



Funded by
the European Union



PODREČZNIK

NONFORMAL

Edukacja pozaformalna na rzecz rozwijania kompetencji funkcjonalnych młodzieży

2024-1-BG01-KA220-YOU-000255556

Projekt finansowany przez Unię Europejską. Wyrażone poglądy i opinie są wyłącznie poglądami autorów i niekoniecznie odzwierciedlają stanowisko Unii Europejskiej ani Centrum Rozwoju Zasobów Ludzkich





Mastering Non-Formal Youth Education: Principles, Methods, and Tools

FOUNDATIONS & CORE METHODOLOGIES



Five Key Learning Methodologies



FACILITATION TOOLS, DESIGN & RECOGNITION



Activity Design and Youthpass Validation



© Gemini Notebook





Rozdział 1.

Wprowadzenie do edukacji pozaformalnej

1.1. Czym jest edukacja pozaformalna?

Edukacja pozaformalna obejmuje wszelkie zorganizowane działania edukacyjne odbywające się poza tradycyjnym środowiskiem szkolnym.

Może przybierać różnorodne formy. Działania te zazwyczaj mają określone cele edukacyjne i charakteryzują się elastycznością w zakresie treści, metod oraz czasu realizacji.

W przeciwieństwie do edukacji formalnej, która opiera się na ściśle określonych programach nauczania i procedurach oceniania, edukacja pozaformalna koncentruje się na uczeniu się przez doświadczenie, aktywnym uczestnictwie oraz rozwoju osobistym.

W pracy z młodzieżą edukacja pozaformalna stanowi szczególnie ważne narzędzie rozwijania kompetencji w różnych obszarach, takich jak aktywność obywatelska, włączenie społeczne oraz kompetencje funkcjonalne.

1.2. Jakie są główne cechy edukacji pozaformalnej?

- Dobrowolne uczestnictwo: udział nie jest obowiązkowy, a uczestnicy samodzielnie podejmują decyzję o zaangażowaniu się w działania.
- Koncentracja na osobie uczącej się: treści i cele edukacyjne są dostosowywane do potrzeb uczestników.
- Uczenie się przez doświadczenie: proces uczenia się odbywa się poprzez refleksję nad zdobywanymi doświadczeniami.
- Współpraca: edukacja opiera się na pracy grupowej, dyskusji i wzajemnym uczeniu się.
- Dostępność i włączenie społeczne: działania są kierowane również do młodych ludzi z mniejszymi szansami.
- Elastyczność i innowacyjność: edukacja pozaformalna wspiera kreatywność i dostosowuje się do lokalnych uwarunkowań.

1.3. Edukacja formalna, nieformalna i pozaformalna – porównanie

Kryterium	Edukacja formalna	Edukacja pozaformalna	Edukacja nieformalna
Struktura	Ściśle określona	Ustrukturyzowana, ale elastyczna	Nieustrukturyzowana, spontaniczna
Uznawanie efektów uczenia się	Dyplom, oficjalny certyfikat	Potwierdzanie kompetencji za pomocą narzędzi takich jak Youthpass	Brak formalnego potwierdzenia
Środowisko	Szkoła, uczelnia	Organizacje pozarządowe, centra młodzieżowe, przestrzeń internetowa	Życie codzienne, rodzina, media
Metodyka	Nauczanie bezpośrednie, określony program kształcenia	Aktywne uczenie się oparte na uczestnictwie	Spontaniczne uczenie się
Grupa docelowa	Dzieci i uczniowie oraz studenci	Młodzież i dorośli	Wszyscy

1.4. Dlaczego edukacja pozaformalna jest ważna dla młodzieży?

Współcześni młodzi ludzie mierzą się ze złożonymi wyzwaniami, takimi jak wykluczenie cyfrowe, wykluczenie społeczne, dezinformacja oraz brak zainteresowania sprawami obywatelskimi.

Edukacja pozaformalna stanowi konkretne narzędzie pozwalające odpowiadać na te wyzwania, ponieważ:

- Rozwija kompetencje funkcjonalne: nie ogranicza się do umiejętności czytania i pisanie, lecz obejmuje również kompetencje cyfrowe, obywatelskie i społeczne.
- Wzmacnia sprawczość młodych ludzi: angażuje ich jako aktywnych uczestników własnego procesu uczenia się.
- Wspiera włączenie społeczne: dociera także do młodych ludzi znajdujących się w niekorzystnej sytuacji.
- Wspomaga rozwój osobisty: zwiększa pewność siebie, rozwija umiejętności interpersonalne i świadomość własnych możliwości.

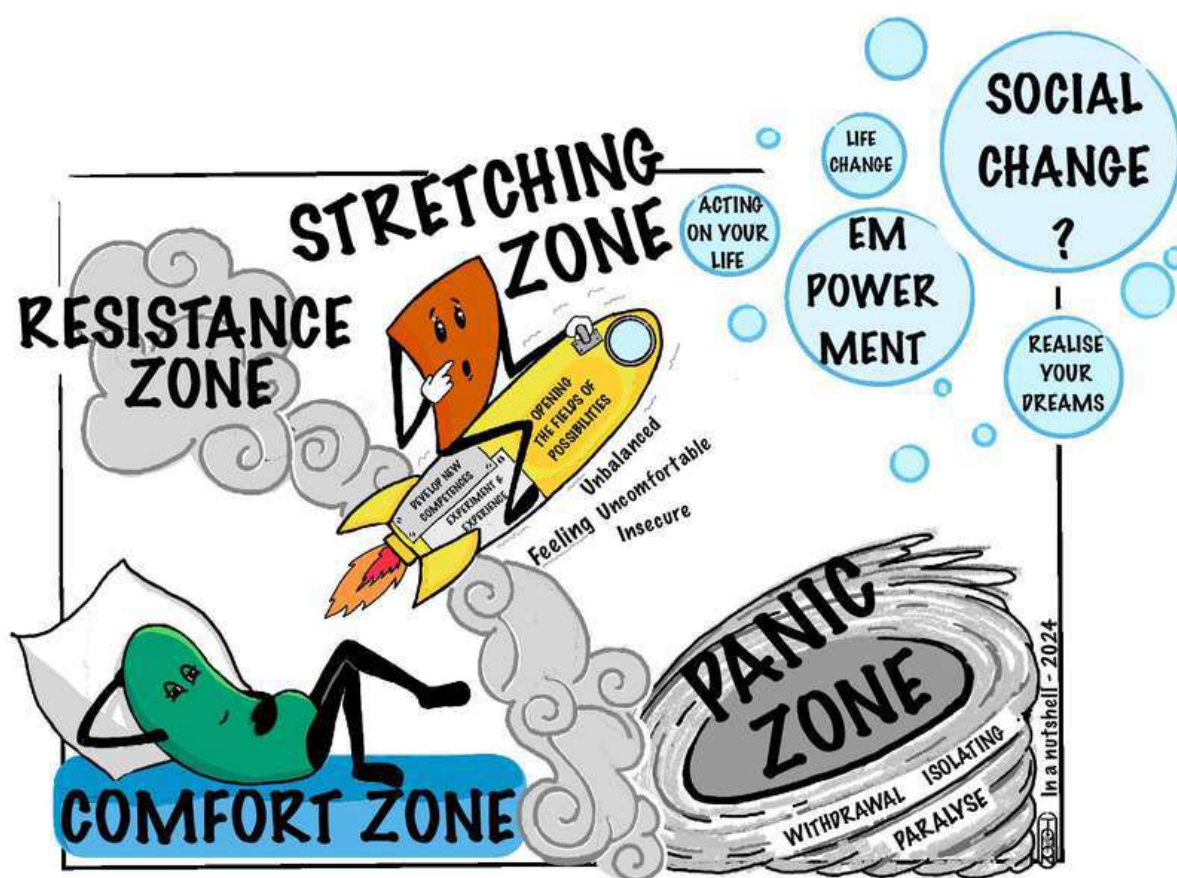
1.5. Uznawanie edukacji pozaformalnej w Europie

Unia Europejska uznaje edukację pozaformalną za integralną część uczenia się przez całe życie.

Strategia UE na rzecz młodzieży na lata 2019–2027 oraz program Erasmus+ wspierają:

- dostęp do włączających możliwości edukacyjnych dla wszystkich;
- potwierdzanie kompetencji zdobytych poza systemem szkolnym, na przykład za pomocą narzędzia Youthpass;
- aktywne i świadome uczestnictwo młodzieży w życiu społecznym.

Projekt NONFORMAL wpisuje się w te założenia, promując alternatywne, międzynarodowe metody edukacyjne, które koncentrują się na rozwijaniu kompetencji funkcjonalnych młodzieży za pomocą narzędzi edukacji pozaformalnej.



Rozdział 2. Co młodzi ludzie sądzą o edukacji pozaformalnej?



W ramach projektu NONFORMAL w każdym z krajów partnerskich (Bułgarii, na Malcie, w Polsce i Turcji) zorganizowano grupy fokusowe oraz badania ankietowe, aby bezpośrednio poznać opinie młodych ludzi i osób pracujących z młodzieżą na temat edukacji pozaformalnej.

Uzyskane wyniki przedstawiają realistyczny i zróżnicowany obraz sposobu postrzegania tego podejścia edukacyjnego, związanych z nim oczekiwań, korzyści oraz wyzwań.

2.1. Osobiste doświadczenia i konteksty wykorzystania

Analiza zgromadzonych danych pozwoliła zidentyfikować konkretne formy aktywności, w których uczestniczyli respondenci, oraz ich osobiste doświadczenia związane z edukacją pozaformalną.

Uczestnicy wskazywali następujące działania:

- warsztaty tematyczne i kreatywne;
- międzynarodowe wymiany młodzieży w ramach programu Erasmus+;



- kursy internetowe i naukę na odległość;
- zajęcia pozalekcyjne i wolontariat;
- kampanie ekologiczne i inicjatywy obywatelskie.

Wszyscy podkreślali znaczenie praktycznego wymiaru edukacji, swobody wypowiedzi oraz bezpośredniego zaangażowania w działania przynoszące wymierne rezultaty.

