący udział w grupach fokusowych wyraził jako coś, z czym zmagają się. Wśród grupy docelowej nisko wykwalifikowanych dorosłych uczących się potrzeby mogą być dość zróżnicowane, a zapotrzebowanie na dostosowane materiały jest często wysokie. Jeżeli materiał nie jest dostosowany do poziomu uczącego się, trudno będzie go zmotywować do zaangażowania. Ponadto, jeśli grupy są zbyt duże, trudno będzie nauczycielowi dostosować poziom do każdego uczestnika, co może być zniechęcające dla uczestników, którzy mają wyższy lub niższy poziom niż reszta klasy.

Podsumowując, potrzeby wyrażone przez wychowawców dorosłych w grupach fokusowych były przede wszystkim zbiorem dobrych materiałów szkoleniowych, które są dostępne i dostosowane do odpowiedniego poziomu dla nisko wykwalifikowanych dorosłych. Zostało to szczególnie podkreślone jako potrzeba nauczycieli, którzy mają mniejsze doświadczenie i dlatego nie mieli dużo czasu na zbieranie materiałów szkoleniowych. Inne zidentyfikowane potrzeby to innowacyjne narzędzia ICT do nauczania oraz nowe narzędzia, które wiążą nauczanie z rzeczywistymi problemami, np. jak korzystać z Internetu w celu umówienia się na wizytę lekarską, jak korzystać z Internetu w celu uiszczenia podatków itp. W rocznych programach nauczania zwrócono również uwagę na potrzebę dalszego kształcenia nauczycieli w zakresie motywowania osób dorosłych o niskich kwalifikacjach oraz na fora, na których nauczyciele mogliby się spotykać, dyskutować i wymieniać doświadczeniami związanymi z tą dziedziną.

3.2 Ocena cyfrowa

Praca z umiejętnościami cyfrowymi i ocena cyfrowa w odniesieniu do osób dorosłych o niskich kwalifikacjach jest czymś, co AEP uznali za bardzo ważne, ale również stanowiące wyzwanie. Dużą przeszkodą dla nauczycieli jest brak spójnego programu nauczania umiejętności informatycznych, co pozostawia ich bez formalnego zdefiniowania potrzeb edukacyjnych i strategii oceny. Z tego powodu nauczyciele opracowali nieformalne strategie oceny i metody nauczania w oparciu o własne inicjatywy.

Ponadto nauczyciele podzielają opinię, że brak jest dostępnych zasobów w postaci dobrych programów, narzędzi i materiałów szkoleniowych online. Często narzędzia, które znajdują w sieci, mają ograniczony dostęp i wymagają opłaty, która ogranicza nauczycieli do korzystania z bezpłatnych wersji, przez co trudno jest zapewnić ich dobrą jakość. Ponadto nauczycielom może być trudno rozróżnić, które narzędzia i materiały szkoleniowe są użyteczne i mają wysoką jakość, ponieważ wybór narzędzi online jest bardzo zróżnicowany jakościowo.

AEP wskazują ponadto na lukę w potrzebach w zakresie szkolenia edukatorów. Niektórzy z nich czuli się wystarczająco komfortowo, aby przeprowadzić szkolenie i ocenę umiejętności informatycznych. W Austrii tylko dwóch na dziesięć AEP, z którymi przeprowadzono rozmowy, ukończyli w ciągu ostatnich kilku lat dalsze szkolenia w dziedzinie nauczania w technologii cyfrowej. Inną kwestią związaną z nauczaniem i oceną umiejętności informatycznych jest brak sprzętu. Jeśli uczestnicy lub instytucja kształcenia dorosłych nie mają dostępu do komputerów, laptopów, smartfonów lub połączenia internetowego, trudno będzie przeprowadzić skuteczne szkolenie na ten temat.

Z powodu wybuchu epidemii Covid-19 edukacja dorosłych została przeniesiona do nauczania przez Internet w Szwecji. Według AEP, z którymi przeprowadzono wywiady w Szwecji, ukazuje to potrzebę praktykowania umiejętności cyfrowych wśród osób o niskich kwalifikacjach, które zmagają się z tym przejściem. Nauczyciele wyrazili opinię, że kilka osób z każdej klasy nie jest w stanie uczestniczyć w sesjach nauczania, ponieważ nie potrafią poruszać się po platformach cyfrowych. Co więcej, wielu uczniów traci zainteresowanie nauczaniem online i trudno jest ich zmotywować do trzymania się szkolenia, bez bezpośredniej interakcji.

Podsumowując, zidentyfikowane potrzeby w zakresie umiejętności informatycznych i oceny to spójny program nauczania, który określa potrzeby edukacyjne i strategię oceny w zakresie nauczania umiejętności informatycznych osób dorosłych o niskich kwalifikacjach; formalne wsparcie i metody pracy z umiejętnościami informatycznymi; zbiór narzędzi zawierający sugestie dotyczące pracy z umiejętnościami informatycznymi i ich oceny, w tym wysokiej jakości bezpłatne narzędzia internetowe; dalsze szkolenia dla osób zajmujących się zawodowo zagadnieniami informatycznymi w celu podniesienia ich kompetencji w zakresie umiejętności informatycznych i włączenia ich do nauczania; wyposażenie w postaci komputerów i smartfonów umożliwiające interaktywne szkolenie umiejętności informatycznych.

3.3 Ocena numeryczna

Jeśli chodzi o ocenę umiejętności matematycznych i numerycznych osób dorosłych o niskich kwalifikacjach, AEP często napotykają na problemy. Proces oceny umiejętności liczenia jest czasochłonny, a gdy nauczyciele pracują z grupami, które są na różnych poziomach, mają różną znajomość języków obcych i różne doświadczenia edukacyjne, ocena może być bardzo trudna. Kolejną przeszkodą związaną z umiejętnościami liczenia jest to, że wielu dorosłych uczniów ma niskie poczucie własnej wartości i niską wiarę w swoje umiejętności matematyczne. W niektórych przypadkach wynika to ze złych doświadczeń szkolnych, a czasami z całkowitego braku wiedzy w zakresie umiejętności liczenia.

AEP wyraża pogląd, że brak jest dostępnych narzędzi do pracy z umiejętnościami matematycznymi i ich oceny, co powoduje, że nauczyciele stosują nieformalne metody nauczania. Ponadto, AEP brakuje dobrych, darmowych platform internetowych do pracy z umiejętnościami numerycznymi. AEP stwierdzili również, że są w dużej mierze odpowiedzialni za samodzielne tworzenie materiałów do nauki i że jest zbyt mało dobrze przygotowanych narzędzi do oceny umiejętności matematycznych uczestników. Niektórzy AEP pracują w oparciu o wewnętrzne zasady, testy i kwestionariusze, ale pochodzenie tych materiałów jest często nieznanne. Niektórzy AEP korzystają z podręczników, ale nie uważają metodologii i dydaktyki tych podręczników za odpowiednie dla dorosłych. Jeśli chodzi o doskonalenie zawodowe trenerów matematyki, uczestnicy grup fokusowych zaznaczyli, że uczestniczą w kursach doskonalenia zawodowego w nieregularnych odstępach czasu.

Podsumowując, zidentyfikowane potrzeby w zakresie umiejętności numerycznych i oceny są zbiorem dostępnych i dobrze dostosowanych narzędzi/metod oceny i uczenia się, w tym bezpłatnych platform internetowych dla nisko wykwalifikowanych dorosłych i mniejszych grup, służących skuteczniejszemu nauczaniu matematyki na odpowiednim poziomie.

3.3 Ocena umiejętności czytania i pisania

Praca z umiejętnościami czytania i pisania wśród osób dorosłych o niskich kwalifikacjach wiąże się z pewnymi wyzwaniem. Prawie wszyscy AEP podkreślają, że w klasie uczniowie mogą mieć bardzo różne pochodzenie, zwłaszcza gdy pracują z nowo przybyłymi imigrantami. Niektórzy studenci są niepiśmienni w swoim języku ojczystym i mogą nie mieć dużego doświadczenia z kształceniem formalnym, podczas gdy niektórzy studenci mają wykształcenie wyższe, ale muszą nauczyć się nowego języka. Podział ten stwarza problemy dla wychowawców w znalezieniu dobrego poziomu nauczania i utrudnia ocenę poziomu umiejętności czytania i pisanie wśród studentów. Co więcej, wymaga to wiele czasu i zaangażowania, aby upewnić się, że wszyscy studenci mają materiał dostosowany do ich własnego poziomu.

Jeśli chodzi o wyszukiwanie materiałów dydaktycznych, metod i narzędzi, AEP wyrazili zapotrzebowanie na więcej narzędzi internetowych, które będą przyjazne i aktualne. Dodatkowo, chcą dostosować materiały dydaktyczne, zwłaszcza jeśli chodzi o uczniów o najniższym poziomie umiejętności czytania i pisanie oraz analfabetów. Jeśli materiał jest zbyt zaawansowany dla uczniów, ryzyko utraty przez nich motywacji i pewności siebie do kontynuowania nauki jest bardzo wysokie.

Zasobem, który AEP podkreśla jako najważniejszy, jeśli chodzi o pracę z umiejętnością czytania i pisanie jest czas i zaangażowanie. Jest to również zasób, który często jest ograniczony. Oferowanie wsparcia, którego uczeń faktycznie potrzebuje, wymagałoby wiele czasu i zasobów, dlatego też wielu AEP uważa, że musi iść na kompromis w tym, co może zaoferować swoim uczniom.

Wreszcie, AEP wyrazili potrzebę stosowania nieformalnych metod i strategii nauczania w odniesieniu do pracy z osobami dorosłymi o niskich kwalifikacjach w zakresie umiejętności czytania i pisanie. Niektórzy studenci uczęszczający na kursy językowe nie znają formalnej edukacji, a środowisko klasowe może być dla nich dość trudne do przystosowania. AEP wyrażają potrzebę zastosowania metod, które pozwolą im na przeniesienie nauczania poza klasę i powiązanie go z rzeczywistymi sytuacjami. Ponadto, wyrazili oni, że istnieje nierealistyczne poleganie na uczeniu się pasywnym i że

w rzeczywistości wielu uczniów potrzebuje interaktywnego i wciągającego stylu uczenia się, który łączy efekty uczenia się z rzeczywistymi sytuacjami.

Podsumowując, zidentyfikowane potrzeby i luki w zakresie umiejętności czytania i pisania to: dostęp do materiałów dydaktycznych w formie narzędzi internetowych, które są aktualne i przyjazne dla użytkownika; materiały dostosowane do zróżnicowanego poziomu uczniów, z którymi mają do czynienia, zwłaszcza tych o najniższych umiejętnościach czytania i pisania; metody i style nauczania, które są angażujące, interaktywne i pozwalają na prowadzenie zajęć poza klasą oraz łączenie ich z rzeczywistymi sytuacjami; wreszcie brak czasu i zaangażowania potrzebnego do pomocy grupie nisko wykwalifikowanych dorosłych uczniów.

3.4 Wsparcie w życiu codziennym

Posiadanie niskich umiejętności w zakresie liczenia, czytania i pisania oraz umiejętności informatycznych może prowadzić do powstania długiej listy wyzwań. AEP uważają, że dorośli z niskimi umiejętnościami w tych dziedzinach mogą nie być w stanie właściwie zarządzać kontaktami z władzami w zakresie usług socjalnych, kwestii imigracyjnych, szkoły i edukacji itp. Jeśli posiadasz niskie umiejętności w zakresie liczenia, obsługi komputera i umiejętności czytania i pisania, wyzwaniem będzie wypełnienie formularzy, znalezienie informacji, skontaktowanie się z ludźmi, znalezienie biura, do którego musisz się udać i przekazanie informacji o tym, w czym potrzebujesz pomocy. Może to spowodować, że ludzie nie otrzymają odpowiedniego wsparcia i znajdą się w kłopotliwych sytuacjach.

Kolejną kwestią, na którą narażone są osoby dorosłe o niskich kwalifikacjach, są sprawy finansowe i zarządzanie swoimi osobistymi finansami. Jeśli masz niskie kwalifikacje w zakresie umiejętności czytania, pisania, liczenia i posługiwania się techniką cyfrową, trudno jest wypracować budżet dla siebie i swojej rodziny, płacić rachunki oraz czynsz (zwłaszcza jeśli jest to usługa elektroniczna) oraz ubiegać się o fundusze socjalne i dotacje mieszkaniowe.

Brak umiejętności czytania i pisania oraz umiejętności informatycznych może łatwo doprowadzić do tego, że ludzie zostaną wprowadzeni w błąd przez dezinformację i fałszywe wiadomości. Jest to problem, który AEP zidentyfikowali wśród niektórych swoich uczniów, szczególnie związany z wykorzystaniem mediów społecznościowych. Jeśli masz niskie umiejętności w zakresie czytania i pisania oraz umiejętności informatycznych, bardzo trudno będzie odróżnić, którym informacjom można ufać, a którym nie. Może to prowadzić do tego, że osoby dorosłe o niskich kwalifikacjach będą narażone na informacje, które zostały zmanipulowane w szkodliwy sposób. Ponadto wraz z niskimi umiejętnościami w zakresie korzystania z technologii cyfrowych i czytania i pisania wzrasta ryzyko narażenia się na oszustwa internetowe.