2.2. Mocne strony i wyzwania edukacji pozaformalnej

Zdaniem młodych ludzi uczestniczących w badaniu edukacja pozaformalna różni się od tradycyjnej edukacji pod następującymi względami:

- Elastyczność – dostosowuje się do potrzeb i zainteresowań uczestników.
- Podejście praktyczne – respondenci szczególnie podkreślali, że odpowiada im metoda „uczenia się przez działanie” (learning by doing).
- Większe zaangażowanie – sprzyja aktywnemu uczestnictwu i wzmacnia motywację.
- Interaktywność i współpraca – rozwija umiejętność pracy zespołowej oraz wspiera dialog między uczestnikami.
- Wpływ na rozwój osobisty – przyczynia się do zwiększenia pewności siebie, kreatywności i zdolności adaptacyjnych.

Wielu młodych ludzi deklarowało, że dzięki uczestnictwu w działaniach edukacji pozaformalnej rozwinęło kompetencje miękkie, takie jak komunikacja, praca zespołowa, przywództwo, zarządzanie czasem oraz poczucie własnej skuteczności.

Pomimo wysokiej oceny edukacji pozaformalnej młodzi ludzie wskazywali również na pewne powtarzające się wyzwania:

- Brak formalnego uznawania zdobytych kompetencji, co ogranicza możliwości ich wykorzystania w środowisku zawodowym lub akademickim.
- Ograniczona dostępność na obszarach wiejskich i oddalonych, gdzie możliwości uczestnictwa są niewielkie lub informacje o nich nie są wystarczająco rozpowszechniane.
- Nierówny poziom jakości działań edukacyjnych, ponieważ nie wszystkie kursy są odpowiednio zorganizowane, a ich treści aktualizowane.
- Niewystarczająca świadomość korzyści płynących z edukacji pozaformalnej wśród rówieśników i rodzin młodych ludzi.

Zgromadzone dane potwierdzają, że edukacja pozaformalna stanowi strategiczne narzędzie wzmacniania sprawczości młodzieży, szczególnie wtedy, gdy jest zintegrowana z edukacją formalną i wspierana przez rozwiązania umożliwiające uznawanie zdobytych kompetencji.



Rozdział 3. Podejścia i metody edukacji pozaformalnej

W niniejszym rozdziale przedstawiono główne podejścia metodyczne zastosowane w projekcie NONFORMAL oraz przegląd technik wykorzystywanych w programach realizowanych w krajach partnerskich: Bułgarii, na Malcie, w Polsce i Turcji.

3.1 Główne metody edukacji pozaformalnej

3.1.1 Uczenie się przez doświadczenie

Opis

Uczenie się przez doświadczenie to proces, który rozpoczyna się od konkretnego doświadczenia uczestnika, a następnie rozwija się poprzez refleksję, analizę i zastosowanie zdobytej wiedzy.

Podejście to opiera się na modelu Kolba, obejmującym następujące etapy:

doświadczenie – refleksja – konceptualizacja – zastosowanie.

Cele

- Rozwijanie świadomości poprzez działanie.
- Przekształcanie doświadczenia w wiedzę, którą można aktywnie wykorzystywać.

Jak zorganizować działanie?

- Zaproponuj angażujące ćwiczenie praktyczne.
- Poprowadź wspólną refleksję nad zdobytym doświadczeniem.
- Zachęć uczestników do analizy, stawiając pytania: „Czego się nauczyłem?” oraz „Dlaczego?”.
- Wspieraj indywidualną refleksję i poszukiwanie powiązań między doświadczeniem edukacyjnym a rzeczywistym życiem.

Wskazówki dotyczące realizacji

- Doświadczenie powinno być istotne i mieć znaczenie dla uczestników.
- Czas przeznaczony na refleksję jest niezbędny, aby doświadczenie mogło przekształcić się w proces uczenia się.
- Facylitacja powinna pobudzać uczestników do myślenia, ale nie może nadmiernie narzucać kierunku ich refleksji.



Niezbędne materiały

W zależności od rodzaju działania mogą być potrzebne materiały do symulacji, karty refleksji, odpowiednio duża przestrzeń oraz narzędzia umożliwiające dokumentowanie doświadczenia, takie jak fotografie, nagrania wideo czy dzienniki.

Rola trenera

- Proponowanie doświadczeń odpowiednich do kontekstu i charakterystyki grupy.
- Zachęcanie do refleksji poprzez zadawanie pytań otwartych.
- Tworzenie bezpiecznego środowiska, w którym uczestnicy mogą dzielić się emocjami i przemyśleniami.

3.1.2 Odgrywanie ról

Opis

Odgrywanie ról (role-playing) polega na wcielaniu się w rzeczywiste lub fikcyjne postacie albo odtwarzaniu określonych sytuacji w celu poznawania zachowań, mechanizmów relacji oraz różnych punktów widzenia.

Cele

- Rozwijanie empatii i wzajemnego zrozumienia.
- Doskonalenie umiejętności komunikacyjnych i społecznych.
- Refleksja nad złożonymi relacjami interpersonalnymi i procesami społecznymi.

Jak zorganizować działanie?

- Przedstaw kontekst lub sytuację, która ma zostać odegrana.
- Przydziel uczestnikom jasno określone role.
- Zapewnij przestrzeń do swobodnej interakcji.
- Po zakończeniu ćwiczenia przeprowadź wspólną refleksję.

Wskazówki dotyczące realizacji

- Wybieraj tematy istotne dla uczestników i dla nich zrozumiałe.
- Dbaj o atmosferę wzajemnego szacunku, wolną od oceniania.
- Unikaj wywierania presji. Umożliwiają uczestnikom zarówno aktywne odgrywanie ról, jak i udział w charakterze obserwatorów.

Niezbędne materiały

- Karty ról, zasady ćwiczenia oraz opis kontekstu sytuacyjnego.
- Opcjonalne rekwizyty ułatwiające odgrywanie ról.



- Odpowiednia przestrzeń do przeprowadzenia symulacji.

Rola trenera

- Wprowadzanie uczestników w kontekst i dynamikę ćwiczenia.
- Obserwowanie zaangażowania uczestników i przebiegu odgrywania ról.
- Prowadzenie podsumowania po zakończeniu działania, tak aby uczestnicy mogli lepiej zrozumieć i wykorzystać zdobyte doświadczenie.

3.1.3. Praca grupowa

Opis

Metoda ta wspiera współpracę między uczestnikami w celu rozwiązywania problemów, tworzenia treści lub wykonywania określonych zadań.

Opiera się na zasadzie uczenia się poprzez współpracę.

Cele

- Rozwijanie wspólnej odpowiedzialności i współtworzenia.
- Wzmacnianie umiejętności interpersonalnych.
- Zachęcanie do negocjowania, rozwijania kompetencji przywódczych oraz budowania poczucia przynależności.

Jak zorganizować działanie?

- Określ jasne zadanie, które grupa ma wspólnie wykonać.
- Utwórz odpowiednio zrównoważone podgrupy.
- Zapewnij niezbędne materiały i wskazówki.
- Obserwuj proces grupowy i wspieraj jego przebieg.

Wskazówki dotyczące realizacji

- Zadanie powinno wymagać rzeczywistej współpracy, a nie jedynie prostego podziału obowiązków.
- Zapewnij narzędzia wspierające zarządzanie czasem oraz podział ról wewnątrz grupy.
- Przewidź etap informacji zwrotnej obejmujący całą grupę.

Niezbędne materiały

- Instrukcje dotyczące zadania.
- Narzędzia do pracy, takie jak papier, markery, komputer i materiały plastyczne.
- Minutnik lub stoper umożliwiające kontrolowanie czasu.

Rola trenera





- Wspieranie samodzielności i zaangażowania wszystkich członków grupy.
- Interweniowanie w sytuacjach impasu lub konfliktu.
- Prowadzenie końcowej sesji informacji zwrotnej za pomocą pytań pozwalających uczestnikom docenić i przeanalizować przebieg współpracy.

3.1.4. Edukacja rówieśnicza

Opis

Podejście to polega na dzieleniu się wiedzą, doświadczeniami i umiejętnościami z innymi uczestnikami, którzy znajdują się w podobnej sytuacji lub należą do tej samej grupy rówieśniczej.

Uczestnicy tymczasowo przyjmują rolę edukatorów.

Cele

- Rozwijanie kompetencji przywódczych młodzieży.
- Wzmacnianie pewności siebie i zaufania do innych.
- Promowanie bardziej partnerskiego i partycypacyjnego modelu uczenia się.

Jak zorganizować działanie?

- Zidentyfikuj umiejętności lub doświadczenia, którymi uczestnicy mogą się podzielić.
- Przygotuj krótkie sesje edukacyjne prowadzone przez samych uczestników.
- Łącz prezentacje z dyskusją i ćwiczeniami praktycznymi.

Wskazówki dotyczące realizacji

- Zapewnij wsparcie i odpowiednie narzędzia osobom pełniącym funkcję edukatorów rówieśniczych.
- Dbaj o równowagę między przekazywanymi treściami a dynamiką relacji interpersonalnych.
- Dostrzegaj i doceniaj doświadczenia uczestników.

Niezbędne materiały

- Karty tematyczne, pomoce wizualne i materiały multimedialne.
- Przestrzeń umożliwiającą pracę w małych grupach.
- W razie potrzeby wyposażenie techniczne, takie jak projektor, tablica i komputer.

Rola trenera

- Przygotowywanie młodych ludzi do prowadzenia zajęć i wspieranie ich w tym procesie.
- Obserwowanie przebiegu działania i interweniowanie wyłącznie wtedy, gdy jest to konieczne.
- Ułatwianie ewaluacji oraz doceniania rezultatów procesu edukacyjnego.



3.1.5. Refleksja kierowana

Opis

Refleksja kierowana stanowi kluczowe narzędzie przekształcania doświadczenia w proces uczenia się.