Jeśli chodzi o wyzwania związane z oferowaniem wsparcia w sprawach życia codziennego, AEP zidentyfikowali pewne obszary, w których często pojawiają się problemy. Pierwszym z nich jest to, że nie można oczekiwać, że ktoś z niskimi kwalifikacjami w zakresie umiejętności czytania, pisania, liczenia i umiejętności informatycznych od razu zrozumie, co masz na myśli, jeśli użyjesz tylko biernego wyjaśnienia. Jeden z AEP, który pracuje ze wsparciem w sprawach mieszkaniowych dla nowo przybyłych imigrantów, wyjaśnił, że większość osób, z którymi współpracuje, nie rozumie podpisanych przez siebie umów mieszkaniowych, mimo że biuro mieszkaniowe wyjaśniało im szczegóły. Zamiast

wyjaśniać, proponuje on, by pokazywać to, co normalnie przekazuje się słownie za pomocą zdjęć, gestów i demonstrację. Jest to coś, czego wielu osobom pracującymi z grupą docelową projektu brakuje a może spowodować poważne problemy dla osób dorosłych o niskich kwalifikacjach.

Inna zidentyfikowana potrzeba jest związana z zasobami, aby w pełni móc udzielić wsparcia wielu słabo wykwalifikowanym dorosłym potrzebującym wymaga dużo czasu i zaangażowania. Grupa fokusowa przeprowadzona w Szwecji składała się z trzech uczestników, którzy pracowali nad zapewnieniem wsparcia rodzinom, młodzieży i dorosłym, którzy z różnych powodów zmagają się z edukacją, pracą i codziennym życiem. Wyrazili oni, że czas i zaangażowanie są najważniejszymi zasobami w ich pracy. Aby móc zaoferować swojemu klientowi wsparcie, musi on być dostępny przez cały czas i budować silne relacje z klientem. Co więcej, podkreślili, że nie jest to praca dla wszystkich i że nie można oczekiwać pracy tylko w regularnych godzinach. Oczywiście, nie jest możliwe, aby wszyscy AEP pracowali w ten sposób i dlatego istnieje potrzeba lepszego systemu, aby zaoferować wsparcie w codziennym życiu osobom dorosłym o niskich kwalifikacjach.

Podsumowując, dorośli z niskimi kwalifikacjami w zakresie umiejętności liczenia, cyfrowych, czytania i pisania napotykają na wiele wyzwań w życiu codziennym. Wyzwania te są często związane z kontaktem z władzami, kwestiami finansowymi, sytuacją mieszkaniową i edukacją. Ponadto mogą pojawić się problemy ze znalezieniem informacji w Internecie i wiedzą, komu można ufać, a komu nie. Potrzeby określone przez AEP w odniesieniu do wsparcia w życiu codziennym to: dobre metody wyjaśniania i demonstrowania, jak na przykład wypełnić formularz dotyczący dotacji mieszkaniowych, w sposób jasny i dostępny dla osób dorosłych o niskich kwalifikacjach. Co więcej, podczas pracy z tym rodzajem wsparcia zawsze brakuje zasobów czasowych i zaangażowania oraz potrzebna jest formalna i bardziej systematyczna metoda oferowania wsparcia.

4. Zbiór Narzędzi

Dobra Praktyka 1

LEARNERS MOT - HOW TO TRIGGER PRIMARY MOTIVATION FOR LEARNING IN LOW EDUCATED ADULTS USING ICT TOOLS.

CELE:

Głównym celem projektu Learners Mot było opracowanie internetowego środowiska edukacyjnego w celu podniesienia kompetencji zawodowych nauczycieli dorosłych, tj. wiedzy, strategii uczenia się i nauczania, metod pracy twarzą w twarz i online (webinaria) oraz technik pomagających nauczycielom dorosłych w szkoleniu nisko wykształconych i nisko wykwalifikowanych pracowników po 45. roku życia.

WPŁYW:

Projekt przyczynił się do wzmocnienia pozycji dorosłych edukatorów o wiedzę i umiejętności niezbędne do większego zaangażowania osób o niskim wykształceniu w kształcenie ustawiczne poprzez skuteczne działania informacyjne, poradnictwo i motywację. W tym celu zaproponowano nauczycielom zajmującym się kształceniem dorosłych różne strategie i techniki motywacyjne.

Czas trwania projektu:
01.11.17 – 31.12.19

Strona internetowa:
<http://www.learnersmot.eu/home-en>

Erasmus+

GLÓWNE REZULTATY:

- Biblioteka zasobów: zbiór badań krajowych i istniejących zasobów internetowych dotyczących strategii w zakresie umiejętności czytania i pisanie, motywacji, nauczania i uczenia się, w Zjednoczonym Królestwie Wielkiej Brytanii, na Cyprze, we Włoszech, w Hiszpanii oraz Słowenii.
- Dobre praktyki: zestawienie dobrych praktyk w zakresie nauczania podstawowych umiejętności różnych grup osób dorosłych o niskim poziomie wykształcenia, w tym przykłady opracowane przez tych samych partnerów oraz pozostałe przypadki, które organizacje partnerskie знаły lub doświadczyły.
- Podręcznik: interaktywny podręcznik dotyczący istniejących strategii motywacyjnych wykorzystywanych przez edukatorów osób dorosłych o niskich kwalifikacjach.

REZULTATY TRANSFEROWALNE:

Wszystkie opracowane rezultaty i materiały są łatwe do przeniesienia i mogą być stosowane wobec różnych grup osób uczących się, takich jak osoby starsze, długotrwale bezrobotne, migranci i NEET, w celu zaangażowania ich w naukę. Co więcej, kurs mieszany dla edukatorów dorosłych może być przekazywany innym edukatorom w celu wzmocnienia ich pozycji i zwiększenia ich kompetencji w zakresie docierania, motywowania i angażowania osób nisko wykwalifikowanych.

GRUPA DOCELOWA:

Dorośli edukatorzy

Dobra Praktyka 2

FOLLOW THE STORY – APPLIED STORYTELLING AS A MOTIVATION AND ENCOURAGING STRATEGY IN ADULT EDUCATION

CELE:

Głównym celem projektu jest przedstawienie nauczycielom porad i wskazówek, jak wykorzystać opowiadanie historii do motywowania nisko wykwalifikowanych dorosłych z terenów wiejskich do nauki.

WPŁYW:

Projekt ten został wybrany jako przykład dobrych praktyk z krajowych agencji w ramach Platformy Upowszechniania E+. Ponadto wywarł on wpływ na edukatorów, ponieważ zwiększył świadomość potencjału opowiadania historii w ich pracy oraz poprawił ich możliwości zawodowe, w tym kreatywność, umiejętności ICT, kompetencje językowe, społeczne i międzykulturowe. W końcu zwiększył ona udział nisko wykwalifikowanych uczniów w działaniach edukacyjnych na obszarach wiejskich.

Czas trwania projektu:

01.09.17 – 28.02.19

Strona internetowa:

<http://www.fundacja-addenda.pl/apstell>

Erasmus+

GŁÓWNE REZULTATY

Praktyczny podręcznik na temat wykorzystania opowiadania historii w edukacji dorosłych (zwłaszcza w celu zwiększenia motywacji i efektywności uczenia się), adresowany do edukatorów wiejskich, społeczności lokalnej, pracowników socjalnych i organizacji non-profit. Zawiera on informacje na temat specyfiki opowiadania historii i jego przydatności dla strategii motywacyjnych w edukacji dorosłych oraz praktyczne materiały z opisem kwestii motywacyjnych, problemów z edukacją dorosłych na obszarach wiejskich, przykładów wykorzystania opowiadania historii jako środka motywacyjnego, itp.

REZULTATY TRANSFEROWALNE:

Działania zaproponowane w podręczniku są łatwe do zastosowania przez innych dorosłych edukatorów, którzy mogą stosować metodologię opowiadania historii w celu zmotywowania nisko wykwalifikowanych dorosłych do nauki.

GRUPA DOCELOWA:

Dorośli edukatorzy pracujący na terenach wiejskich, nisko wykwalifikowani dorośli z terenów wiejskich



Dobra Praktyka 3

REPLAY-VET – STRENGTHENING KEY COMPETENCES OF LOW-SKILLED PEOPLE IN VET TO COVER FUTURE REPLACEMENT POSITIONS

CELE:

Projekt ma na celu określenie strategii przekwalifikowania osób o niskich kompetencjach, które będą w stanie sprostać przyszłym stanowiskom zastępczym. Projekt został ponadto opracowany w celu wzmocnienia kluczowych kompetencji w programach kształcenia i szkolenia zawodowego oraz zapewnienia skuteczniejszych możliwości osobom o niskich kwalifikacjach lub słabo wykształconym, aby mogły nabyć lub rozwinąć te umiejętności poprzez kształcenie i szkolenie zawodowe.

WPŁYW:

Dzięki trzem rezultatom i dwóm wydarzeniom upowszechniającym przyczynił się również do zwiększenia dostępu do szkoleń i kwalifikacji dla wszystkich w ramach kształcenia i szkolenia zawodowego, w perspektywie uczenia się przez całe życie, zwłaszcza poprzez zwiększenie dostępności kształcenia i szkolenia zawodowego dla pracowników o niskich kwalifikacjach oraz zapewnienie skutecznych i zintegrowanych usług poradnictwa dla osób o niskich kwalifikacjach. Dzięki programowi REPLAY-VET wykonano znaczący krok we właściwym kierunku, by zwiększyć szanse na zatrudnienie osób o niskich kwalifikacjach i zagrożonych wykluczeniem społecznym.

Czas trwania projektu:

31.12.16 – 31.12.18

Strona internetowa:

<http://www.replayvet.eu/en/project/>

Erasmus+

GŁÓWNE REZULTATY

Praca ta zaowocowała serią **warsztatów i wymian interesariuszy** (z udziałem osób odpowiedzialnych za politykę zatrudnienia i szkolenia oraz innych osób odpowiedzialnych za kształtowanie polityki społecznej, organizatorów szkoleń i kształcenia, doradców zawodowych, pracodawców, władz publicznych i agencji, pracowników i związków zawodowych) oraz pisemnych wyników, takich jak raporty krajowe i sektorowe, **przewodniki „Jak to zrobić”** oraz **zestaw narzędzi**. Zestaw narzędzi zawodowych (www.replayvet.eu) mający na celu zapewnienie dostawcom VET, służbom zatrudnienia i decydom politycznym wskazówek i przykładów najlepszych praktyk odpowiadających na potrzeby i wyzwania związane z możliwościami zatrudnienia i szkolenia osób o niskich kwalifikacjach. Zestaw ten daje dostęp do inspirujących rozwiązań uporządkowanych według kluczowych tematów, a użytkownicy znajdują klucze do skutecznego szkolenia osób o niskich kwalifikacjach, aby przygotować je do korzystania z wolnych miejsc pracy.

REZULTATY TRANSFEROWALNE:

Partnerzy projektu REPLAY-VET, 8 podmiotów z 6 różnych krajów promowało poprzez projekt, ustrukturyzowaną współpracę międzyregionalną i transgraniczną zwiększając zaangażowanie lokalnych i regionalnych władz publicznych poprzez udział podmiotów publicznych działających na rynku pracy w innowacyjnych praktykach

GRUPA DOCELOWA:

Projekt koncentrował się na grupach o niskim poziomie umiejętności/kwalifikacji, nieaktywnych zawodowo i często pozostających poza rynkiem pracy.



Dobra Praktyka 4

GOAL – GUIDANCE AND ORIENTATION FOR ADULT LEARNERS

CELE:

- Przyczynianie się do większego udziału nisko wykwalifikowanych dorosłych w programach kształcenia i uczenia się, aby zwiększyć ich szanse na integrację w społeczeństwie i na rynku pracy.
- Określenie krytycznych czynników i kryteriów powodzenia jako podstawy opracowywania polityki opartej na dowodach i wdrażania ośrodków poradnictwa i orientacji z możliwością walidacji wcześniejszego uczenia się w Europie.
- Opracowanie strukturalnej podstawy wsparcia wśród decydentów i odpowiednich interesariuszy w celu rozszerzenia modelu poradnictwa edukacyjnego i orientacji we wszystkich krajach partnerskich.

WPŁYW:

Projekt oferował konkretne usługi dla osób dorosłych o niskich kwalifikacjach, które nie mogły znaleźć odpowiedniego sposobu na rozwinięcie swoich kompetencji w celu pełnego uczestnictwa w społeczeństwie i na rynku pracy. Ponadto, projekt oferował koordynację pomiędzy różnymi usługodawcami i konkretnymi zainteresowanymi stronami. W rezultacie powstała niezależna, kompleksowa usługa poradnictwa, obejmująca walidację wcześniejszego kształcenia, która stawia w centrum szczególne potrzeby nisko wykwalifikowanych dorosłych uczących się osób.

Czas trwania projektu:

01.02.15 – 31.01.18

Strona internetowa:

<https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/projects/eplus-project-details/#project/388452-EPP-1-2014-2-BE-EPPKA3-PI-POLICY>

Erasmus+

GŁÓWNE REZULTATY

Utworzono lub udoskonalono sieci i partnerstwa z odpowiednimi organizacjami.

Opracowano narzędzia ułatwiające udzielanie poradnictwa szczególnie osobom dorosłym o niskim poziomie wykształcenia.

Określono kompetencje, których potrzebują doradcy.