Pozwala uczestnikom zrozumieć i przyswoić znaczenie zdobytych doświadczeń, przedyskutować pojawiające się pomysły oraz ocenić własne postępy.

Cele

- Utrwalanie wiedzy i umiejętności zdobytych podczas działań.
- Rozwijanie świadomości indywidualnej i zbiorowej.
- Konstruktywne przepracowywanie emocji i doświadczeń.

Jak zorganizować działanie?

- Stwórz bezpieczną przestrzeń, w której uczestnicy nie będą oceniani.
- Wykorzystuj pytania pobudzające do refleksji, na przykład: „Czego się nauczyłem?” lub „Co zrobiłbym ponownie?”.
- Łącz pracę indywidualną, pracę w parach i refleksję grupową.
- Ułatwiał uczestnikom wyrażanie myśli i dzielenie się doświadczeniami.

Wskazówki dotyczące realizacji

- Dostosuj język i pytania do wieku uczestników oraz kontekstu działania.
- Wykorzystuj niewerbalne sposoby wyrażania refleksji, takie jak rysunki, symbole czy fotografie.
- Dbaj o odpowiednie gospodarowanie czasem i unikaj wywierania presji na uczestników.

Niezbędne materiały

- Karty refleksji lub dzienniki.
- Papierowe koła, ilustracje przedstawiające emocje oraz przedmioty symboliczne.
- Markery, karteczki samoprzylepne i pomoce wizualne.

Rola trenera

- Kierowanie procesem refleksji bez wpływania na treść wypowiedzi uczestników.
- Docenianie każdego wkładu, również uczestnictwa polegającego na uważnym słuchaniu.
- Łączenie refleksji z celami programu edukacyjnego.

Rozdział 4. Narzędzia i zasoby edukacji pozaformalnej



Skuteczność edukacji pozaformalnej zależy również od jakości i odpowiedniego doboru wykorzystywanych narzędzi. Nie są one jedynie materiałami pomocniczymi, lecz stanowią istotne elementy wspierające proces uczenia się, kreatywność, włączenie społeczne oraz aktywne uczestnictwo.

Narzędzia mogą mieć charakter materialny, cyfrowy lub metodyczny. Powinny być zawsze dostosowane do celów danego działania oraz charakterystyki jego uczestników.

4.1. Rodzaje dostępnych narzędzi

4.1.1 Narzędzia materialne

Narzędzia te są przydatne podczas zajęć praktycznych, warsztatów kreatywnych oraz gier edukacyjnych.

Poniżej przedstawiono przykłady:

- Plakaty, karteczki samoprzylepne i karty pracy.
- Markery, nożyczki, klej oraz materiały pochodzące z recyklingu.
- Przedmioty symboliczne, takie jak kamienie, liny czy ilustrowane karty.
- Puzzle i edukacyjne gry planszowe.
- Aparaty fotograficzne i kamery wideo.
- Przestrzeń na świeżym powietrzu umożliwiającą realizację aktywnych ćwiczeń.

4.1.2 Narzędzia cyfrowe

Narzędzia cyfrowe doskonale sprawdzają się w zwiększaniu zaangażowania uczestników, dokumentowaniu działań oraz wspieraniu nauczania na odległość.

- Padlet – cyfrowa tablica współpracy wykorzystywana podczas burzy mózgów, tworzenia map pojęciowych i zbierania informacji zwrotnych.
- Mentimeter/Kahoot – narzędzia przydatne do przygotowywania quizów, ankiet i interaktywnych ćwiczeń refleksyjnych.
- Canva – narzędzie służące do tworzenia prezentacji, plakatów i infografik.
- Miro/Jamboard – cyfrowe tablice umożliwiające realizację działań opartych na współpracy.
- Google Forms – narzędzie do zbierania informacji zwrotnych, przeprowadzania ewaluacji oraz rejestrowania odpowiedzi.
- Youthpass – narzędzie umożliwiające potwierdzanie kompetencji zdobytych podczas procesu uczenia się.

4.1.3 Zasoby metodyczne

- Podręczniki dotyczące edukacji pozaformalnej, na przykład publikacje SALTO-YOUTH i Rady Europy.
- Tematyczne zestawy narzędzi edukacyjnych, dotyczące między innymi aktywnego obywatelstwa, środowiska naturalnego i praw człowieka.
- Gotowe scenariusze i karty działań edukacyjnych.
- Gry rozwijające współpracę oraz ćwiczenia integracyjne.
- Przykłady dobrych praktyk, które można zastosować w innych kontekstach edukacyjnych.

4.2 Jak wybierać odpowiednie narzędzia?

Podczas planowania działania edukacyjnego kluczowe znaczenie ma dobór narzędzi z uwzględnieniem następujących czynników:

- Wiek i poziom kompetencji uczestników.
- Kontekst edukacyjny oraz dostępna przestrzeń.
- Cele edukacyjne.
- Liczba uczestników i dynamika grupy.
- Dostępność i włączenie społeczne, w tym dostępność językowa, potrzeby osób z niepełnosprawnościami oraz poziom kompetencji cyfrowych.
- Dostępne możliwości techniczne i logistyczne

4.3 Wykorzystanie technologii w edukacji pozaformalnej

Technologia odgrywa coraz ważniejszą rolę również w edukacji pozaformalnej, oferując możliwości wzbogacania procesu uczenia się bez zastępowania bezpośrednich doświadczeń i relacji międzyludzkich. Wykorzystanie narzędzi cyfrowych sprawia, że edukacja staje się bardziej dostępna, dynamiczna i partycypacyjna, a jednocześnie sprzyja rozwijaniu kreatywności i samodzielności zaangażowanych młodych ludzi.

Jedną z najważniejszych zalet technologii jest możliwość udostępniania treści multimedialnych, które ułatwiają zrozumienie zagadnień i odpowiadają na różne style uczenia się. Filmy, interaktywne quizy, mapy cyfrowe i platformy współpracy zwiększają zaangażowanie uczestników, wspierając ich aktywny udział i włączenie w proces edukacyjny. Ponadto wykorzystanie narzędzi internetowych pomaga pokonywać bariery geograficzne i ułatwia współpracę między różnorodnymi grupami, również na odległość.

Korzystanie z technologii wymaga jednak starannego przemyślenia, ponieważ wiąże się także z określonymi wyzwaniami. Nie wszyscy uczestnicy mają jednakowy dostęp do odpowiednich urządzeń lub połączenia internetowego, a w niektórych przypadkach mogą ujawniać się różnice w poziomie kompetencji cyfrowych. Ponadto nadmierne lub niewłaściwie zintegrowane wykorzystanie narzędzi technologicznych może prowadzić do spadku zainteresowania, rozproszenia uwagi lub pogorszenia jakości relacji w grupie.

Dlatego niezwykle ważne jest, aby technologia była wykorzystywana w sposób przemyślany – zawsze jako wsparcie procesu edukacyjnego, a nigdy jako cel sam w sobie.

Dobłą praktyką jest przeplatanie aktywności cyfrowych z działaniami manualnymi, refleksyjnymi i opartymi na bezpośrednich relacjach, co sprzyja zrównoważonemu procesowi uczenia się.

Ważne jest również wybieranie narzędzi prostych, bezpłatnych i łatwo dostępnych, przy jednoczesnym zapewnieniu ochrony danych osobowych oraz cyberbezpieczeństwa, szczególnie podczas pracy z osobami niepełnoletnimi.

4.4 Kompetencje trenera w zakresie korzystania z narzędzi

W edukacji pozaformalnej rola trenera wykracza daleko poza samo prowadzenie zajęć. Facylitator powinien umiejętnie wykorzystywać zarówno narzędzia materialne, jak i cyfrowe, aby rzeczywiście wspierały proces uczenia się oraz uczestnictwo całej grupy.

Wymaga to szerokiego zakresu kompetencji – od technicznych, przez metodyczne, aż po interpersonalne.

Podstawowe znaczenie ma znajomość wykorzystywanych narzędzi, zarówno materialnych, jak i cyfrowych, oraz umiejętność dostosowania ich do charakterystyki uczestników i kontekstu działania. Nie chodzi o to, aby trener stał się ekspertem technologicznym, lecz aby potrafił skutecznie korzystać



z platform cyfrowych, materiałów kreatywnych, urządzeń audiowizualnych oraz narzędzi służących do dokumentowania działań.

Równie ważne są solidne kompetencje metodyczne, które pozwalają włączać poszczególne narzędzia w spójne i wartościowe procesy edukacyjne.

Trener powinien umieć dobierać narzędzia odpowiednie do celów uczenia się, projektować działania umożliwiające ich efektywne wykorzystanie oraz elastycznie modyfikować proponowane rozwiązania, uwzględniając także rozwój i zmieniającą się dynamikę grupy.

Z perspektywy relacji interpersonalnych niezwykle istotna jest umiejętność takiego organizowania pracy z narzędziami, aby każdy uczestnik mógł aktywnie włączyć się w działanie.

Facylitator powinien obserwować, słuchać i interweniować z wyczuciem, zwracając uwagę na dynamikę grupy oraz wszelkie trudności napotymane przez uczestników.

Ważne jest również promowanie współpracy rówieśniczej, wykorzystywanie kompetencji już obecnych w grupie oraz zachęcanie do wzajemnego uczenia się.

Ponadto edukatorzy powinni rozwijać refleksyjne podejście do własnej pracy.

Umiejętność oceny skuteczności wykorzystywanych narzędzi, zbierania informacji zwrotnych, dokumentowania procesów oraz ponownego projektowania działań na podstawie zgromadzonych doświadczeń stanowi niezbędny element świadomej i stale rozwijającej się praktyki edukacyjnej.

Kolejnym aspektem, który należy uwzględnić, jest zdolność zapewnienia włączającego charakteru i trwałości działań.

Oznacza to dostosowywanie narzędzi do zróżnicowanych potrzeb uczestników, uwzględnianie ewentualnych niepełnosprawności, unikanie kosztownych lub trudnych do powielenia rozwiązań oraz promowanie wykorzystywania prostych materiałów, nadających się do recyklingu lub łatwo dostępnych.

.





Rozdział 5. Jak zaprojektować działanie edukacji pozaformalnej?

Poniżej znajduje się gotowy do wypełnienia szablon, który można wykorzystać podczas planowania działania edukacji pozaformalnej.

Element działania	Pytania pomocnicze	Notatki
Tytuł działania	Jaką nazwę chcesz nadać działaniu?	
Cele edukacyjne	Czego uczestnicy powinni się nauczyć?	
Grupa docelowa	Wiek, profil i doświadczenia uczestników.	
Czas trwania	Jak długo będzie trwało działanie?	
Miejsce	Gdzie odbędzie się działanie? Jakiej przestrzeni potrzebuję?	
Metodyka	Jakie metody zastosuję? Na przykład odgrywanie ról, praca zespołowa itp.	
Narzędzia i materiały	Jakich narzędzi potrzebuję? Jakie materiały muszę przygotować?	
Etapy działania	Wymień kolejne etapy realizacji działania.	
Rola trenera	Co będę robić? W jaki sposób będę facylitować działanie?	
Dostosowanie do zróżnicowanych potrzeb	W jaki sposób mogę dostosować działanie do uczestników o różnych potrzebach?	
Ewaluacja końcowa	W jaki sposób mogę ocenić, czy cele edukacyjne zostały osiągnięte?	



Rozdział 6. Dobre praktyki w edukacji pozaformalnej

Pocztówki z miasta	
Kraj:	BULGARIA
Opis i kontekst	Projekt został zorganizowany przez Stowarzyszenie Ecoworld Rhodopes w latach 2022–2023 w Smolanie w Bułgarii, w ramach programu Erasmus+.
Główne cele	Głównym celem projektu było stworzenie pocztówek zawierających przesłania dotyczące ochrony środowiska oraz ich rozpowszechnianie.
Grupa docelowa	Młodzi ludzie z Bułgarii i Armenii w wieku od 16 do 26 lat.
Liczba uczestników	W projekcie uczestniczyło 30 młodych ludzi oraz 6 osób pracujących z młodzieżą: 15 młodych ludzi i 3 osoby pracujące z młodzieżą z Bułgarii. 15 młodych ludzi i 3 osoby pracujące z młodzieżą z Armenii.
Zastosowane metody	W projekcie wykorzystano następujące metody edukacyjne: - Wykłady. - Dyskusje. - Pracę zespołową. - Odgrywanie ról. - Praktyczne zajęcia polegające na tworzeniu pocztówek z przesłaniami. - Fotografowanie przyrody i obróbkę zdjęć pod kierunkiem ekspertów. - Codzienną refleksję. - Pracę w grupach narodowych. - Pracę w grupach międzynarodowych. - Rozmowy młodych ludzi z czołowymi dziennikarzami regionu. - Spotkania z innymi młodymi ludźmi z regionu Smolanu. - Uczenie się przez doświadczenie. - Uczenie się przez działanie (learning by doing).



Główne działania	W ramach projektu zrealizowano następujące działania: • Poznawanie fotografii jako formy sztuki, która może oddziaływać na postawy wobec środowiska naturalnego. • Spotkania z dziennikarzami i praca nad tworzeniem przesłań. • Przygotowywanie pocztówek zawierających przesłania dotyczące ochrony środowiska. • Nagrywanie wypowiedzi młodych ludzi na temat ochrony środowiska. • Odwiedzanie miejsc o zachowanej przyrodzie i wykonywanie fotografii. • Spotkanie z młodzieżą ze szkoły w Smolanie. • Spotkanie z przedstawicielami Regionalnego Inspektoratu Ochrony Środowiska i dyskusja o możliwych działaniach na rzecz środowiska. • Zorganizowanie wystawy pocztówek w holu Centrum Młodzieżowego w Smolanie. • Rozpowszechnianie przygotowanych pocztówek w internecie oraz w wersji drukowanej.
Wykorzystane zasoby	Projekt został sfinansowany ze środków programu Erasmus+ w wysokości 26 000 euro. W jego realizację zaangażowali się również młodzi wolontariusze ze Stowarzyszenia Ecoworld Rhodopes. Wykorzystano laptopy, drukarki i projektory zakupione w ramach wcześniejszych projektów.
Narzędzia	Do realizacji działań edukacyjnych wykorzystano: • Laptopy. • Projektor. • Aparaty fotograficzne. • Telefony umożliwiające wykonywanie wysokiej jakości zdjęć i nagrań wideo. • Kamery. • Dostęp do internetu. • Drukarki. • Specjalną stronę internetową projektu: https://postcards.ecorodopi.eu/

Rezultaty	Rezultaty i wpływ projektu, określanego w tej części dokumentu jako „Pocztówki z natury” (Postcards from Nature), na uczestniczącą w nim młodzież przedstawiają się następująco. Uczestnicy zdobywali wiedzę i umiejętności poprzez doświadczenie oraz metody edukacji pozaformalnej. Dla większości młodych ludzi był to pierwszy kontakt z metodami edukacyjnymi opartymi na grach i praktycznych ćwiczeniach, w tym z edukacją rówieśniczą. Zdobyta wiedza • Wiedza na temat problemów środowiskowych, z którymi obecnie mierzy się Ziemia. • Poznanie kultury innego narodu. • Poszerzenie wiedzy o problemach ekologicznych w Europie i na świecie. • Zdobywanie wiedzy na temat możliwości oferowanych przez program Erasmus+ w zakresie rozwoju osobistego młodzieży, w tym młodych ludzi pochodzących z małych miejscowości. Rozwinięte umiejętności • Wykonywanie fotografii tematycznych i przekształcanie ich w pocztówki zawierające określone przesłania. • Ekspresja artystyczna i organizowanie wydarzeń publicznych poprzez przygotowywanie wystaw pocztówek. • Umiejętności prezentacyjne rozwijane podczas przedstawiania pocztówek i zawartych na nich przesłań w lokalnych społecznościach. • Kreatywność w opracowywaniu przesłań. • Wykorzystywanie metod artystycznych do zwracania uwagi na problemy. • Obsługa nowych programów służących do tworzenia plakatów, pocztówek, ulotek i broszur. • Kreatywna praca w grupach międzynarodowych. • Współpraca zespołowa w grupach międzynarodowych. • Uczenie się przez doświadczenie. • Dzielenie się wcześniej zdobytą wiedzą poprzez wykorzystanie metody edukacji rówieśniczej w grupach międzynarodowych. Wpływ projektu na organizacje partnerskie • Zwiększenie kompetencji osób pracujących z młodzieżą w obu organizacjach w zakresie realizacji projektów ekologicznych. • Wymianę doświadczeń dotyczących ochrony środowiska i pracy z młodzieżą. • Wzmocnienie potencjału organizacji do realizowania w przyszłości wspólnych działań w ramach projektów partnerskich
-------------------------	---



Działania osób pracujących z młodzieżą na rzecz młodych ludzi zagrożonych wykluczeniem w sytuacjach kryzysowych	
Kraj:	Bulgaria
Opis i kontekst	Projekt został zorganizowany przez Stowarzyszenie Ecoworld Rhodopes w latach 2020–2022 w Smolanie w Bułgarii, w ramach programu Erasmus+.
Główne cele	Głównym celem projektu było umożliwienie osobom pracującym z młodzieżą z siedmiu krajów wymiany doświadczeń oraz zdobycia umiejętności i poznania metod przydatnych w pracy z młodzieżą znajdującą się w sytuacjach zagrożenia. Projekt miał również wspierać włączenie społeczne młodzieży marginalizowanej poprzez stosowanie metod edukacji pozaformalnej i sprawdzonych dobrych praktyk.
Grupa docelowa	Osoby pracujące z młodzieżą, w wieku powyżej 18 lat, pochodzące z: • Bułgarii. • Armenii. • Gruzji. • Turcji. • Łotwy. • Rumunii. • Włoch.
Liczba uczestników	W projekcie uczestniczyły 42 osoby pracujące z młodzieżą z siedmiu krajów.
Stosowane metody	W projekcie wykorzystano następujące metody: • Wykłady. • Dyskusje. • Pracę zespołową. • Codzienną refleksję. • Pracę w grupach narodowych. • Pracę w grupach międzynarodowych. • Rozmowy osób pracujących z młodzieżą z czołowymi dziennikarzami regionu. • Spotkania z osobami pracującymi z młodzieżą z regionu Smolanu. • Uczenie się przez doświadczenie. • Uczenie się przez działanie. • Dzielenie się dobrymi praktykami.

Główne działania	W ramach projektu zrealizowano następujące działania: - Prezentacje dobrych praktyk stosowanych przez różne organizacje w pracy z młodzieżą zagrożoną wykluczeniem. - Opracowywanie przesłań dotyczących pracy z młodzieżą znajdującą się w sytuacjach kryzysowych. - Spotkania z dziennikarzami i wspólna praca nad przygotowywaniem przesłań. - Nagrywanie wypowiedzi osób pracujących z młodzieżą. - Spotkanie z osobami pracującymi z młodzieżą oraz młodymi ludźmi ze szkoły w Smolanie. - Przygotowanie wystawy pocztówek w holu Centrum Młodzieżowego w Smolanie. - Rozpowszechnianie przygotowanych pocztówek w internecie, w wersji papierowej oraz na nośnikach magnetycznych. - Spotkanie z gubernatorem obwodu Smolan i dyskusja na temat problemów młodzieży zagrożonej wykluczeniem. - Obchody Dnia Europy, 9 maja, połączone z wystawą rezultatów projektu w atrium siedziby Administracji Obwodowej w Smolanie.
Wykorzystane zasoby	Projekt został sfinansowany z programu Erasmus+ kwotą 31 000 euro. W jego realizację zaangażowali się wolontariusze – młodzi ludzie oraz osoby pracujące z młodzieżą ze Stowarzyszenia Ekosvyat Rhodopes. Wykorzystano także laptopy, drukarki i projektory zakupione w ramach wcześniejszych projektów.
Narzędzia	W działaniach edukacyjnych wykorzystano: - Laptopy. - Projektor. - Aparaty fotograficzne. - Telefony umożliwiające wykonywanie wysokiej jakości zdjęć i nagrań wideo.