Opracowano działania informacyjne mające na celu udostępnienie usług poradnictwa określonym grupom docelowym w ramach populacji nisko wykształconych.

Każdy kraj starał się zapewnić wysokiej jakości usługi doradcze w celu optymalizacji wyników nauki i/lub zatrudnienia poszczególnych osób.

REZULTATY TRANSFEROWALNE:

Sprawozdanie z oceny przekrojowej oraz analiza potrzeb.

GRUPA DOCELOWA:

Projekt GOAL był skierowany do osób dorosłych o niskim poziomie wykształcenia.



Dobra Praktyka 5

IMPROVING BASIC SKILLS AND METHODOLOGIES FOR THE 21ST CENTURY

CELE:

W 2015 roku Europa miała duży odsetek uchodźców, którzy przepłynęli Morze Śródziemne. Obsługa przepływu uchodźców była dla krajów europejskich wyzwaniem, ponieważ nie mieliśmy żadnych systemów. Taka była rzeczywistość, do której mogli odnieść się partnerzy - Niemcy, Norwegia i częściowo Hiszpania. Stało się to koniecznością opracowania dobrych praktyk w zakresie nauki języków obcych dla dorosłych. Uchodźca powinien odbyć szkolenie językowe i rozpocząć lub zakończyć naukę nowego języka. Szkoły te kształcą także dorosłych, którzy wcześniej wypadli z systemu szkolnego i potrzebują więcej edukacji. Celem projektu było opracowanie metod dostosowanych do potrzeb osób dorosłych, w których nowa wiedza jest oparta na zasobach, jakimi dysponują dorośli uczniowie.

WPŁYW:

Projekt pomógł nowo przybyłym do Niemiec, Hiszpanii i Norwegii uchodźcom poprawić ich umiejętności czytania i pisania oraz umiejętności matematyczne, pozwalając im na lepszą integrację ze społeczeństwem poprzez zdobycie pracy lub kontynuację nauki.

Czas trwania projektu:

15.09.16 – 14.09.18

Strona internetowa:

<https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/projects/eplus-project-details/#project/2016-1-NO01-KA204-022089>

Erasmus+

GŁÓWNE REZULTATY

W ramach projektu opracowano materiały szkoleniowe i kursy, które miały na celu poprawę podstawowych umiejętności w zakresie liczenia i piśmiennictwa, a także ocenę już posiadanej przez uczniów wiedzy.

REZULTATY TRANSFEROWALNE:

Konkretne wyniki koncentrują się wokół naszego portfolio projektów, zawierającego szczegółowe opisy nowo opracowanych innowacyjnych metod nauczania oraz narzędzi motywacyjnych.

GRUPA DOCELOWA:

Dorośli uchodźcy, którzy muszą rozwinąć podstawowe umiejętności.

Dobra Praktyka 6

TEACH - TACKLING EDUCATION DEFICITS THROUGH ARTS AND CRAFTS BASED ENTERPRISE LEARNING

CELE:

Szkolenie edukatorów z różnych sektorów edukacji (nauczycieli, osób prowadzących kształcenie i szkolenie zawodowe, edukatorów dorosłych) w wielu kreatywnych formach artystycznych, które mogą być wykorzystane w kształceniu, szkoleniu, pracy lub rozwoju przedsiębiorczości.

Opracowanie nowych i innowacyjnych metod szkoleniowych i zasobów szkoleniowych w zakresie sztuki, rzemiosła i przedsiębiorczości, które mogą lepiej zaspokoić potrzeby uczniów znajdujących się w niekorzystnej sytuacji.

Dogłębna analiza tego, jak wykorzystanie sztuki i rzemiosła związanego z przedsiębiorczością może pomóc w ponownej integracji grup znajdujących się w niekorzystnej sytuacji.

WPŁYW:

Projekt pomógł zainspirować i nauczyć nowych kreatywnych metod pracy ze sztuką i rzemiosłem, aby zaangażować dorosłych uczniów znajdujących się w niekorzystnej sytuacji do ponownej integracji w społeczeństwie.

Czas trwania projektu:
24 miesiące

Strona internetowa:

http://www.praxiseurope.org.uk/?page_id=2010

Erasmus+

GŁÓWNE REZULTATY

- Dzielenie się wiedzą z naszymi partnerami poprzez praktyczne i ukierunkowane warsztaty artystyczne i rzemieślnicze oraz działania szkoleniowe (angażowanie i szkolenie uczniów/trenerów w wielu różnych formach sztuki i rzemiosła).
- Zajęcia szkoleniowe organizowane w ramach serii wydarzeń, podczas których trenerzy podróżowali do krajów partnerskich w celu zbadania różnych form sztuki i rozwijania nowych umiejętności.
- Opracowanie analizy porównawczej kluczowych form sztuki i rzemiosła oraz ich wartości we wspieraniu różnych form uczenia się

REZULTATY TRANSFEROWALNE:

Rezultatem projektu jest ponadnarodowy raport, który analizuje sposób nauczania sztuki i rzemiosła w krajach partnerskich oraz kwestie, którymi się zajmują, a także materiały szkoleniowe dotyczące różnych form sztuki i rzemiosła.

GRUPA DOCELOWA:

Edukatorzy z różnych sektorów edukacji (nauczyciele, trenerzy VET, dorośli edukatorzy). A także niepełnosprawni dorośli uczący się.

Dobra Praktyka 7

NON-VOCATIONAL ADULT EDUCATION – EUROPEAN EXCHANGE OF EXPERIENCES

CELE:

1. Przekazywanie wiedzy, organizowanie wymiany doświadczeń i dobrych praktyk w zakresie kształcenia dorosłych.
2. Zwiększenie zdolności administracyjnych organizacji, które oferują możliwości kształcenia ustawicznego
3. Oferowanie rozwoju zawodowego dla edukatorów dorosłych, w tym pogłębianie ich wiedzy, doskonalenie umiejętności, metod i technik nauczania.
4. Oferowanie dorosłym osobom uczącym się aktywnego uczestnictwa w życiu społecznym, rozwoju osobistym, praktykowania umiejętności międzykulturowych, podnoszenia kompetencji językowych.
5. Oferowanie organizacjom międzynarodowej sieci i współpracy pomiędzy organizacjami w całej Europie.

WPŁYW:

- Większa atrakcyjność kształcenia dorosłych.
- Rozwój zawodowy edukatorów, wyższe kompetencje edukatorów.
- Rozwój osobisty uczestników.
- Poprawa kompetencji językowych uczestników.
- Wzrost zdolności adaptacyjnych.
- Rozwój umiejętności międzykulturowych uczestników.
- Polepszenie kompetencji osobistych i społecznych.
- Sieć współpracy.

Czas trwania projektu:

01.12.17 – 31.01.19

Strona internetowa:

<http://ourprojects.eu/nvae/>

Erasmus+

GŁÓWNE REZULTATY

- Strona internetowa projektu, na której zainteresowane strony pracujące w dziedzinie kształcenia dorosłych mogą znaleźć informacje o projekcie i wszystkich jego rezultatach.
- Broszura informacyjna, zawierająca podsumowanie stosowanych metod i dobrych praktyk w zakresie skutecznych sposobów motywowania dorosłych do procesów uczenia się i promowania uczenia się przez całe życie.
- Broszura informacyjna, zawierająca listę narzędzi do pozyskiwania i prognozowania potrzeb edukacyjnych wśród dorosłych.
- Broszura informacyjna, zawierająca listę szkoleń i przedmiotów z zakresu pozazawodowego kształcenia dorosłych.

REZULTATY TRANSFEROWALNE:

Poszczególne broszury i strona internetowa wymienione w ramach głównych produktów są dostępne dla wszystkich i mogą być przenoszone do innych projektów i instytucji edukacyjnych.

GRUPA DOCELOWA:

Personel zajmujący się kształceniem i szkoleniem dorosłych, eksperci, specjaliści, praktycy, dorośli uczący się



Dobra Praktyka 8

KNOWHUBS – LOCAL KNOWLEDGE CENTRES AS DEVELOPMENT HUBS IN RURAL REGIONS

CELE:

Projekt KNOW-HUBs ma na celu zbadanie, w jaki sposób lokalne instytucje mogą przyczynić się do zaspokojenia lokalnych potrzeb i wymagań społeczności oraz regionów wiejskich poprzez połączenie, po raz pierwszy, podejścia „3Ms: Miejsce spotkania, Mediator, Motor” z techniką myślenia projektowego skoncentrowaną na użytkowniku.

Szkolenie mentorów-wolontariuszy w celu promowania zaangażowania i uczestnictwa zmarginalizowanych młodych ludzi, dorosłych edukatorów, trenerów, przedstawicieli przedsiębiorstw i polityków.

Zniwelowanie luki pomiędzy wiedzą i umiejętnościami, wymaganiami społeczności wiejskich i indywidualnymi potrzebami.

Budowanie spójnych i odpowiednich ścieżek kształcenia dla potrzebujących dorosłych uczących się osób.

WPŁYW:

Instytucje będą mogły skuteczniej współpracować z grupami defaworyzowanymi w celu znalezienia odpowiednich rozwiązań dla osób potrzebujących.

Czas trwania projektu: 01.09.18 – 30.09.20

Strona internetowa:
www.know-hubs.eu/

[Erasmus+](#)

GŁÓWNE REZULTATY

W ramach KNOWHUBs opracowane zostaną następujące innowacyjne narzędzia:

- E-BOOK: instytucje jako 3.MS. Narzędzie, które będzie rozwijać zaplecze teoretyczne projektu, poprzez badanie działalności instytucji i obejmujące informacje dla innych organizacji.
- ZESTAW NARZĘDZI do szkolenia i wspierania trenerów - zestaw narzędzi, który ma na celu szkolenie dorosłych mentorów i pomaganie im w zostaniu mediatorami, pośrednikami w zatrudnieniu, a także wspieraczami społecznymi.
- KNOW-HUBs B-mentoring program i przestrzeń wirtualna – mieszany program mentoringowy wykorzystujący techniki myślenia projektowego zorientowanego na człowieka (współtworzenie).
- ZALECENIA POLITYCZNE w celu uwzględnienia wyników projektu w innych organizacjach krajowych i unijnych - pakiet strategiczny, który zapewni regionalnym decydom politycznym szczegółowe wytyczne dotyczące integracji wyników KNOWHUB.

REZULTATY TRANSFEROWALNE:

Wszystkie opracowane materiały są transferowalne, ponieważ zostały zaprojektowane tak, aby pomóc dorosłym ośrodkom wiedzy funkcjonować w oparciu o koncepcję 3M.

GRUPA DOCELOWA:

Młodzi zmarginalizowani dorośli (o niższym poziomie wykształcenia, bezrobotni, nisko wykwalifikowani, znajdujący się w niekorzystnej sytuacji oraz pochodzący ze środowisk migracyjnych/uchodźców) oraz dorośli edukatorzy, trenerzy, mentorzy.



Dobra Praktyka 9

SUPREME – SUCCESSFUL PREVENTION OF EARLY DROP-OUTS THROUGH MENTORING

CELE:

- Rozwijanie talentów uczniów szkół zawodowych.
- Zapobieganie porzucaniu nauki przez uczniów.
- Stymulowanie procesu kształcenia ustawicznego (od poziomu kształcenia zawodowego do poziomu wyższej szkoły zawodowej).
- Wspieranie młodych ludzi w dokonywaniu świadomych wyborów dotyczących ich edukacji, kariery zawodowej, planowania i rozwoju osobistego.
- Zwiększanie ambicji uczniów poprzez rozwój ich własnych talentów.

WPŁYW:

Projekt udowodnił, że mentoring w znacznym stopniu przyczynia się do zapobiegania przedwczesnemu porzucaniu nauki. Dzięki wsparciu biznesmenów i absolwentów szkół wyższych młodzi studenci nauczyli się dokonywać świadomych wyborów, które miały pozytywny wpływ na ich rozwój.

Czas trwania projektu: 01.10.12 – 31.10.14

Strona internetowa:

www.supreme-mentoring.eu

Erasmus+

GŁÓWNE REZULTATY

Podręcznik, który opisuje program mentorski w szkołach VET i sposób jego prowadzenia. Analizuje on również, jakie są kluczowe czynniki sukcesu programu mentorskiego. Opracowano kilka dodatkowych narzędzi do promowania i wdrażania Programu Mentoringu SUPREME.

REZULTATY TRANSFEROWALNE:

Projekt został uznany za dobrą praktykę, ponieważ jego podręcznik dotyczący programu mentorskiego został przetestowany i udostępniony na poziomie UE w 6 różnych krajach. Dlatego też to podejście ma zastosowanie i może być przeniesione na poziom UE oraz w różnych środowiskach, takich jak edukacja dorosłych.

GRUPA DOCELOWA:

Młodzi ludzie zagrożeni przedwczesnym zakończeniem nauki, studenci VET i NEET.

Dobra praktyka 10

SAVE – SELF AWARENESS, EVALUATION AND MOTIVATION SYSTEM ENHANCING LEARNING AND INTEGRATION TO PREVENT AND CONTRAST ESL AND NEET

CELE:

Projekt miał na celu zdefiniowanie i walidację innowacyjnych modeli, podejść i narzędzi wspierających zindywidualizowane, aktywne i angażujące procesy rozwoju osobistego młodzieży:

- Zwiększenie zaangażowania i motywacji uczniów poprzez wdrażanie samoświadomości/narzędzi oceny, integracyjnego poradnictwa i rozwiązań w zakresie uczenia się wspierających refleksyjne, angażujące i aktywne zachowania.
- Poradnictwa dla trenerów i wzmacnianiem ich roli w procesie uczenia się: poprzez przyjęcie modeli pedagogicznych opartych na: samoocenie, personalizacji uczenia się, cyfrowym portfolio i środowiskach zaawansowanych technologicznie.