Rezultaty	Realizacja projektu „Działania osób pracujących z młodzieżą na rzecz młodych ludzi zagrożonych wykluczeniem w sytuacjach kryzysowych” przyniosła uczestniczącym w nim osobom pracującym z młodzieżą następujące rezultaty: • Zwiększenie kompetencji społecznych, językowych i kulturowych. • Wzrost zainteresowania uczestnictwem w życiu publicznym i politycznym społeczności lokalnych. • Zwiększenie zainteresowania wspólnymi wartościami europejskimi oraz możliwościami oferowanymi przez program Erasmus+ w zakresie pracy z młodzieżą w sytuacjach kryzysowych. • Rozwój kompetencji społecznych i obywatelskich. • Poznanie dobrych praktyk realizowanych za granicą. • Dzielenie się własną wiedzą i umiejętnościami z młodymi ludźmi oraz innymi osobami pracującymi z młodzieżą. • Rozwój umiejętności korzystania z narzędzi technologii informacyjno-komunikacyjnych (ICT). • Doskonalenie umiejętności organizacyjnych, zarządczych i przywódczych. • Wzmocnienie i poszerzenie sieci kontaktów zawodowych oraz nawiązywanie nowych relacji. • Zacieśnienie współpracy między organizacjami partnerskimi. • Zwiększenie zainteresowania podejmowaniem kolejnych działań przeciwdziałających dyskryminacji, nietolerancji, ksenofobii i rasizmowi.
-----------	---

Prepodavame.bg – praktyczne szkolenia i materiały dla nauczycieli dotyczące wykorzystania edukacji pozaformalnej	
Kraj:	Bulgaria
Opis i kontekst	Prepodavame.bg to największa platforma oferująca praktyczne szkolenia dla nauczycieli, obejmujące również metody edukacji pozaformalnej. Z platformy korzystają także osoby pracujące z młodzieżą, ponieważ nauczyciele dzielą się na niej interesującymi metodami uczenia się pozaformalnego.
Główne cele	Głównym celem platformy jest upowszechnianie dobrych praktyk w nauczaniu uczniów, w tym metod edukacji nieformalnej opracowanych przez samych nauczycieli.
Grupa docelowa	Grupę docelową stanowią nauczyciele i dyrektorzy szkół zainteresowani wykorzystywaniem metod edukacji pozaformalnej podczas zajęć pozalekcyjnych. Pośrednią grupą docelową są również osoby pracujące z młodzieżą, które mogą korzystać ze scenariuszy zajęć opracowanych i udostępnionych na platformie, wykorzystując je we własnych działaniach edukacji pozaformalnej.
Liczba uczestników	Nie można określić liczby uczestników ze względu na masowy charakter korzystania z platformy internetowej.
Zastosowane metody	• Wykłady. • Dyskusje. • Praca zespołowa. • Materiały wideo. • Uczenie się przez doświadczenie. • Uczenie się przez działanie. • Dzielenie się dobrymi praktykami.
Główne działania	Główne działania Najważniejszym działaniem jest upowszechnianie dobrych praktyk opracowanych przez nauczycieli i wykorzystywanych w pracy z dziećmi i młodzieżą.
Wykorzystane zasoby	Platforma jest finansowana z różnych programów oraz ze środków pochodzących z subskrypcji.
Narzędzia	- Specjalna strona internetowa: https://prepodavame.bg/

Rezultaty	- Wpływ na nauczycieli i osoby pracujące z młodzieżą: - Zwiększenie możliwości i kompetencji w zakresie realizowania działań edukacyjnych zgodnie z zasadami edukacji pozaformalnej. - Wpływ na dzieci i młodzież: - Poszerzenie wiedzy z różnych dziedzin, w tym edukacji obywatelskiej, dzięki wykorzystaniu metod edukacji pozaformalnej. - Materiały dotyczące edukacji obywatelskiej: - https://prepodavame.bg/tag/grazhdansko-obrazovanie/
-----------	---





Gry patriotyczne	
Kraj:	Bulgaria
Opis i kontekst	Projekt został zorganizowany przez Regionalne Muzeum Historyczne w Smolanie w listopadzie 2024 roku.
Główne cele	Głównym celem projektu było zapoznanie młodych ludzi z interesującymi faktami dotyczącymi historii Bułgarii oraz wydarzeniami historycznymi związanymi z Rodopami – regionem, w którym mieszkają uczestnicy. Szczególną uwagę poświęcono zagadnieniom, które nie są omawiane w ramach szkolnego programu nauczania.
Grupa docelowa	Młodzi ludzie ze Smolyan
Liczba uczestników	W projekcie uczestniczyło 36 młodych ludzi reprezentujących sześć szkół w Smolanie.
Zastosowane metody	• Dyskusje. • Uczenie się przez doświadczenie. • Uczenie się przez działanie. • Interaktywne przekazywanie wiedzy. • Praca zespołowa. • Odgrywanie ról.
Główne działania	W ramach projektu zrealizowano następujące działania: • Przygotowanie zespołów reprezentujących poszczególne szkoły. • Gry o charakterze rywalizacji, umożliwiające poznawanie historii Bułgarii oraz wydarzeń historycznych związanych z Rodopami, czyli regionem zamieszkiwanym przez uczestników.
Wykorzystane zasoby	Projekt został sfinansowany przez Regionalne Muzeum Historyczne w Smolanie. Strona internetowa muzeum: https://museumsmolyan.eu/

Narzędzia	W działaniach edukacyjnych wykorzystano: • Indywidualne i zespołowe przygotowanie uczestników. • Rywalizację między drużynami szkolnymi. • Specjalnie przygotowane tablice i materiały zawierające zadania konkursowe. • Certyfikaty motywacyjne dla uczestników osiągających najlepsze wyniki. • Dokumentację fotograficzną i filmową wydarzenia.
Rezultaty	Realizacja projektu „Gry patriotyczne” przyniosła następujące rezultaty: • Zwiększenie zainteresowania młodzieży uczestnictwem w kolejnych grach organizowanych przez muzeum przy innych okazjach. • Poszerzenie wiedzy na temat historii Bułgarii i Rodopów, zdobytej poprzez edukację pozaformalną oraz końcowe działania o charakterze konkursowym.





Ogólnokrajowa kampania „Uratuj drzewo”	
Kraj:	Bulgaria
Opis i kontekst	Kampania została zorganizowana przez Stowarzyszenie Active Society i sfinansowana w ramach programu krajowego Ministerstwa Młodzieży i Sportu.
Główne cele	Celem kampanii było pobudzanie inicjatywy młodych ludzi i promowanie ich zaangażowania obywatelskiego w ochronę środowiska. Działania koncentrowały się na promowaniu recyklingu zasobów, sadzeniu drzew oraz kształtowaniu świadomości i kultury ekologicznej wśród młodzieży.
Grupa docelowa	Grupa docelowa Młodzi ludzie w wieku od 15 do 29 lat pochodzący z następujących obwodów Bułgarii: - Widyn. - Montana. - Wraca. - Sofia (obwód). - Pernik. - Kiustendil. - Błagowgrad. - Pazardżik. - Płowdiw. - Łowecz.
Liczba uczestników	W szkoleniach i działaniach wolontariackich uczestniczyło ponad 250 osób.

Zastosowane metody	W projekcie wykorzystano: - Wykłady. - Dyskusje. - Kampanię informacyjną. Innowacyjny charakter przedsięwzięcia polegał na zaangażowaniu młodych ludzi z dziesięciu obwodów Bułgarii, którzy jednocześnie realizowali zaplanowane działania.
Główne działania	W ramach kampanii przeprowadzono: • Pięć szkoleń ekologicznych dla młodzieży. • Dziesięć młodzieżowych warsztatów ekologicznych. • Zakrojoną na szeroką skalę kampanię informacyjną.
Wykorzystane zasoby	Projekt został sfinansowany w ramach programu krajowego Ministerstwa Młodzieży i Sportu.
Narzędzia	Do realizacji działań edukacyjnych wykorzystano: - Szkolenia tematyczne. - Warsztaty. - Dyskusje. - Pracę w terenie. - Dokumentację fotograficzną i filmową wydarzeń. Strona projektu https://aktivnoobshtestvo.org/?p=4309&lang=bg
Rezultaty	Realizacja projektu „Uratuj drzewo” przyniosła następujące rezultaty: - Zdobycie wiedzy na temat ponownego wykorzystywania materiałów nadających się do recyklingu. - Zdobycie przez młodych ludzi wartościowej wiedzy z zakresu ekologii i ochrony środowiska podczas pięciu szkoleń. - Posadzenie ponad 450 drzew w kilkudziesięciu wsiach i miastach Bułgarii. - Przekazanie do recyklingu wielu ton papieru.