WPŁYW:

Główny wpływ SAVE odnosi się do 3 poziomów (młodzież i system, trenerzy i organizacje, praca i pośrednictwo pracy) zarówno na poziomie krajowym, jak i unijnym. Oczekiwane długoterminowe korzyści są związane z: redukcją wykluczenia młodzieży poprzez zwiększenie szans na zatrudnienie (i kompetencji przekrojowych) zarówno jako zindywidualizowane, (pro) aktywne i świadome zachowania rozwojowe, jak i organizacyjne (firmy, szkoły, VET

Czas trwania projektu:
01.09.14 – 31.10.16

Strona internetowa:
www.save.ciofs-fp.org

Erasmus+

GŁÓWNE REZULTATY

W ramach projektu opracowano **narzędzie samoświadomości i oceny**. Diagnoza narzędzia i systemu SAVE jest swobodnie oparta na teorii Zachowania 4 Kwadrantów Marstona (4QB). Zaprojektowany, aby pomóc młodym ludziom stać się bardziej „samoświadomymi”, wykorzystuje zasady profilowania osobowości w celu analizy i informacji zwrotnej na temat podstawowych stylów pracy/zachowania uczniów, którzy ukończyli proces oceny.

Ponadto w ramach projektu opracowano **cyfrowe portfolio** zawierające zbiór najlepszych praktyk, metod, narzędzi itp., które zostały opracowane w innych projektach. Zbiór ten został dostosowany do grupy docelowej uczniów przedwcześnie kończących naukę i NEET

REZULTATY TRANSFEROWALNE:

Projekt został wybrany jako „przykład dobrych praktyk” przez agencje krajowe w ramach Platformy Upowszechniania Projektów Erasmus+. Ponadto został on uznany za dobrą praktykę, ponieważ jego narzędzia (zarówno dla młodych ludzi, jak i dla trenerów) zostały opracowane i przetestowane na poziomie UE, w 6 różnych krajach UE. Model ten może być stosowany i przenoszony na poziomie UE i w różnych środowiskach, takich jak kształcenie dorosłych dla grup w niekorzystnej sytuacji, w celu zapewnienia im narzędzi do samoświadomości i oceny.

GRUPA DOCELOWA:

Młodzi dorośli i trenerzy.



Dobra praktyka 11

ESCOT – ESTABLISHING SKILLS CORE FOR C-VET TRAINERS IN EUROPE

CELE:

Aby sprostać wyzwaniom i wymogom europejskiego rynku CVET, należy poprawić umiejętności trenerów osób dorosłych, a w szczególności umiejętności pedagogiczne i dydaktyczne. Projekt ESCoT przyczynia się do rozwoju i ustanowienia podstawy umiejętności nauczania dla trenerów osób dorosłych, wspólnej i wzbogaconej bazy na poziomie europejskim. Ma on na celu poprawę rozwoju tych umiejętności poprzez wykorzystanie elastycznych szkoleń online just-in-time. ESCoT dostarcza narzędzi i rozwiązań w tym zakresie:

- Rozwijanie jakości szkoleń poprzez poprawę ogólnych umiejętności szkoleniowych trenerów C-VET (kształcenie lub szkolenie po wstępnej edukacji i szkoleniu).
- Umożliwienie przeniesienia umiejętności trenera z życia zawodowego do nauczania poprzez wykorzystanie analizy pracy.
- Ułatwienie dostępu do elastycznych i odpowiednich szkoleń dla osób prowadzących kształcenie i szkolenie zawodowe (C-VET).
- Poprawa i ułatwienie uznawania umiejętności szkoleniowych trenerów kształcenia i szkolenia zawodowego wśród osób prowadzących szkolenia i ośrodków szkoleniowych.
- Umożliwienie wymiany praktyk szkoleniowych z ich

WPŁYW:

Zaobserwowano i przeanalizowano 156 rzeczywistych sytuacji w oparciu o narzędzia i wywiady z trenerami w czterech krajach w celu stworzenia podstawy działań ESCOT.

Czas trwania projektu:

01.09.16 – 31.08.19

Strona internetowa:

www.gipfar.wixsite.com/escot/the-project

Erasmus+

GŁÓWNE REZULTATY

- **Nauczanie narzędzi oceny kompetencji i zarządzania** dla trenerów w odniesieniu do różnych sytuacji, z którymi mają do czynienia, zapewniając im kompetencje dydaktyczne.
- **Moduły szkoleniowe online dla trenerów**, które mogą być wykorzystane do wdrożenia elastycznych szkoleń mieszanych, towarzyszących rozwojowi kompetencji nauczania trenerów w różnych sytuacjach.
- **Przewodnik dobrych praktyk w zakresie rozwoju kompetencji nauczania**, który wykorzystuje doświadczenia różnych organizacji i sieci C-VET w Europie.

REZULTATY TRANSFEROWALNE:

Rezultaty, które są transferowalne, to przewodnik rozwoju kompetencji dydaktycznych, który jest dostępny dla wszystkich na stronie internetowej projektu. Ponadto, zainteresowane strony CVET mają dostęp do różnych narzędzi i przewodników na stronie internetowej, które pomogą w przeniesieniu umiejętności z życia zawodowego na nauczanie oraz zwiększą umiejętności dydaktyczne trenerów CVET.

GRUPA DOCELOWA:

Szkoleniowcy zajmujący się kształceniem i szkoleniem ustawicznym (C-VET)



Dobra Praktyka 12

OUTSIDEIN – ATTRACTING MARGINALISED ADULTS TO LIFELONG LEARNING

CELE:

Szkolenie w miejscu pracy wspierające ciągły rozwój zawodowy dorosłych edukatorów jest niezbędne, jeśli mają oni opracować nowe i innowacyjne podejście do przyciągania marginalizowanych dorosłych z powrotem do uczenia się przez całe życie.

W ramach projektu OutsideIN zostanie opracowany i wdrożony całkowicie nowy program doskonalenia zawodowego wraz z podręcznikiem wspierającym ustawiczny rozwój zawodowy nauczycieli dorosłych.

WPŁYW:

Lokalne regiony, w których pracują partnerzy, skorzystają z osiągniętego wzrostu integracji społecznej. Potencjalne oszczędności dla usługodawców będą znaczące dla każdej zmarginalizowanej osoby, która zostanie ponownie włączona do procesu uczenia się przez całe życie. OutsideIN zostanie przedstawiony jako przykład najlepszych praktyk i wyraźnie pokaże, że nawet najtrudniej dostępne grupy docelowe mogą być zachęcane do angażowania się i uczestnictwa w procesie uczenia się.

Czas trwania projektu:

01.10.17 – 30.09.19

Strona internetowa:

www.newcourses.outsidein-project.eu/

Erasmus+

GŁÓWNE REZULTATY

- Zestaw narzędzi dla edukatorów, uzupełniony pełnym zestawem 15 zasobów dotyczących kluczowych obszarów kompetencji, zostanie udostępniony personelowi zajmującemu się kształceniem dorosłych w pierwszej linii, aby wesprzeć jego pracę z osobami dorosłymi z marginesu społecznego, a także zostanie opracowane internetowe środowisko nauczania, wypełnione innowacyjnymi zasobami programowymi zawartymi w zestawie narzędzi dla edukatorów.
- Każdy z partnerów będzie gospodarzem dużego festiwalu edukacyjnego w swojej okolicy, którego konkretnym zadaniem będzie zaangażowanie zmarginalizowanych dorosłych.
- Portal e-learningowy OutsideIN został stworzony w celu wspierania nauki online dla trenerów i dorosłych uczących się i jest gospodarzem zarówno podręcznika szkoleniowego, jak i zestawu narzędzi do mini-learningu.

Dokument programowy OutsideIN analizuje doświadczenia partnerów projektu w Irlandii, Hiszpanii, Portugalii, Grecji i na Malcie podczas realizacji projektu i przedstawia szereg zaleceń dotyczących zmiany polityki w zakresie wspierania DWB dorosłych edukatorów w zakresie pracy z marginalizowanymi dorosłymi uczniami.

REZULTATY TRANSFEROWALNE:

Materiały szkoleniowe są dostępne online na stronie internetowej projektu i oferują szkolenia dotyczące wszystkich kluczowych kompetencji wymienionych przez UE. Wyniki są dostępne online i udostępniane wszystkim zainteresowanym stronom bez ograniczeń, zgodnie z wymogami otwartego dostępu określonymi w programie ERASMUS+.

GRUPA DOCELOWA:

Dorośli zmarginalizowani, w tym na przykład: długotrwale bezrobotni; migranci; uchodźcy; osoby ubiegające się o azyl; oraz rdzenne mniejszości etniczne.



Dobra praktyka 13

IPOOL – INTERACTIVE POOL OF TOOLS FOR ENHANCING BASIC SKILLS AND KEY COMPEENCES OF ADULTS

CELE:

Głównym celem projektu było podniesienie poziomu biegłości w zakresie podstawowych umiejętności i kompetencji kluczowych wśród osób dorosłych o niskim poziomie wykształcenia z Rumunii, Polski, Niemiec, Hiszpanii i Włoch poprzez: gromadzenie, analizę i kategoryzację istniejących internetowych zasobów edukacyjnych (OER) oraz dobrych praktyk wspierających edukację osób dorosłych o niskich kwalifikacjach, a także opracowanie Interaktywnej bazy danych narzędzi pozwalających na ocenę istniejących narzędzi. Internetowa baza danych ma również możliwość dodawania nowych instrumentów.

WPŁYW:

Poprawa podstawowych umiejętności osób dorosłych o niskich kwalifikacjach, lepsza świadomość i orientacja grup docelowych w zakresie istniejących narzędzi oraz wiedza na temat korzystania z tych narzędzi, zwiększyły ofertę edukacyjną organizacji kształcenia dorosłych. Wpływ projektu przekroczył oczekiwania, a projekt został wybrany jako przykład dobrych praktyk przez agencje krajowe w ramach platformy upowszechniania Erasmus+. Najważniejsze jest to, że wszyscy, którzy uczestniczyli w działaniach projektu lub przynajmniej słyszeli o jego rezultatach, mają większą świadomość na temat uczenia się przez całe życie, większą wiedzę o istnieniu różnych narzędzi i możliwości uczenia się, które pomagają rozwijać własne umiejętności i gromadzić nowe kompetencje. Samo korzystanie z Interaktywnej Platformy pomaga w rozwijaniu umiejętności ICT, ale korzystanie z narzędzi zgromadzonych w bazie danych pozwala na zwiększenie kompetencji w wielu obszarach, takich jak umiejętność liczenia, czytania i pisanie, itp. w zależności od wyboru narzędzia.

Czas trwania projektu:

15.09.16 – 14.09-18

Strona internetowa:

www.i-pool.eu

Erasmus+

GŁÓWNE REZULTATY

Interactive Pool to aplikacja internetowa dostępna bezpłatnie jako OER. Jest to repozytorium narzędzi (baza danych), które wspierają różnego rodzaju osoby uczące się, w tym osoby dorosłe o niskich kwalifikacjach w zakresie kształcenia i szkolenia podstawowych umiejętności i kompetencji, oceny kompetencji i dobrych praktyk. Interaktywna baza danych zawiera narzędzia do nauki/oceny, takie jak komunikacja w języku ojczystym, komunikacja w języku obcym, umiejętności matematyczne i naukowe, umiejętności informatyczne itp. Uwzględniono wszystkie 8 kluczowych kompetencji na całe życie. Użytkownicy mają możliwość przeglądania, wyszukiwania i filtrowania narzędzi: jest to możliwe bez konieczności rejestracji. Poza tym użytkownicy mają możliwość oceny proponowanych narzędzi, zamieszczania komentarzy, a także dodawania nowych narzędzi, które chcieliby polecić innym. W tym celu wymagana jest rejestracja w bazie danych.

REZULTATY TRANSFEROWALNE:

Narzędzia znajdujące się w bazie danych I-Pool mogą być wykorzystywane w całej społeczności UE. Baza danych I-Pool zawiera ogromną liczbę narzędzi, które mogą być powiązane ze zbiorem narzędzi COMP-UP, zarówno jako narzędzia oceny umiejętności (np. w zakresie umiejętności liczenia), jak i jako użyteczne zasoby edukacyjne.

GRUPA DOCELOWA:

Dorośli nisko wykwalifikowani i słabo wykształceni, pracownicy socjalni/szkoleni zajmujący się osobami dorosłymi o niskich kwalifikacjach.



Dobra Praktyka 14

CLAN – COLLABORATIVE LEARNING ACTION NETWORKS

CELE:

Celem tego projektu jest pomoc osobom dorosłym o niskich kwalifikacjach lub niewykwalifikowanym w nabyciu określonych umiejętności przekrojowych, które zostały nabyte w długim okresie życia i nie zostały zatwierdzone ani w pracy zawodowej, ani w ramach edukacji formalnej lub nieformalnej, a także ich dalsze uznanie zgodnie z europejskimi ramami.

Identyfikacja tych przekrojowych kompetencji będzie dokonywana za pomocą narzędzia technologicznego w formacie internetowym i aplikacji mobilnej, bezpłatnej i przewidywalnej, łatwej w użyciu. Zostaną one przeprowadzone w oparciu o solidny i techniczny projekt, który zapewni ich zgodność z europejskimi parametrami i podstawami oraz z potrzebami w zakresie pracy w XXI wieku.

WPŁYW:

Spodziewany wpływ na osoby dorosłe został osiągnięty. Obecnie znaczenie nadawane kompetencjom przekrojowym przez pracodawców jest podobne do kompetencji technicznych - jeśli nie większe - ale nie było parametrów kontroli i oceny. W ramach tego projektu uzyskano narzędzie umożliwiające ocenę poziomu umiejętności przekrojowych danej osoby, pozwalające na uzyskanie informacji zwrotnej, dzięki której może ona je poprawić.

Czas trwania projektu: 01.10.17 – 31.07.19

Strona internetowa:

www.rebeled.org/cards/index.php

Erasmus+

GŁÓWNE REZULTATY

Przeprowadzono główne działania ustanowione jako IO (rezultaty intelektualne).

IO2: Stworzenie narzędzia technologicznego w formacie internetowym do użytku z dowolnego komputera i w formacie aplikacji mobilnej, tak aby można było z niego korzystać z dowolnego urządzenia smartphone.

IO3: Informacje zwrotne od dorosłych i dorosłych edukatorów platformy mobilnej i opracowanej już aplikacji.

To nowe podejście metodologiczne, które CLAN opracował, jest przeznaczone dla profesjonalnych edukatorów w celu odróżnienia się od staromodnego modelu edukacji, stawiając zainteresowanie i motywację poszczególnych osób jako główny cel, na którym cały proces będzie się odbywał.

REZULTATY TRANSFEROWALNE:

W dłuższej perspektywie, dzięki zastosowaniu tego narzędzia, możliwe będzie podniesienie poziomu umiejętności populacji dorosłych, a w szczególności osób dorosłych o niskich kwalifikacjach i mających trudności w dostępie do edukacji formalnej. W ten sam sposób przyczyni się ono do zmniejszenia istniejących różnic społecznych wynikających z braku dostępu do szkoleń w przeszłości.

GRUPA DOCELOWA:

Dorośli z potrzebami szkoleniowymi lub edukacyjnymi. Projekt skierowany był również do dorosłych edukatorów i trenerów



Dobra Praktyka 15

LIFT – LADIES CODE THEIR FUTURE

CELE:

Głównymi celami projektu są:

1. Zwiększenie pewności siebie i zdolności kobiet w zakresie technologii informacyjno-komunikacyjnych poprzez dostosowany do potrzeb program szkoleń i coachingu;
2. Poprawa umiejętności informatycznych i podstawowych umiejętności kodowania kobiet w niekorzystnej sytuacji;
3. Wzmocnienie, poprzez edukację w zakresie kodowania, kompetencji przekrojowych grupy docelowej, skupiających się na takich umiejętnościach jak kreatywność, współpraca międzyludzka, współpraca międzykulturowa, komunikacja w zakresie kodowania, rozwiązywanie problemów i wyrażanie siebie.

WPŁYW:

Uruchomiony w listopadzie 2017 r. kanał LIFT na Facebooku zdołał zbudować niewielką, lecz głęboko zainteresowaną społeczność liczącą 237 osób (do połowy grudnia 2019 r.), czyli ponad 200 użytkowników, których początkowo planowali partnerzy.

Dotarło do około 3.221 osób z grup docelowych i zainteresowanych stron na szczeblu lokalnym, krajowym i unijnym.

Dzięki projektowi i ukończeniu kursów pilotażowych, kobiety znajdujące się w niekorzystnej sytuacji uzyskały wgląd w świat programowania oraz zdały sobie sprawę, że nie jest to „kosmiczna nauka”, ale można się jej nauczyć i zyskać pewność siebie w doskonaleniu się i kształcić dalej w tej dziedzinie.

Czas trwania projektu: 2017 -2019

Strona internetowa:
www.ladiescode.eu/

Erasmus+

GŁÓWNE REZULTATY

„Co kryje się za różnicą płci?” - międzynarodowy raport z analizy potrzeb dotyczący udziału kobiet w kodowaniu/programowaniu;

„Od zaufania do technologii informacyjno-komunikacyjnych do kompetencji w zakresie technologii informacyjno-komunikacyjnych” - program rozwoju podstawowych kompetencji w zakresie technologii informacyjno-komunikacyjnych, obejmujący również podstawowe kompetencje w zakresie kodowania/programowania;

„Platforma LIFT” - internetowa platforma edukacyjna / kompetencja i budowanie zaufania - otwarte zasoby edukacyjne służące wprowadzeniu kobiet w świat kodowania od pierwszych kroków;

„Zmniejszanie różnic w traktowaniu kobiet i mężczyzn w zakresie technologii informacyjno-komunikacyjnych” - dokument zawierający plan działania przedstawiający rozwój kompetencji i pewności siebie w zakresie technologii informacyjno-komunikacyjnych jako narzędzie wzmocnienia pozycji kobiet;

„Świat także dla kobiet” - wirtualna video-turystyka w świecie wzorców, kobiet-specjalistek w dziedzinie IT.

REZULTATY TRANSFEROWALNE:

Program nauczania podstawowych kompetencji w zakresie ICT, w tym podstawowych kompetencji w zakresie kodowania/programowania;

„Platforma LIFT” - internetowa platforma edukacyjna / kompetencje i budowanie pewności siebie otwarte zasoby edukacyjne służące wprowadzeniu kobiet w świat kodowania od pierwszych kroków

GRUPA DOCELOWA:

Kobiety w niekorzystnej sytuacji

Dobra Praktyka 16

CODE-N-SOCIAL – PROMOTING SOCIAL INCLUSION THROUGH CODING AND ICT SKILLS

CELE:

Cele Code-n-Social są następujące:

- Podnoszenie świadomości na temat wartości upodmiotowienia osób zagrożonych wykluczeniem społecznym w zakresie ICT i programowania oraz inspirowanie innych osób zagrożonych wykluczeniem społecznym do rozważenia kariery zawodowej na rynku technologii cyfrowych.
- Porównanie dobrych praktyk, zaprezentowanie wynalazków, osiągnięć, innowacji, udanych produktów materialnych pochodzących od społeczności osób zagrożonych wykluczeniem społecznym oraz przystąpienie do Tygodnia Kodowania UE w 2018 r.
- Zbudowanie innowacyjnego programu nauczania i pozwolenie ludziom AROPE poprawić swoją pewność siebie dzięki nowemu programowi uczenia się i modelowania ról.
- Poszerzenie horyzontów docelowych uczących się, aby doświadczyć innowacji inspirowanych doświadczeniami innych osób znajdujących się w podobnej sytuacji jak oni.

WPŁYW:

W ramach projektu udało się zwiększyć świadomość na temat istniejących trudności, z jakimi boryka się grupa docelowa oraz udało się wesprzeć budowanie zaufania do osób zagrożonych wykluczeniem społecznym.

Czas trwania projektu:
2017 - 2019

Strona internetowa:
www.codensocial.eu/

Erasmus+

GLÓWNE REZULTATY

- Internetowa platforma edukacyjna jako otwarte zasoby edukacyjne budujące kompetencje i pewność siebie w celu wprowadzenia osób zagrożonych wykluczeniem społecznym do świata programowania.
- Program nauczania pozwalający na zapoznanie grupy docelowej z programowaniem i innymi umiejętnościami technologicznymi.
- Kurs rozwijający umiejętności podzielony na moduły e-learningowe zgodnie z jednostkami nauczania opisanymi w Programie nauczania.
- Wytyczne przedstawiające kompetencje w zakresie ICT i rozwój zaufania jako narzędzie wzmacniania pozycji osób zagrożonych wykluczeniem społecznym.
- Galeria wideo z historiami i prezentacjami wzorców do naśladowania w celu inspirowania i przezwycięzania przepaści technologicznej dla osób wykluczonych społecznie.

REZULTATY TRANSFEROWALNE:

Wszystkie wyniki projektu mogą być przeniesione do innych grup docelowych i środowisk, w każdej innej części Europy.

GRUPA DOCELOWA:

Osoby zagrożone ubóstwem i wykluczeniem społecznym.



Dobra Praktyka 17

I-MOTOLE

CELE:

Ogólnym celem projektu jest stworzenie bardziej efektywnego doświadczenia edukacyjnego dla dorosłych uczących się w wymienionym kontekście poprzez skuteczne strategie skoncentrowane na poprawie wewnętrznej motywacji dorosłych z grup marginalnych, wrażliwych, defaworyzowanych lub znajdujących się w sytuacji wykluczenia społecznego.

- Poprawa wewnętrznej motywacji dorosłych uczących się w sytuacjach wykluczenia do nauki zarówno w formalnej jak i nieformalnej edukacji dorosłych.
- Poprawa uczestnictwa dorosłych uczących się.
- Zmniejszenie odsetka osób przedwcześnie kończących naukę i zmotywowanie ich do odniesienia sukcesu oraz ukończenia odpowiedniego kształcenia i szkolenia.
- W wyniku zwiększenia liczby osób przedwcześnie kończących naukę i zmniejszenia liczby tych osób, poprawa uczestnictwa w kształceniu dorosłych w ośrodkach.
- Poprawa zakresu doświadczenia uczestników, zwiększenie ich doświadczenia i zrozumienia kulturowego.
- Poprawa możliwości zatrudnienia uczestników programu.

WPŁYW:

Wpływ projektów polega na dotarciu do grup uczących się, które są zagrożone wykluczeniem z edukacji oraz na poprawie ich wiedzy i motywacji do uczenia się przez całe życie.

Czas trwania projektu: 2017 - 2019

Strona internetowa
www.imotole.eu/

Erasmus+

GLÓWNE REZULTATY

1. Analiza potrzeb i analiza dobrych praktyk - partnerstwo przeprowadziło badania nad postrzeganiem przez uczniów i zachowaniami nauczycieli w zakresie motywacji.
2. Pakiet szkoleniowy dla edukatorów dorosłych w zakresie rozwijania motywacji wewnętrznej - uwzględniający wyniki badań oraz aktualne praktyki stosowane przez badane instytucje kształcenia dorosłych.
3. Walidacja Portfolio Kompetencji - Partnerstwo przeprowadziło pogłębione badania potrzeb i metodologii walidacji. Partnerstwo opracuje usystematyzowane Portfolio, które może służyć różnym potrzebom i kontekstom oraz być łatwe w użyciu i istotne dla dorosłych uczących się.
4. Interaktywny portal - platforma internetowa i-Motole, będzie gromadzić otwarte zasoby edukacyjne (OER) skierowane do animatorów, edukatorów, trenerów, których celem jest dzielenie się narzędziami związanymi z kwestią angażowania nauki i motywacji.

REZULTATY TRANSFEROWALNE:

Pakiet szkoleniowy, a także portal interaktywny mogą być wykorzystywane wraz z innymi przedstawicielami grup docelowych oraz w innych krajach poza partnerstwem.

GRUPA DOCELOWA:

Migranci, Romowie i grupy defaworyzowane, uchodźcy i osoby ubiegające się o azyl, osoby niepełnosprawne, osoby znajdujące się w szczególnej sytuacji wykluczenia z nauki (np. w szpitalach, domach opieki i więzieniach), członkowie społeczności defaworyzowanych doświadczających ubóstwa i wykluczenia społecznego.



Dobra Praktyka 18

YEP! – YOUNG ENTREPRENEUR PEOPLE TO MENTOR LONG TERM UNEMPLOYED ADULTS

CELE:

Ideą projektu YEP jest opracowanie kursu szkoleniowego dla młodych przedsiębiorców (w wieku 18-30 lat) i „startup'erów”, aby umożliwić im mentoring dorosłych i osób starszych na temat tego, jak założyć firmę, zwiększając ich motywację i rozwijając bardziej przedsiębiorcze podejście do życia, pracy, społeczeństwa.

WPŁYW:

YEP! poprzez zastosowanie innowacyjnego podejścia pedagogicznego oraz zastosowanie innowacyjnej metodyki e-learningowej w edukacji i szkoleniu zaangażowanego sektora wspiera grupę docelową. W ramach długoterminowego oddziaływania partnerzy projektu pragnęli zwiększyć poziom zdolności do zatrudnienia i tworzenia niektórych przedsiębiorstw u osób bezrobotnych.

Czas trwania projektu:

01.09.16 – 31.08.18

Strona internetowa:

www.yep-project.eu/

Erasmus+

GŁÓWNE REZULTATY

- Szkolenie i podręcznik dla młodych przedsiębiorców w zakresie mentoringu dorosłych i osób starszych;
- Test pilotażowy metodologii i narzędzi;
- Społeczna platforma edukacyjna mająca na celu szkolenie młodych przedsiębiorców i umożliwienie im kontaktu z dorosłymi menadżerami;
- e-Moduły dla młodych przedsiębiorców uczących się online.

REZULTATY TRANSFEROWALNE:

Na stronie internetowej projektu użytkownicy mogą znaleźć szkolenie i podręcznik dla młodych przedsiębiorców na temat mentoringu dorosłych i osób starszych oraz e-Moduły dla Młodych Przedsiębiorców do Uczenia się Online.