Szkolenie z przywództwa młodzieżowego i zaangażowania obywatelskiego – Maltańska Rada Młodzieży

KRAJ	Malta
OPIS I KONTEKST	Inicjatywa została zorganizowana przez Maltańską Radę Młodzieży (KNZ) we współpracy z lokalnymi organizacjami pozarządowymi, jako część szerszych działań na rzecz zwiększania uczestnictwa młodzieży w aktywności obywatelskiej. Program odbył się w Valletcie na Malcie w czerwcu 2022 roku. Był skierowany do młodych Maltańczyków pochodzących z różnych środowisk. Jego celem było rozwijanie kompetencji przywódczych i umiejętności angażowania się w życie obywatelskie z wykorzystaniem innowacyjnych metod edukacji pozaformalnej.
Główne cele	- Promowanie zaangażowania obywatelskiego. - Zachęcanie młodzieży do aktywnego uczestnictwa w życiu społeczności. - Dostarczanie narzędzi umożliwiających wspólne rozwiązywanie problemów społecznych. - Upowszechnianie wiedzy na temat procesów demokratycznych i reprezentowania interesów młodzieży. - Wzmacnianie sprawczości młodych ludzi poprzez rozwijanie kompetencji przywódczych i komunikacyjnych.
Grupa docelowa	Młodzież w wieku od 16 do 25 lat, pochodząca z różnych środowisk, w tym: - Uczniowie szkół średnich. - Studenci uczelni wyższych. - Młodzi specjaliści zainteresowani działalnością obywatelską.
Liczba uczestników	30



Zastosowane metody	- Odgrywanie ról i ćwiczenia symulacyjne odtwarzające wyzwania związane z przywództwem. - Ćwiczenia integracyjne i budujące zespół, służące rozwijaniu współpracy. - Dyskusje prowadzone metodą otwartej przestrzeni (open space), zachęcające do dialogu na temat najważniejszych problemów społecznych. - Warsztaty refleksyjne umożliwiające ocenę rozwoju osobistego.
Główne działania	- Sesje integracyjne - Zajęcia koncentrowały się na nawiązywaniu kontaktów oraz tworzeniu zespołów. - Warsztaty przywództwa - Prowadzone przez trenerów lokalnych i międzynarodowych, ze szczególnym uwzględnieniem komunikacji i podejmowania decyzji. - Symulacja zaangażowania społecznego - Uczestnicy pracowali w zespołach nad opracowaniem i zaprezentowaniem projektów odpowiadających na potrzeby społeczności lokalnych. - Dyskusje panelowe - W spotkaniach uczestniczyli maltańscy decydenci polityczni oraz liderzy organizacji pozarządowych. Dyskusje dotyczyły roli młodzieży w sprawowaniu władzy i procesach kształtowania polityk publicznych. - Obywatelska wycieczka po Valletcie - Interaktywna wyprawa umożliwiająca poznanie historii uczestnictwa obywatelskiego na Malcie.

Wykorzystane zasoby	• Zasoby finansowe • Projekt został sfinansowany przez maltańskie Ministerstwo Edukacji przy wsparciu prywatnych sponsorów. • Zasoby ludzkie • Wśród trenerów znaleźli się lokalni edukatorzy i liderzy społeczni. • Zasoby materialne • Wykorzystano zestawy materiałów warsztatowych, materiały informacyjne, narzędzia cyfrowe oraz zapewniono dostęp do obiektów administracji lokalnej i miejsc historycznych.
Narzędzia	- Slajdy prezentacyjne. - Flipcharty. - Cyfrowe narzędzia współpracy, takie jak Google Jamboard. - Interaktywne scenariusze i karty służące do rozwiązywania problemów. - Formularze informacji zwrotnej wykorzystywane do samooceny i doskonalenia
Rezultaty	- Zwiększenie pewności siebie i rozwój kompetencji przywódczych uczestników. - Powstanie trzech inicjatyw prowadzonych przez młodzież, dotyczących problemów społeczności lokalnych, takich jak zrównoważony rozwój środowiskowy i zwiększanie świadomości w zakresie zdrowia psychicznego. - Poszerzenie wiedzy na temat praw i obowiązków obywatelskich. - Wzmocnienie sieci kontaktów między uczestnikami a lokalnymi organizacjami obywatelskimi.





Youth Leadership and Civic Engagement Training – Malta Youth Council	
Kraj	Malta
OPIS I KONTEKST	Warsztaty zostały zorganizowane przez Malta Eco Initiative, lokalną organizację pozarządową zajmującą się edukacją ekologiczną i ochroną dziedzictwa kulturowego. Odbyły się w październiku 2021 roku w Mdinie na Malcie. Ich celem było zwiększenie świadomości na temat praktyk zrównoważonej turystyki oraz znaczenia ochrony maltańskiego dziedzictwa kulturowego poprzez wykorzystanie metod edukacji pozaformalnej.
Główne cele	• Edukowanie uczestników w zakresie praktyk zrównoważonej turystyki. • Promowanie ochrony maltańskich zabytków kultury i historii. • Zachęcanie uczestników do opracowywania inicjatyw społecznościowych wspierających zrównoważoną turystykę.
Grupa docelowa	Młodzi dorośli w wieku od 18 do 30 lat zainteresowani turystyką, zrównoważonym rozwojem środowiskowym i dziedzictwem kulturowym. Wśród uczestników znaleźli się studenci kierunków związanych z zarządzaniem turystyką oraz liderzy społeczności lokalnych.
Liczba uczestników	25 osób, w tym: - 15 młodych Maltańczyków. - 10 studentów zagranicznych uczestniczących w programie mobilności Erasmus+.

Zastosowane metody	• Uczenie się przez doświadczenie podczas wizyt terenowych z przewodnikiem. • Grupowe burze mózgów i warsztaty planowania projektów. • Odgrywanie ról w celu symulowania wyzwań związanych ze zrównoważoną turystyką. • Sesje edukacji rówieśniczej umożliwiające wymianę doświadczeń i dobrych praktyk.
GŁÓWNE DZIAŁANIA	• Spacer po miejscach dziedzictwa kulturowego z przewodnikiem • Uczestnicy poznawali zabytki Mdiny, dyskutując o wpływie turystyki na ochronę dziedzictwa kulturowego. • Warsztaty interaktywne • Podczas zajęć praktycznych uczestnicy wspólnie poszukiwali rozwiązań sprzyjających rozwojowi zrównoważonej turystyki na Malcie. • Analiza studiów przypadku • Analizowano przykłady skutecznych inicjatyw z zakresu zrównoważonej turystyki realizowanych w innych krajach śródziemnomorskich. • Planowanie działań • Uczestnicy opracowywali przykładowe projekty promujące praktyki zrównoważonej turystyki na poziomie lokalnym. • Spotkanie służące nawiązywaniu kontaktów • Uczestnicy mieli możliwość nawiązania relacji z lokalnymi interesariuszami, w tym przedstawicielami branży turystycznej oraz władz samorządowych.

WYKORZYSTANE ZASOBY	• Zasoby finansowe Wsparcie finansowe pochodziło z programu Erasmus+ oraz od lokalnych sponsorów. • Zasoby ludzkie Zajęcia prowadzili specjaliści z branży turystycznej oraz eksperci zajmujący się dziedzictwem kulturowym. • Zasoby materialne Wykorzystano zestawy edukacyjne, mapy, materiały warsztatowe oraz zapewniono dostęp do obiektów dziedzictwa kulturowego.
NARZĘDZIA	• Prezentacje wizualne dotyczące zasad zrównoważonego rozwoju. • Lokalne mapy i przewodniki po obiektach dziedzictwa kulturowego. • Narzędzia internetowe, takie jak Miro, umożliwiające wspólne przeprowadzanie burzy mózgów.
REZULTATY	• Zwiększenie wiedzy i zrozumienia zasad zrównoważonej turystyki wśród uczestników. • Opracowanie trzech koncepcji projektowych dotyczących turystyki przyjaznej środowisku, obejmujących wycieczki piesze, rozwiązania w zakresie gospodarowania odpadami oraz kampanie zwiększające świadomość kulturową. • Wzmocnienie współpracy między młodymi ludźmi a lokalnymi interesariuszami branży turystycznej. • Zwiększenie świadomości lokalnej społeczności na temat wyzwań i możliwości związanych ze zrównoważoną turystyką.

NAJLEPSZY RESEARCHER	
TYTUŁ	Kompetencje cyfrowe na rzecz włączenia społecznego – szkolenia organizowane przez eSkills Malta Foundation
OPIS I KONTEKST	Fundacja eSkills Malta zorganizowała serię inicjatyw edukacyjnych dotyczących kompetencji cyfrowych, których celem było promowanie włączenia społecznego oraz ograniczanie wykluczenia cyfrowego na Malcie. Działania odbywały się w różnych miejscach w 2023 roku i były realizowane we współpracy z instytucjami edukacyjnymi, organizacjami pozarządowymi oraz instytucjami publicznymi. Nadrzędnym celem programu było wyposażenie osób w różnym wieku i pochodzących z różnych środowisk w podstawowe kompetencje cyfrowe, umożliwiające im pełniejsze uczestnictwo w gospodarce cyfrowej i społeczeństwie.
GŁÓWNE CELE	• Podnoszenie poziomu kompetencji cyfrowych wśród grup marginalizowanych. • Wspieranie włączenia społecznego poprzez umożliwienie uczestnikom korzystania z usług internetowych, edukacji i możliwości zatrudnienia. • Ograniczanie wykluczenia cyfrowego w społecznościach na Malcie, które mają utrudniony dostęp do odpowiednich usług i zasobów.
GRUPA DOLECOWA	• Młodzież ze szkół i placówek edukacyjnych typu junior college. • Kobiety oraz osoby pracujące w małych i średnich przedsiębiorstwach. • Seniorzy i osoby dorosłe zainteresowane rozwijaniem kompetencji cyfrowych. • Edukatorzy potrzebujący szkoleń z zakresu narzędzi i metod cyfrowych.
LICZBA UCZESTNIKÓW	W 2023 roku w inicjatywie uczestniczyło ponad 808 osób w ramach 24 zorganizowanych kursów. Uczestnicy byli równomiernie reprezentowani przez poszczególne grupy docelowe.



ZASTOSOWANIE METODT	• Warsztaty praktyczne i pokazy. • Mentoring rówieśniczy i projekty grupowe wspierające uczenie się poprzez współpracę. • Uczenie się oparte na rozwiązywaniu problemów, w tym wyzwania programistyczne i zadania cyfrowe. • Interaktywne dyskusje dotyczące praktycznych zastosowań kompetencji cyfrowych w codziennym życiu.
GŁÓWNE DZIAŁANIA	• Intensywne szkolenia cyfrowe (Digital Bootcamps) • Koncentrowały się na zdobywaniu nowych kompetencji, podnoszeniu kwalifikacji oraz przekwalifikowywaniu uczestników w zakresie podstawowych i zaawansowanych umiejętności cyfrowych. • Szkolne sesje ICT • We współpracy ze szkołami i placówkami typu junior college organizowano prelekcje oraz interaktywne zajęcia. • Warsztaty robotyki i programowania • Odbywały się w ramach programu SkolaSajf i wprowadzały uczniów w podstawy robotyki i programowania. • Działania w ramach Europejskiego Tygodnia Kodowania (EU Code Week) • Zorganizowano ponad 700 wydarzeń mających inspirować uczestników do rozwijania umiejętności programowania i rozwiązywania problemów. • Wydarzenia służące budowaniu sieci kontaktów • Uczestnicy mieli możliwość spotkania z ekspertami branżowymi i innymi interesariuszami.