GRUPA DOCELOWA:

„Startup'erzy” i młodzi przedsiębiorcy, bezrobotni dorośli oraz osoby starsze.

Dobra Praktyka 19

ES8KEYCOM - ENTERPRISING AND SURPRISING THROUGH 8 KEY COMPETENCES

CELE:

Projekt został zrealizowany w celu opracowania nowej metody edukacji nieformalnej - interaktywnego narzędzia kompetencji, które promuje i rozwija 8 kompetencji uczenia się przez całe życie: porozumiewanie się w języku ojczystym; porozumiewanie się w językach obcych; kompetencje matematyczne i podstawowe kompetencje naukowo-techniczne; kompetencje informatyczne; umiejętność uczenia się; kompetencje społeczne i obywatelskie; poczucie inicjatywy i przedsiębiorczości; świadomość i ekspresja kulturalna. Jest to narzędzie, które obejmuje 9 gier z różnymi elementami NFE - symulacje, dyskusje, pracę indywidualną, grupową, itp. Gry mają kilka poziomów złożoności zadań i są odpowiednie dla młodych ludzi w wieku 13+, dzięki czemu możliwe będzie rozwinięcie wszystkich 8 kompetencji. Ważnym elementem gry jest ewaluacja, dzięki której młodzi ludzie mogą analizować siebie i zastanawiać się, jakie kompetencje rozwinęli dzięki zadaniom/ćwiczeniom w grze, dlaczego te kompetencje są ważne i jak są one związane z życiem osobistym i zawodowym.

GRUPA DOCELOWA:

Młodzi ludzie powyżej 13 roku życia, ale gra nadaje się również dla dorosłych o niskich kwalifikacjach oraz osób z różnymi trudnościami w nauce.

Czas trwania projektu:

01.09.15 – 31.03.17

Strona internetowa:

www.8competencesgame.com

Erasmus+

GŁÓWNE REZULTATY

1. Przeprowadzenie badania w każdym z krajów partnerskich w zakresie 8 kompetencji.
2. Podzielenie się najlepszymi praktykami pracy z młodzieżą
3. Opracowanie nowej metody NFE - gry interaktywnej, dzięki której młodzi ludzie będą mogli lepiej zrozumieć 8 kompetencji, rozwinąć je i lepiej ocenić kompetencje wymagane na rynku pracy.
4. Opracowanie podręcznika do gry, zawierającego podsumowanie badań, materiały informacyjne na temat kompetencji, zasady gry, ćwiczenia i dokumenty pomocnicze.
5. Wdrożenie szkoleń pilotażowych.
6. Opracowanie materiałów do gier i Podręcznika w 200 egzemplarzach.
7. Wdrożenie działań multiplikacyjnych - szkoleń w każdym kraju, w celu przeszkolenia 15 osób pracujących z młodzieżą/ trenerów/nauczycieli w celu zapoznania ich z nową grą oraz 15 młodych ludzi.
8. Przygotowanie Interaktywnej Gry Video, która będzie zawierała informacje o zasadach gry interaktywnej, jej zaletach i kluczowych korzyściach.
9. Przeprowadzenie szeroko zakrojonych działań promocyjnych i upowszechniających.

REZULTATY TRANSFEROWALNE:

Interaktywne gry, które są dostępne do pobrania na stronie internetowej projektu. Ponadto, dostępny jest podręcznik do gier oraz instrukcje wideo dotyczące korzystania z wytycznych i gier

Dobra Praktyka 20

CENTRAL ADVICE CENTER AND ADVICE SERVICE OFFER FOR BASIC SKILLS IN AUSTRIA

CELE:

Ośrodek ten jest ogólnokrajowym centrum doradczym i serwisem informacyjnym promującym podstawowe umiejętności na różnych poziomach. Usługa ta jest przeznaczona dla organizacji, mediatorów, trenerów, przedstawicieli mediów, ogółu społeczeństwa i oczywiście dla osób nieposiadających podstawowych umiejętności. Odbywa się to za pośrednictwem 4 kanałów:

1. Alpha phone Austria: (0800 244 800) call center.
2. WhatsApp/wiadomość tekstowa: (0699 13134506).
3. Strona internetowa: “basisbildung-alphabetisierung.at”.
4. Facebook.com/basisbildung

WPŁYW:

Usystematyzowany nadzór nad środkami w zakresie umiejętności podstawowych w Austrii.

Czas trwania projektu:
rozpoczęcie 2007 - obecnie.

Strona projektu:
www.alphabetisierung.at

[Erasmus+](#)

GLÓWNE REZULTATY

- Telefoniczne porady dotyczące kursów;
- Informacja, obsługa i doradztwo w zakresie podstawowych umiejętności;
- Pomoc w wypełnianiu formularzy przez telefon lub e-mail;
- Informacje online o ofertach kursów;
- Informacje dla przedstawicieli mediów;
- Informacje dla organizatorów kursów;
- Informacje dla trenerów, mediatorów;
- Pula materiałów dla trenerów;
- Wydarzenia, szkolenia i oferty pracy dla trenerów;
- Doradztwo i wsparcie dla asystentów kształcących się w ramach wolontariatu w ich pracy edukacyjnej z uchodźcami.

REZULTATY TRANSFEROWALNE:

Doświadczenia w tworzeniu ogólnokrajowego centrum informacyjnego, które mogłyby być użyteczne i wartościowe w krajach europejskich.

GRUPA DOCELOWA:

Osoby nieposiadające podstawowych umiejętności, trenerzy, organizatorzy kursów, przedstawiciele mediów i ogół społeczeństwa.

Dobra Praktyka 21

SHARED READING

CELE:

Udostępnienie czytelnictwa dla każdego, bez względu na pochodzenie, wiedzę i wykształcenie. Inicjatywa ta ma również na celu podniesienie umiejętności czytania i pisania oraz wzmocnienie pewności siebie uczestników, jeśli chodzi o czytanie i mówienie w grupie.

WPŁYW:

Projekt pomaga w promowaniu umiejętności czytania i pisania wśród osób o mniejszej pewności siebie i umożliwia wspólną naukę w bezpiecznym i sprzyjającym integracji środowisku. Otwiera to możliwości dla uczestników, którzy być może nie uczestniczyli w formalnym kręgu czytelnictwa, w którym trzeba samodzielnie przeczytać materiał.

GRUPA DOCELOWA:

Każdy może wziąć udział, a Ty możesz być tak aktywny, jak tylko chcesz. Możesz uczestniczyć, słuchając, dzieląc się przemyśleniami i komentarzami lub czytając na głos dla grupy. Wspólne czytanie zostało wykorzystane dla różnych grup docelowych i przyniosło dobre rezultaty, jeśli chodzi o wzmocnienie pozycji osób, które na przykład są wykluczone społecznie lub cierpią na problemy ze zdrowiem psychicznym. Wspólne czytanie zostało również wykorzystane jako metoda ćwiczenia umiejętności czytania i pisania wśród imigrantów.

Czas realizacji: 2018

Strona internetowa:

www.folkuniversitetet.se/har-finns-vi/Uppsala/studiecirklar-och-kulturarrangemang/shared-reading/

Erasmus+

GŁÓWNE REZULTATY

Wspólne czytanie jest metodą czytania i mówienia w grupach. Metoda ta została opracowana przez Jane Davis i The Reader Organization w Wielkiej Brytanii około 20 lat temu. Następnie metoda ta rozprzestrzeniła się na wiele krajów.

Metoda ta opiera się na czytaniu na głos, lider koła wybiera tekst i albo lider koła, albo uczestnik czyta go na głos. Czytelnik zatrzymuje się od czasu do czasu na grupową dyskusję o tekście i jego dotychczasowym doświadczeniu. Głównym celem nie jest analiza treści tekstu, lecz omówienie myśli i emocji, które tekst ten wzbudza.

Uczestnicy grupy nie muszą czytać w przerwach między spotkaniami. Teksty są zazwyczaj krótkie, mogą to być krótkie opowiadania, teksty piosenek, wierszyki i na każdym spotkaniu będzie nowy tekst. Spotkania grupy odbywają się mniej więcej raz w tygodniu.

W odróżnieniu od klubu książki, wspólne czytanie ma wyszkolonego lidera grupy, który ma ważną rolę w prowadzeniu grupy i wzmocnianiu uczestników.

REZULTATY TRANSFEROWALNE:

Metoda ta została szeroko rozpowszechniona w wielu krajach, a wspólne czytanie jest nauczane przez nowe organizacje w całej UE.

Dobra Praktyka 22

GAMES AND MATHEMATICS IN EDUCATION FOR ADULTS - COMPENDIUMS, GUIDELINES AND COURSES FOR NUMERACY LEARNING METHODS BASED ON GAMES

CELE:

W ramach projektu opracowano „opartą na grach metodykę nauki matematyki”. W tym celu znaleziono odpowiednie tradycyjne gry i pokazano, jakie treści matematyczne można wyjaśnić za pomocą tych gier. Dlatego w ramach projektu opracowano Kompendium, Przewodnik i Kurs Nauczycielski w 9 językach (En, De, Es i Walencki, It, Fr, Bg, Gr i Ro) w celu zwiększenia umiejętności liczenia w edukacji dorosłych i zmniejszenia liczby nisko wykwalifikowanych dorosłych. Ze względu na rosnącą popularność gier komputerowych, coraz bardziej zanikają tradycyjne gry (będące dobrem kultury we wszystkich krajach partnerskich). Dlatego też jednym z celów projektu było zaadaptowanie i uchronienie przed utratą tradycyjnych i znanych gier klasycznych w różnych krajach.

WPŁYW:

Projekt ten został wybrany jako „przykład dobrych praktyk” przez Narodowe Agencje E+ w ramach Platformy Upowszechniania Projektu E+. Wszystkie uzyskane wyniki są dostępne na stronie internetowej projektu. Wielu nauczycieli/trenerów może czerpać inspirację z metodycznych wyjaśnień w zakresie umiejętności liczenia, przy pomocy gier do wykorzystania na własnych lekcjach. Uczniowie są wyrwani z izolacji i mogą nauczyć się nowych kompetencji arytmetycznych za pomocą używanych gier. Te umiejętności liczenia są niezbędne dla osób dorosłych o niskich kwalifikacjach, ponieważ są przydatne w wielu sytuacjach życiowych, takich jak obsługa finansów osobistych, codzienna praca, codzienne transakcje.

Czas trwania projektu:
01.09.15 - 31.08.18

Strona internetowa:
www.math-games.eu

Erasmus+

GŁÓWNE REZULTATY

Kompendium Math-Games: zbiór prawdziwych przykładów, w których gra w tradycyjne gry może wyprowadzić z izolacji osoby o niskich kwalifikacjach i pomóc w nauce matematyki w naszym społeczeństwie;

Przewodnik Math-Games: zbiór pomysłów, arkuszy ćwiczeń i doświadczeń na temat tego, jak te gry mogą pomóc w nauce liczenia (nauka liczenia i kalkulacji, podstawy nauki matematyki, statystyki i geometrii);

Kurs Nauczycielski Math-Games: e-prezentacja metodologii, która ma być stosowana w programie szkolenia nauczycieli.

REZULTATY TRANSFEROWALNE:

Wszystkie wyniki zostały opracowane w celu zwiększenia umiejętności liczenia wśród dorosłych uczniów o niskich kwalifikacjach, jednak można je łatwo przenieść na wszystkie poziomy kształcenia, np. do szkół podstawowych.

GRUPA DOCELOWA:

Nauczyciele, trenerzy i wykładowcy instytucji kształcenia dorosłych



Dobra Praktyka 23

IDEAL – INTEGRATING DIGITAL EDUCATION IN ADULT LITERACY

CELE:

Głównym celem projektu było zapewnienie poradnictwa i szkoleń dla dorosłych wychowawców w całej Europie, w zakresie wykorzystania narzędzi ICT i metod cyfrowych do lepszego kształcenia podstawowych umiejętności. Dokonano tego poprzez integracyjne podejście do gromadzenia, wymiany i rozpowszechniania innowacyjnych i integracyjnych praktyk nauczania i uczenia się z wykorzystaniem narzędzi ICT i metod cyfrowych.

WPŁYW:

Zespół projektowy badał, jakiego rodzaju umiejętności są potrzebne w różnych kontekstach i jak można rozwijać kompetencje nauczycieli poprzez dzielenie się wiedzą, doświadczeniami i dobrymi praktykami. Produkty projektu obejmują materiały i ajęcia dydaktyczne dla dorosłych edukatorów, udostępniane za pośrednictwem zestawu narzędzi online, warsztatów i seminariów. W rezultacie nauczyciele i szkoleniowcy zdobyli większe umiejętności i pewność siebie w zakresie włączania innowacyjnych metod cyfrowych do codziennego kontekstu nauczania, w tym aplikacji multimedialnych, korzystania z wideo, wirtualnych środowisk edukacyjnych, mediów społecznościowych i gier. Dzięki opracowanemu zestawowi narzędzi online nauczyciele w całej Europie mają dostęp do prostych broszur i przewodników wideo dotyczących nauczania umiejętności czytania, pisania i liczenia z wykorzystaniem ICT.

Czas trwania projektu: 01.09.15 – 31.08.17

Strona internetowa:
www.erasmusideal.com

Erasmus+

GŁÓWNE REZULTATY

Projekt obejmował trzy rodzaje głównych działań: opracowanie czterech „Rezultatów Intelktualnych” w celu zapewnienia doradztwa i szkoleń dla edukatorów dorosłych oraz dzielenie się istniejącym know-how pedagogicznym organizacji partnerskich; zorganizowanie dwóch 5-dniowych warsztatów edukacyjnych w Finlandii i we Włoszech; oraz zorganizowanie dwóch wydarzeń upowszechniających w Finlandii i we Włoszech. W trakcie i po zakończeniu projektu, zespół projektowy wspólnie z wszystkimi partnerami indywidualnie przeprowadził działania komunikacyjne i upowszechniające. Zespół projektowy stworzył również efektywny system jakości i ewaluacji dla zapewnienia właściwego monitorowania i oceny zarządzania projektem i jego rezultatów.

Intelektualne rezultaty osiągnięte w ramach projektu to m.in. internetowy zestaw narzędzi z analizą kontekstu i potrzeb, wytyczne dotyczące dobrych praktyk oraz samouczki wideo. Wszystkie rezultaty intelektualne są dostępne online na stronie www.erasmusideal.com i zostaną włączone do programów nauczania w organizacjach partnerskich.

REZULTATY TRANSFEROWALNE:

Uczestnicy nadal dzielą się swoimi doświadczeniami poprzez wewnętrzne i zewnętrzne upowszechnianie, na przykład prowadząc warsztaty i przekazując wyniki grupom docelowym projektu. Ten strategiczny projekt partnerski stworzył również aktywną europejską sieć nauczycieli i trenerów edukacji dorosłych, która będzie nadal wykorzystywana w przyszłych projektach współpracy

GRUPA DOCELOWA:
Grupy defaworyzowane i nisko wykwalifikowane dorosłe osoby uczące się.

5. Wytyczne dotyczące zbioru narzędzi

5.1 Motywacja

Praca z motywacją dla osób dorosłych o niskich kwalifikacjach w zakresie edukacji jest istotną częścią pracy dorosłych edukatorów, ale może być to zadanie trudne do wykonania. Dlatego też niniejsza sekcja została napisana w celu dostarczenia wskazówek, rekomendacji i inspiracji dla edukatorów dorosłych, jak lepiej motywować swoich uczniów. Informacje w tej części oparte są na wynikach badań grup fokusowych przeprowadzonych w poszczególnych krajach partnerskich. W ankiecie AEP podkreślili pięć obszarów, które miały dla nich zasadnicze znaczenie w pracy z motywacją. Są to: 1. Budowanie relacji, 2. Cele realne i indywidualne, 3. Związek z rzeczywistymi sytuacjami 4. Angażujące materiały szkoleniowe, 5. Sieć i dalsze szkolenia dla edukatorów. Pod każdą kategorią znajduje się tabela z wybranymi narzędziami, które będą pomocne w pracy z motywacją. Narzędzia te znajdują się w rozdziale „4. Zbiór Narzędzi”, a w tabeli znajduje się numer strony dla poszczególnych narzędzi.

Budowanie relacji

Rola trenera w kształceniu umiejętności podstawowych jest bardzo ważna dla osiągnięcia sukcesu w nauce. Wielu uczestników ma złe doświadczenia w uczeniu się i mogą myśleć, że uczenie się nie jest dla nich. Dlatego na początku kursu szczególnie ważne jest, aby trener podkreślał istniejące umiejętności uczestników, tworzył pozytywną atmosferę do nauki i budował więź z uczestnikami. Ta więź między trenerami a uczestnikami jest kluczowa dla motywacji. Aby móc zbudować silną więź z uczniem, ważne jest, aby go poznać, zadać wiele pytań dotyczących jego pochodzenia, uważnie słuchać, być otwartym na wszystkie rodzaje osobowości i spróbować dowiedzieć się, co wyzwala jego motywację. Co więcej, ważne jest okazywanie akceptacji dla popełniania błędów i zachęcanie do uczestnictwa, zamiast dążenia do pewnych osiągnięć. Wiara w siebie jest ściśle związana z motywacją i jeśli uczniowie mają bardzo niską wiarę w swoje umiejętności uczenia się, trudniej będzie ich zmotywować do podjęcia próby. Dlatego praca z budowaniem pewności siebie i osiąganiem otwartej i akceptującej atmosfery jest kluczowa. Narzędzia wymienione w tabeli to wybór projektów, w ramach których opracowano metody, narzędzia i materiały szkoleniowe, które koncentrują się na budowaniu relacji i podnoszeniu pewności siebie wśród nisko wykwalifikowanych dorosłych uczniów.

Narzędzia do wykorzystania:

| Nazwa | Numer dobrej praktyki | Strona |
|------------------------|-----------------------|--------|
| LearnersMOT | 1 | 10 |
| Improving basic skills | 5 | 14 |
| TEACH | 6 | 15 |
| SAVE | 10 | 19 |
| OutSideIn | 12 | 21 |

| | | |
|----------|----|----|
| I-MOTOLE | 17 | 26 |
|----------|----|----|

Cele realne i indywidualne

Ustalenie realnych i indywidualnych celów dla uczniów o niskich kwalifikacjach ma kluczowe znaczenie. Cele muszą być widoczne, osiągalne w krótkim okresie czasu, a nawet małe przedmioty, które są nabywane, muszą być widoczne dla trenerów. Z tego powodu plan nauki dla uczestników musi składać się z dużych i małych kroków do nauki. Małe kroki powinny być możliwe do osiągnięcia w krótkim czasie, a po ich osiągnięciu powinno następować wiele pozytywnych reakcji, ponieważ ryzyko utraty motywacji jest zawsze wysokie. W regularnych odstępach czasu należy wspólnie z uczestnikami zastanawiać się nad postępami w nauce i podkreślać sukcesy w nauce. Cele długoterminowe powinny być budowane poprzez cele krótkoterminowe. Rozkładanie celów długoterminowych na mniejsze etapy sprawi, że proces ich osiągania będzie wydawał się bardziej osiągalny. Praca w ten sposób zachęci uczestników i sprawi, że poczują się oni zaangażowani i włączeni w swoje zindywidualizowane ścieżki kształcenia. Poniższe narzędzia obejmują projekty, w których wypracowano różne podejścia i metody pracy nad ustalaniem realnych i osiągalnych celów.

Narzędzia do wykorzystania:

| Nazwa | Numer dobrej praktyki | Strona |
|------------------------|-----------------------|--------|
| GOAL | 4 | 13 |
| Improving basic skills | 5 | 14 |
| Supreme | 9 | 18 |
| SAVE | 19 | 28 |
| CLAN | 14 | 23 |
| Central advice centre | 20 | 29 |

Związek z rzeczywistymi sytuacjami

W pracy z motywacją do kształcenia osób dorosłych o niskich kwalifikacjach ważne jest powiązanie efektów nauczania i uczenia się z rzeczywistymi sytuacjami. Informowanie o tym, jakie wymagania w zakresie umiejętności wiążą się z daną pracą lub wykształceniem, to tylko jeden z przykładów. Kolejną cenną metodą pracy z motywacją jest ćwiczenie zadań w klasie, które są przydatne poza sytuacjami szkolnymi. Jeden z AEP w grupach fokusowych, który pracuje ze szkoleniami językowymi dla nowo przybyłych imigrantów wyjaśnił, że regularnie opuszcza klasę i prowadzi zajęcia w mieście, a następnie będzie np. pracował z tłumaczeniem znaków drogowych, tablic informacyjnych w różnych urzędach itp. W ten sposób uczestnicy mogą wykorzystać swoją wiedzę w praktyce i mają tendencję do większej motywacji do nauki, aby móc prowadzić samodzielne życie. Innym zaleceniem od AEP jest zachęcenie uczestników do podjęcia każdej możliwej pracy w celu osiągnięcia umiejętności przydatnych w życiu, na przykład: umiejętności językowych, społecznych, komunikacyjnych. Poniższe

narzędzia oferują przykłady i zalecenia dotyczące tego, jak pracować z łączeniem edukacji z rzeczywistymi sytuacjami życiowymi dla dorosłych uczniów.

Narzędzia do wykorzystania:

| Nazwa | Numer dobrej praktyki | Strona |
|--------------------------------|-----------------------|--------|
| ReplayVET | 3 | 12 |
| GOAL | 4 | 13 |
| Non-vocational adult education | 7 | 16 |
| KnowHubs | 8 | 17 |
| Supreme | 9 | 18 |
| CLAN | 14 | 23 |
| YEP! | 18 | 27 |

Angażujące materiały szkoleniowe

Aby motywować dorosłych uczniów, niezbędne jest posiadanie materiałów szkoleniowych dostosowanych do odpowiedniego poziomu nauczania, a także angażujące uczniów. Metody nauczania powinny być dostosowane do różnych środowisk i osobowości uczących się osób, a także uwzględniać ich wykształcenie. Użyteczne może być użycie pomocy wizualnych i animacji, które są przedstawione w prosty sposób. Innym przykładem jest korzystanie z narzędzi internetowych, gier edukacyjnych i materiałów dydaktycznych, które odnoszą się do istotnych dla uczestników zajęć sytuacji życiowych. Wszystkie poniższe narzędzia oferują inspirujące i darmowe korzystanie z materiałów dydaktycznych dla dorosłych edukatorów pracujących z nisko wykwalifikowanymi dorosłymi uczniami.

Narzędzia do wykorzystania:

| Nazwa | Numer dobrej praktyki | Strona |
|------------------------|-----------------------|--------|
| LearnersMOT | 1 | 10 |
| Follow the story | 2 | 11 |
| Improving basic skills | 5 | 14 |
| KnowHubs | 8 | 17 |

| | | |
|-----------|----|----|
| SAVE | 10 | 19 |
| OutSideIn | 12 | 21 |
| IPOOL | 13 | 22 |
| ES8KEYCOM | 19 | 28 |

Sieć i dalsze szkolenia dla edukatorów

Ostatnim obszarem, który jest ważny dla edukatorów podczas pracy z motywacją, jest posiadanie dobrej sieci wsparcia dla uczestników. Jeśli dorośli uczący się muszą spędzać dużo czasu próbując dowiedzieć się, gdzie i jak mogą uzyskać pomoc, będzie to wymagało energii, która może być lepiej wykorzystana w edukacji i szkoleniach. Dlatego stworzenie sieci kontaktów z władzami i służbami socjalnymi itp. może być dobrym pomysłem na ułatwienie pomocy i skierowanie uczniów, gdy potrzebują wsparcia poza klasą. Innym ważnym punktem w pracy z motywacją jest uczestnictwo w szkoleniach i doksztalaniu nauczycieli. Pomoże to wnieść wkład w nowe metody pracy, zainspirować i dać szansę na poznanie innych osób pracujących z nisko wykwalifikowanymi dorosłymi i zbudowanie dobrej sieci kontaktów. Poniższe narzędzia są przykładami projektów, w ramach których opracowano systemy sieci i dalszego kształcenia dla trenerów.

Narzędzia do wykorzystania:

| Nazwa | Numer dobrej praktyki | Strona |
|--------------------------------|-----------------------|--------|
| LearnersMOT | 1 | 10 |
| ReplayVET | 3 | 12 |
| GOAL | 4 | 13 |
| TEACH | 6 | 15 |
| Non-vocational adult education | 7 | 16 |
| Supreme | 9 | 18 |
| ESCOT | 11 | 20 |
| YEP! | 18 | 27 |
| Central advice centre | 20 | 29 |

5.2 Ocena cyfrowa

Podczas pracy z umiejętnościami i ocenami w zakresie technologii cyfrowych wielu z ankietowanych AEP korzysta z nieformalnych metod i narzędzi. Przy ocenie czyichś umiejętności cyfrowych łatwą metodą jest powierzenie danej osobie zadania, które wymaga umiejętności cyfrowych, na przykład wysłanie e-maila, otwarcie platformy cyfrowej lub przesłanie zdjęcia za pośrednictwem mediów społecznościowych. Poziom umiejętności może być również rozumiany pośrednio z codziennych zadań, na przykład jeśli dana osoba nie może dostać się do biura, ponieważ nie może korzystać z Google Maps. AEP dalej stwierdzają, że aby ćwiczyć umiejętności cyfrowe, szkolenie musi być praktyczne. Dlatego też większość AEP próbuje włączyć do swojego nauczania zadania, które wymagają umiejętności informatycznych, nawet w przedmiotach, które nie mają bezpośrednio na celu podniesienia umiejętności informatycznych. Ćwiczeniami tymi mogą być np. tworzenie i edycja tekstu w programie Word lub nauka korzystania z programów Excel i Power point. Jeśli ktoś ma bardzo niskie umiejętności cyfrowe, trener może potrzebować czasu, by pomóc tej osobie z podstawowymi umiejętnościami, takimi jak włączanie komputera i otwieranie programów. Jeśli w grupie jest wiele osób o niskich umiejętnościach cyfrowych, dobrym pomysłem może być stworzenie osobnego kursu do ćwiczenia umiejętności cyfrowych. W tym przypadku niezbędna jest współpraca z innymi organizacjami, takimi jak agencje szkoleniowe, np. w celu zorganizowania kursów ICT dla osób o niskich kwalifikacjach. Poniższe narzędzia mogą być wykorzystane do pracy z podnoszeniem kwalifikacji i oceny umiejętności informatycznych dla dorosłych uczniów.