Wykorzystane metody	• Zasoby finansowe Inicjatywa była wspierana przez lokalnych sponsorów oraz finansowana ze środków publicznych. • Zasoby ludzkie Wśród trenerów znaleźli się specjaliści z branży technologicznej, edukatorzy i doświadczeni facylitatorzy. • Zasoby materialne Wykorzystano zestawy do robotyki, laptopy, oprogramowanie do nauki programowania oraz cyfrowe platformy współpracy.
NARZĘDZIA	• Platformy cyfrowe, takie jak Google Classroom i Zoom, umożliwiające uczestnictwo w działaniach online. • Oprogramowanie do nauki programowania i tworzenia treści cyfrowych, takie jak Scratch i Canva. • Narzędzia współpracy, takie jak Google Jamboard, wykorzystywane do burzy mózgów i pracy zespołowej.
REZULTATY	• Uczestnicy zgłaszali znaczącą poprawę swoich kompetencji cyfrowych, a ponad 85% z nich deklaroowało wzrost pewności siebie w korzystaniu z technologii. • Podczas warsztatów i intensywnych szkoleń opracowano praktyczne rozwiązania cyfrowe. • Wzmocniono współpracę między eSkills Malta Foundation a lokalnymi instytucjami edukacyjnymi. • Odnotowano rekordowy poziom uczestnictwa w Europejskim Tygodniu Kodowania, podczas którego odbyło się ponad 700 wydarzeń, co świadczyło o zaangażowaniu Malty w rozwój edukacji cyfrowej.

Kompetencje cyfrowe zwiększające szanse na zatrudnienie – Malta Digital Innovation Hub

KRAJ	Malta
OPIS I KONTEKST	Program szkoleniowy został zorganizowany przez Malta Digital Innovation Hub we współpracy z Ministerstwem Gospodarki, Inwestycji i Małych Przedsiębiorstw. Inicjatywa odbyła się w Birżebbuży w lutym 2022 roku. Jej celem było rozwijanie kompetencji cyfrowych maltańskiej młodzieży i przygotowanie jej do podejmowania zatrudnienia w gospodarce cyfrowej. W programie wykorzystano metody edukacji pozaformalnej, aby zapewnić interaktywny i praktyczny charakter procesu uczenia się.
Główne cele	• Rozwijanie kompetencji cyfrowych i umiejętności technicznych wśród młodzieży. • Zwiększanie szans na zatrudnienie poprzez niwelowanie luk kompetencyjnych w sektorze cyfrowym. • Promowanie innowacyjnego myślenia i umiejętności rozwiązywania problemów w kontekstach związanych z technologią.
Grupa docelowa	Młodzi ludzie w wieku od 18 do 28 lat, pochodzący z różnych środowisk społeczno-ekonomicznych. Wśród uczestników znajdowali się absolwenci szkół, studenci oraz osoby bezrobotne zainteresowane zwiększeniem swoich szans na zatrudnienie.
Liczba uczestników	35
Zastosowane metody	• Interaktywne warsztaty prowadzone przez ekspertów branżowych. • Uczenie się oparte na rozwiązywaniu problemów z wykorzystaniem rzeczywistych sytuacji. • Projekty grupowe polegające na projektowaniu rozwiązań cyfrowych dla lokalnych przedsiębiorstw. • Mentoring rówieśniczy i sesje wymiany wiedzy.

Główne działania	• Warsztaty kompetencji cyfrowych • Koncentrowały się na podstawowych narzędziach programowych, podstawach kodowania oraz analizie danych. • Hackathon • Uczestnicy pracowali w zespołach nad tworzeniem rozwiązań cyfrowych odpowiadających na konkretne wyzwania lokalnych przedsiębiorstw. • Sesje rozwoju kariery zawodowej • Obejmowały symulacje rozmów kwalifikacyjnych, przygotowywanie CV oraz optymalizację profili na platformie LinkedIn. • Spotkania z przedstawicielami branży technologicznej • Uczestnicy spotykali się z przedstawicielami lokalnych startupów technologicznych oraz liderami branży, aby rozmawiać o możliwościach zatrudnienia i odbywania staży. • Dzień prezentacji projektów (Showcase Day) • Zespoły prezentowały swoje rozwiązania przed panelem ekspertów, otrzymując informacje zwrotne i nagrody.
Wykorzystane zasoby	• Zasoby finansowe • Projekt został sfinansowany przez Malta Digital Innovation Fund oraz prywatnych sponsorów. • Zasoby ludzkie • Wśród trenerów znaleźli się specjaliści z branży cyfrowej, konsultanci ds. zasobów ludzkich oraz lokalni przedsiębiorcy. • Zasoby materialne • Uczestnikom zapewniono dostęp do pracowni komputerowych, narzędzi cyfrowych, takich jak Trello i Canva, oraz platform współpracy opartych na chmurze.

Narzędzia	• Platformy cyfrowe, takie jak Zoom i Google Drive, służące do współpracy projektowej. • Narzędzia programistyczne, takie jak Python i Scratch, oraz oprogramowanie do analizy danych. • Platformy rozwoju zawodowego, takie jak LinkedIn Learning.
Rezultaty	• Uczestnicy rozwinęli swoje kompetencje cyfrowe, a 85% z nich zadeklarowało wzrost pewności siebie w korzystaniu z technologii. • Trzech uczestników uzyskało możliwość odbycia staży w lokalnych firmach technologicznych, a projekt jednego z zespołów opracowany podczas hackathonu został wdrożony przez lokalne przedsiębiorstwo. • Wzmocniono relacje między uczestnikami a lokalną branżą cyfrową. • Zwiększono świadomość uczestników na temat znaczenia ciągłego rozwijania kompetencji cyfrowych



Wzmacnianie pozycji kobiet poprzez rozwijanie kompetencji cyfrowych – szkolenia eSkills Malta Foundation

KRAJ	Malta
OPIS I KONTEKST	Inicjatywa została zorganizowana przez fundację eSkills Malta Foundation we współpracy z lokalnymi organizacjami pozarządowymi i ośrodkami społecznościowymi. Działania realizowano przez cały 2022 rok w różnych miejscowościach na Malcie, między innymi w Valletcie i Birkirkarze. Celem programu było rozwijanie kompetencji cyfrowych kobiet, szczególnie tych pochodzących ze społeczności marginalizowanych, aby zwiększyć ich szanse na zatrudnienie oraz pewność siebie w korzystaniu z narzędzi cyfrowych.
Główne cele	Ograniczanie wykluczenia cyfrowego kobiet na Malcie poprzez rozwijanie podstawowych i zaawansowanych kompetencji cyfrowych. Wypożyczenie uczestniczek w wiedzę umożliwiającą korzystanie z usług i zasobów internetowych. Promowanie równości płci w edukacji cyfrowej oraz na rynku pracy. Zachęcanie kobiet do wykorzystywania narzędzi cyfrowych w działalności przedsiębiorczej i angażowaniu się w życie społeczności lokalnych
Grupa docelowa	- Kobiety w wieku od 20 do 50 lat, przede wszystkim pochodzące ze środowisk defaworyzowanych lub obszarów wiejskich. - Wśród uczestniczek znajdowały się kobiety zajmujące się prowadzeniem gospodarstwa domowego, kobiety bezrobotne oraz kobiety planujące rozpoczęcie własnej działalności gospodarczej.
Liczba uczestników	120
Metodologia	- Nauczanie mieszane (blended learning), łączące warsztaty stacjonarne z zajęciami online. - Mentoring rówieśniczy wspierający współpracę oraz wzajemną wymianę doświadczeń edukacyjnych. - Uczenie się oparte na wykonywaniu konkretnych zadań, ukierunkowane na rozwijanie praktycznych umiejętności, takich jak tworzenie CV, zarządzanie kontami w mediach społecznościowych oraz korzystanie z internetowych platform handlowych.



Główne działania	Warsztaty wprowadzające: Obejmowały podstawy obsługi komputera, przeglądania internetu oraz komunikacji za pomocą poczty elektronicznej. Szkolenia z przedsiębiorczości: Koncentrowały się na wykorzystaniu platform handlu elektronicznego, takich jak Etsy i Shopify, do zakładania i prowadzenia małych przedsiębiorstw. Zarządzanie mediami społecznościowymi: Szkolenia dotyczące korzystania z platform takich jak Facebook i Instagram w celu budowania marki osobistej oraz promowania działalności gospodarczej. Warsztaty z zakresu kompetencji finansowych: Obejmowały bezpieczne korzystanie z bankowości internetowej i cyfrowych systemów płatności. Prezentacja projektów: Na zakończenie programu uczestniczki prezentowały swoje projekty cyfrowe, takie jak portfolio internetowe lub pomysły na działalność gospodarczą
Wykorzystane zasoby	Zasoby finansowe: Wsparcie finansowe w postaci dotacji rządowych oraz środków pochodzących od prywatnych sponsorów. Zasoby ludzkie: Zajęcia prowadzili specjaliści z branży informatycznej, eksperci w dziedzinie mediów społecznościowych oraz doradcy zawodowi. Zasoby materialne: Laptopy, dostęp do internetu oraz drukowane poradniki w języku angielskim i maltańskim.
Narzędzia	Narzędzia cyfrowe, takie jak Canva, Google Workspace i Trello, wykorzystywane do zarządzania zadaniami oraz tworzenia treści. Platformy mediów społecznościowych wykorzystywane do prowadzenia demonstracji na żywo. Narzędzia do wideokonferencji umożliwiające prowadzenie szkoleń online.
Rezultaty	90% uczestniczek zadeklarowało wzrost pewności siebie w korzystaniu z narzędzi cyfrowych. Kilka uczestniczek rozpoczęło prowadzenie małych przedsiębiorstw internetowych, oferujących między innymi produkty rękodzielnicze i usługi cyfrowe. Zwiększenie świadomości uczestniczek w zakresie bezpieczeństwa w internecie oraz ochrony prywatności danych osobowych. Wzmocnienie współpracy między eSkills Malta Foundation a lokalnymi organizacjami pozarządowymi w celu realizacji podobnych inicjatyw w innych społecznościach.