Narzędzia do wykorzystania:

| Nazwa | Numer dobrej praktyki | Strona |
|---------------|-----------------------|--------|
| LIFT | 15 | 24 |
| CODE-N-SOCIAL | 16 | 25 |
| IDEAL | 23 | 32 |

5.3 Ocena numeryczna

Według ankietowanych AEP ocena i nauczanie umiejętności numerycznych opiera się głównie na materiałach stworzonych wewnętrznie lub znalezionych w Internecie. Większość nauczycieli uważa, że jest to jedyny realny sposób, ponieważ profile uczniów, ich doświadczenia, wiedza i pochodzenie mogą być bardzo zróżnicowane. Ponadto zwracają uwagę na fakt, że w nauczaniu i ocenie umiejętności liczenia osób dorosłych o niskich kwalifikacjach niezbędne jest uwzględnienie tych różnych środowisk. Wewnętrzny materiał, który AEP wykorzystuje do oceny i nauczania umiejętności liczenia, składa się z testów, kwestionariuszy, materiałów online i zadań, które są tworzone dla różnych poziomów nauczania. Podczas pracy z umiejętnościami liczenia i nisko wykwalifikowanymi dorosłymi zaleca się przeprowadzenie indywidualnej fazy wstępnej. Podczas tej fazy/spotkania dorosły uczeń i nauczyciel mogą przedyskutować tło edukacyjne, przeprowadzić ocenę umiejętności liczenia i omówić potrzeby

edukacyjne. Dzięki tej metodzie trener i uczestnik mogą ustalić indywidualne cele i dopasowany do nich plan nauki. Poniższe narzędzia mogą być wykorzystane przez AEP, którzy chcą pracować nad doskonaleniem umiejętności liczenia i ustalić dobre metody przeprowadzania spotkań fazy wstępnej.

Narzędzia do wykorzystania:

| Nazwa | Numer dobrej praktyki | Strona |
|------------------------|-----------------------|--------|
| Games and mathematics | 22 | 31 |
| Improving basic skills | 5 | 14 |
| GOAL | 4 | 13 |

5.4 Ocena umiejętności czytania i pisania

Oceny umiejętności czytania i pisania można dokonywać na wiele sposobów, a AEP uczestniczący w grupach fokusowych mieli różne techniki i warunki. Niektóre ogólne wytyczne dotyczące oceny i nauczania umiejętności czytania i pisania osób dorosłych o niskich kwalifikacjach zostaną przedstawione poniżej. Aby rozpocząć, zawsze dobrze jest przeprowadzić sesję ewaluacyjną przed rozpoczęciem szkolenia przez ucznia, w ten sposób trener może od razu dostosować się i udzielić mu odpowiedniego wsparcia i materiałów. Ocena i nauczanie sprawdzają się najlepiej, gdy nauczyciel bierze pod uwagę różne zainteresowania, doświadczenia i pochodzenie uczestnika, ponieważ ułatwi to nawiązanie kontaktu z nim. Innym zaleceniem jest korzystanie z przewodnika z pytaniami podczas pierwszej rozmowy, aby zrozumieć poziom wykształcenia i doświadczenia zawodowego podopiecznego (pośrednio, aby zrozumieć jego podstawowe umiejętności). Korzystanie z narzędzi samooceny i nawiązywanie kontaktów z innymi władzami, z którymi uczestnik miał wcześniej kontakt, może być dobrym sposobem na uzyskanie informacji na temat poziomu umiejętności czytania i pisania. Jednym z narzędzi zalecanych do oceny umiejętności czytania i pisania jest wspólne czytanie. Metoda ta zachęca uczestników do ćwiczenia czytania na głos w grupie, a następnie zastanowienia się nad treścią i językiem tekstu. Dzięki temu narzędziu trenerzy mogą zarówno ocenić poziom umiejętności czytania wśród uczestników, jak i to, w jakim stopniu uczestnicy rozumieją, co czytają. Wspólne czytanie może być również dostosowane do uczniów o bardzo niskich umiejętnościach czytania i pisanie. W takich przypadkach, trener może czytać na głos i za pomocą zdjęć i innych pomocy omawiać tekst z uczestnikami.

Narzędzia do wykorzystania:

| Nazwa | Numer dobrej praktyki | Strona |
|----------------|-----------------------|--------|
| Shared reading | 21 | 30 |
| LearnersMOT | 1 | 10 |

| | | |
|-------|----|----|
| IDEAL | 23 | 32 |
|-------|----|----|

5.5 Wsparcie w życiu codziennym

W pracy ze wsparciem związanym z codziennym życiem ważnym czynnikiem sukcesu jest komunikacja oraz tworzenie bezpiecznego i otwartego środowiska pomiędzy nauczycielami i uczniami. Dla niektórych AEP pracujących ze wsparciem w codziennym życiu jednym z kluczowych czynników sukcesu jest dostępność po godzinach pracy. Jednakże strategia ta nie jest trwała dla wszystkich i dlatego alternatywnymi metodami może być oferowanie wsparcia w bardziej praktycznych zadaniach, takich jak: pisanie CV, składanie aplikacji online o pracę, zwracanie się do użytkowników lub towarzyszenie im w innych instytucjach, takich jak dostawcy szkoleń, biblioteki itp. W ten sposób wsparcie to jest bardzo konkretne i praktyczne. Dorośli edukatorzy mogą również przydzielać uczniom cotygodniowe zadania, aby zmotywować ich do uczenia się nowych umiejętności przekrojowych przydatnych w życiu codziennym. Dodatkowe zalecenia dotyczą powiązania nauki z rzeczywistymi sytuacjami i wykorzystania nauczycieli o dobrych umiejętnościach komunikacji międzykulturowej. Ostatnie zalecenie jest konieczne, by w pełni zrozumieć osobę, którą starasz się wspierać, zwłaszcza jeśli ma ona inne pochodzenie kulturowe. Poniższe narzędzia są przykładami projektów, które opracowały metody i strategie oferowania wsparcia nisko wykwalifikowanym dorosłym uczącym się w odniesieniu do kwestii życia codziennego.

Narzędzia do wykorzystania:

| Nazwa | Numer dobrej praktyki | Strona |
|-----------------------|-----------------------|--------|
| KnowHubs | 5 | 14 |
| SUPREME | 9 | 18 |
| Central advice centre | 20 | 29 |

6. Podsumowanie

Podczas fazy badawczej projektu COMP-UP konsorcjum partnerskie przeprowadziło grupy fokusowe z 10 specjalistami w zakresie kształcenia dorosłych (AEP) w każdym kraju w celu określenia potrzeb i luk w zakresie pracy z motywacją, oceny cyfrowej, oceny numerycznej, oceny umiejętności czytania i pisania oraz wsparcia w codziennym życiu nisko wykwalifikowanych dorosłych uczących się. Wyniki uzyskane w tych grupach fokusowych pokazały, że wielu AEP borykało się z problemami i potrzebowało materiałów dydaktycznych dostosowanych do poziomu swoich uczniów. Problem ze znalezieniem dobrych materiałów dydaktycznych był szczególnie podkreślany przez mniej doświadczonych nauczycieli, ponieważ potrzeba czasu, aby stworzyć dobry wybór narzędzi, metod i strategii. W związku z tym jedną ze zidentyfikowanych potrzeb był zbiór narzędzi z dobrymi materiałami dydaktycznymi, które zostały dostosowane do uczniów o niskim poziomie kwalifikacji. Szczególną uwagę zwrócono na to, by zbiór narzędzi zawierał przyjazne dla użytkownika i aktualne internetowe materiały dydaktyczne

i narzędzia ICT, materiały odnoszące się do nauczania w rzeczywistych sytuacjach oraz narzędzia oceny umiejętności cyfrowych, umiejętności liczenia i czytania i pisania.

Inne zidentyfikowane potrzeby to spójny program nauczania umiejętności informatycznych. Jest to umiejętność, z którą pracuje większość AEP, ale niektórym trudno jest określić strukturę nauczania i wymagania, na których powinno się opierać nauczanie. Inną zidentyfikowaną potrzebą związaną z umiejętnościami cyfrowymi jest dalsze szkolenie AEP. Niektórzy z uczestników grup fokusowych nie czuli się pewnie, że sami używają narzędzi cyfrowych, co będzie im utrudniać nauczanie innych. Wreszcie, AEP poprosili również o dobre metody i strategie w zakresie lepszej pracy ze wsparciem w codziennych sytuacjach życiowych dla dorosłych uczniów. Konkretnie, dobre metody wyjaśniania i demonstrowania, jak na przykład wypełnić formularz dotyczący dotacji na mieszkanie, w sposób jasny i dostępny dla dorosłych o niskich kwalifikacjach.

Te zidentyfikowane potrzeby i luki zadziałały jako podstawa przy wyborze 23 narzędzi do zbioru narzędzi. Aby odpowiedzieć na potrzeby przedstawione przez AEP, narzędzia, które zostały wybrane w rozdziale 4, należą do następujących kategorii: *Podręcznik/zestaw narzędzi dla edukatorów* (najlepsza praktyka 1-11), *Internetowe formularze do nauki* (najlepsza praktyka 12-18), *Gry edukacyjne* (najlepsza praktyka 19), *Poradnie* (najlepsza praktyka 20), *Ocena umiejętności czytania i pisanie* (najlepsza praktyka 21), *Ocena umiejętności liczenia* (najlepsza praktyka 22) i *Ocena cyfrowa* (najlepsza praktyka 23).

7. Dalsza droga

Patrząc w przyszłość, ten zbiór narzędzi jest nie tylko wielkim wsparciem dla AEP, gdy potrzebują inspiracji i nowych metod pracy z motywacją, umiejętnościami cyfrowymi, umiejętnościami czytania, pisanie i liczenia. Będzie on również stanowił podstawę dla nadchodzącego programu nauczania i szkoleń, które zostaną opracowane w ramach projektu COMP-UP dla AEP. Budując w ten sposób szkolenie trenerów, potrzeby edukacyjne trenerów są już zidentyfikowane, a program nauczania będzie skuteczny i dostosowany do uczestników nadchodzących wydarzeń.

Rezultat intelektualny 2 polega na opracowaniu programu nauczania dla AEP pracującego z nisko wykwalifikowanymi dorosłymi. Program nauczania zostanie podzielony na pięć modułów o różnej tematyce. Tematyka modułów opiera się na wynikach z grup fokusowych - zidentyfikowanych potrzebach i lukach. W ten sposób zapewnia się, że materiały szkoleniowe będą odpowiednie i interesujące dla grupy docelowej, do której są skierowane. Tematy dla pięciu modułów są następujące: 1. Ocena kluczowych kompetencji, 2. Techniki ułatwiające, 3. Podejścia integracyjne, 4. Zaangażowanie i motywacja, 5. Tworzenie sieci i marketing. W poniższej tabeli zostaną wymienione sugestie dotyczące efektów uczenia się, które należy uwzględnić w poszczególnych modułach, na podstawie tego, co zostało poruszone w grupach docelowych.



Dla każdego z pięciu modułów sugeruje się dołączenie i nauczanie niektórych z wybranych narzędzi ze zbioru narzędzi. Aby proces ten był bardziej efektywny i aby zapewnić, że wszystkie narzędzia zostaną docenione, poniższa tabela zawiera wskazówki i zalecenia dotyczące tego, jakie narzędzia powinny być używane w poszczególnych modułach.

Narzędzia do wykorzystania:

| 1. Ocena kluczowych kompetencji | 2. Techniki ułatwiające | 3. Podejścia integracyjne | 4. Zaangażowanie i motywacja | 5. Tworzenie sieci i marketing |
|---------------------------------|------------------------------|------------------------------|------------------------------|--------------------------------------|
| BP. 21 Shared reading | BP. 1 LearnersMOT | BP. 1 LearnersMOT | BP. 4 GOAL | BP. 1 LearnersMOT |
| BP. 1 LearnersMOT | BP. 5 Improving basic skills | BP. 2 Follow the story | BP. 5 Improving basic skills | BP. 3 ReplayVET |
| BP. 23 IDEAL | BP. 6 TEACH | BP. 5 Improving basic skills | BP. 9 Supreme | BP. 4 GOAL |
| BP. 22 Games and mathematics | BP. 10 SAVE | BP. 8 KnowHubs | BP. 10 SAVE | BP. 6 TEACH |
| BP. 5 Improving basic skills | BP. 12 OutsideIN | BP. 10 SAVE | BP. 14 CLAN | BP. 7 Non-vocational adult education |
| BP. 4 GOAL | BP. 17 I-MOTOLE | BP. 12 OutsideIN | BP. 20 Central advice centre | BP. 9 Supreme |
| BP. 15 LIFT | | BP. 13 IPOOL | | BP. 11 ESCOT |



| | | | | |
|----------------------|--|--------------------------------------|--|------------------------------|
| BP. 16 CODE-N-SOCIAL | | BP. 19 ES8KEYCOM | | BP. 18 YEP! |
| | | BP. 3 ReplayVET | | BP. 20 Central advice centre |
| | | BP. 7 Non-vocational adult education | | |
| | | BP. 9 Supreme | | |
| | | BP. 14 CLAN | | |
| | | BP. 18 YEP! | | |