„CREATIVE WRITERS” – warsztaty kreatywnego pisania	
Kraj	Polska
Opis i kontekst	Warsztaty odbyły się w lokalnej bibliotece, gdzie młodzi ludzie mieli możliwość rozwijania umiejętności pisarskich w przyjaznej atmosferze.
Główne cele	Celem warsztatów było zachęcenie uczestników do wyrażania siebie poprzez pisanie oraz rozwijanie ich umiejętności narracyjnych.
Grupa docelowa	Młodzież w wieku od 13 do 18 lat zainteresowana literaturą i pisaniem.
Liczba uczestników	W warsztatach uczestniczyło 20 osób.
Metodologia	Wykorzystano różnorodne metody, w tym: • Pracę grupową. • Ćwiczenia kreatywne. • Dyskusje na temat literatury.
Główne działania	Najważniejsze działania obejmowały: • Pisanie krótkich opowiadań. • Tworzenie postaci i dialogów. • Prezentowanie własnych tekstów.
Wykorzystane zasoby	Zasoby finansowe: środki na zakup materiałów do pisania. Zasoby ludzkie: prowadzący posiadający doświadczenie w pisaniu. Zasoby materialne: zeszyty, długopisy i materiały ćwiczeniowe.
TOOLS	Tools used included: • Educational materials in paper form • Computers for writing and editing texts
RESULTS	Participants improved their writing skills, gained confidence in presenting their work, and made new acquaintances.



„PROGAMERS” – programowanie gier komputerowych	
KRAJ	Polska
OPIS I KONTEKST	Warsztaty odbyły się w lokalnym centrum edukacyjnym, gdzie młodzi ludzie mogli poznawać podstawy programowania gier w interaktywnej atmosferze.
GŁÓWNE CELE	Celem warsztatów było wprowadzenie uczestników w świat tworzenia gier oraz rozwijanie umiejętności technicznych i kreatywnego myślenia.
GRUPA DOCEŁOWA	Młodzież w wieku 13–18 lat zainteresowana technologią, grami komputerowymi i programowaniem.
LICZBA UCZESTNIKÓW	15 uczestników.
ZASTOSOWANE METODY	Praca grupowa; projekty praktyczne; sesje mentoringowe.
GŁÓWNE DZIAŁANIA	Tworzenie prostych gier w Scratchu; projektowanie postaci i poziomów; prezentacje gier przygotowanych przez uczestników.
WYKORZYSTANE ZASOBY	Finansowe: środki na oprogramowanie i materiały. Ludzkie: prowadzący doświadczeni w tworzeniu gier. Materialne: komputery i oprogramowanie do programowania gier.
NARZĘDZIA	Program Scratch; materiały edukacyjne w formacie PDF.
REZULTATY	Uczestnicy zdobyli umiejętności programowania gier, rozwinęli kreatywność i zdolność współpracy. Wielu zadeklarowało chęć dalszego rozwoju w tej dziedzinie.



„ECOFRIENDS” – warsztaty ekologiczne	
KRAJ	Polska
OPIS I KONTEKST	Warsztaty odbyły się w lokalnym parku, gdzie młodzież poznawała w praktyce zagadnienia ochrony środowiska i zrównoważonego rozwoju.
GŁÓWNE CELE	Zwiększenie świadomości ekologicznej uczestników i rozwijanie umiejętności związanych z ochroną środowiska.
GRUPA DOCELOWA	Młodzież w wieku 13–18 lat zainteresowana ekologią i ochroną środowiska.
LICZBA UCZESTNIKÓW	20 uczestników.
ZASTOSOWANE METODY	Praca grupowa; projekty terenowe; dyskusje i burze mózgów.
GŁÓWNE DZIAŁANIA	Sprzątanie parku i okolic; sadzenie drzew i innych roślin; warsztaty dotyczące recyklingu i zrównoważonego rozwoju.
WYKORZYSTANE ZASOBY	Finansowe: środki na sadzonki i narzędzia. Ludzkie: eksperci z zakresu ekologii prowadzący zajęcia. Materialne: narzędzia do sadzenia i materiały edukacyjne.
NARZĘDZIA	Broszury edukacyjne; narzędzia do sadzenia roślin i sprzątania.
REZULTATY	Uczestnicy zdobyli praktyczne umiejętności ochrony środowiska i zwiększyli świadomość ekologiczną. Wielu wyraziło chęć udziału w przyszłych działaniach ekologicznych.



„PHOTOMASTERS” – warsztaty fotograficzne	
KRAJ	Polska
OPIS I KONTEKST	Warsztaty odbyły się w miejskim ośrodku kultury, gdzie młodzież mogła rozwijać umiejętności fotograficzne w inspirującym otoczeniu.
GŁÓWNE CELE	Nauka podstaw fotografii oraz rozwijanie kreatywności i umiejętności artystycznych.
GRUPA DOCELOWA	Młodzież w wieku 13–18 lat zainteresowana sztuką i fotografią.
LICZBA UCZESTNIKÓW	18 uczestników.
ZASTOSOWANE METODY	Praca grupowa; zajęcia praktyczne; analiza fotografii.
GŁÓWNE DZIAŁANIA	Wykłady dotyczące technik fotograficznych; plenerowe sesje zdjęciowe; prezentacje i dyskusje nad pracami uczestników.
WYKORZYSTANE ZASOBY	Finansowe: środki na wynajem sprzętu fotograficznego. Ludzkie: profesjonalni fotografowie jako prowadzący. Materialne: aparaty, statywy i materiały prezentacyjne.
NARZĘDZIA	Oprogramowanie do edycji zdjęć; broszury edukacyjne.
REZULTATY	Uczestnicy zdobyli praktyczne umiejętności fotograficzne i większą pewność siebie podczas tworzenia i prezentowania prac. Wielu chce kontynuować naukę.



„THE LEADERS” – warsztaty umiejętności przywódczych	
KRAJ	Polska
OPIS I KONTEKST	Warsztaty odbyły się w lokalnym centrum młodzieżowym, gdzie młodzi ludzie rozwijali kompetencje przywódcze w interaktywnej i wspierającej atmosferze.
GŁÓWNE CELE	Rozwijanie umiejętności przywódczych, w szczególności komunikacji, współpracy i podejmowania decyzji.
GRUPA DOCELOWA	Młodzież w wieku 13–18 lat zainteresowana doskonaleniem kompetencji interpersonalnych i przywódczych.
LICZBA UCZESTNIKÓW	22 uczestników.
ZASTOSOWANE METODY	Praca grupowa; symulacje i odgrywanie ról; dyskusje i burze mózgów.
GŁÓWNE DZIAŁANIA	Ćwiczenia z komunikacji i negocjacji; symulacje sytuacji wymagających przywództwa; prezentacje projektów grupowych.
WYKORZYSTANE ZASOBY	Finansowe: środki na materiały edukacyjne. Ludzkie: trenerzy z doświadczeniem przywódczym. Materialne: materiały ćwiczeniowe i flipcharty.
NARZĘDZIA	Broszury edukacyjne; sprzęt prezentacyjny, np. projektor.
REZULTATY	Uczestnicy rozwinęli umiejętności przywódcze, pewność siebie podczas pracy zespołowej i nawiązali znajomości. Wielu chce angażować się w działania przywódcze w szkołach i społecznościach.

ESCAPE ROOM – pokój zagadek o zmianach klimatu	
RAJ	Turcja
OPIS I KONTEKST	Escape room dotyczący zmian klimatu odbył się w kwietniu 2024 r. w centrum młodzieżowym w Pozanti w Turcji. Warsztaty przygotowano z lokalnymi edukatorami w ramach inicjatywy młodzieżowej zwiększającej świadomość zmian klimatu i zrównoważonego rozwoju. Wydarzenie skierowano do osób w wieku 15–25 lat z różnych środowisk.
GŁÓWNE CELE	Zwiększenie świadomości zmian klimatu i przygotowanie uczestników do rozumienia wyzwań klimatycznych oraz reagowania na nie poprzez interaktywne rozwiązywanie problemów i pracę zespołową.
GRUPA DOCELOWA	Młodzież w wieku 15–25 lat, w tym uczniowie, osoby pracujące z młodzieżą i aktywiści zainteresowani środowiskiem i zrównoważonym rozwojem.
LICZBA UCZESTNIKÓW	16 uczestników.
ZASTOSOWANE METODY	Praca zespołowa; odgrywanie ról naukowców i decydentów; rozwiązywanie zagadek; interaktywne zadania symulujące ograniczanie emisji i zarządzanie energią odnawialną
GŁÓWNE DZIAŁANIA	Wprowadzenie do fabuły i zasad gry; rozszyfrowywanie kodów, rozwiązywanie zagadek o energii odnawialnej, śladzie węglowym i odpadach; budowa modelu zrównoważonego miasta; ustalanie priorytetów walki z globalnym ociepleniem; odgrywanie ról naukowców i decydentów; wspólne omówienie doświadczeń i zastosowania zdobytej wiedzy.
WYKORZYSTANE ZASOBY	Finansowe: działanie sfinansowała organizacja. Ludzkie: pięcioro prowadzących, w tym dwoje ekspertów środowiskowych, dwoje pracowników młodzieżowych i koordynator. Materialne: zamykane pudełka, mapy, karty wskazówek, materiały o klimacie, kostiumy, projektor i dekoracje.
NARZĘDZI	Narzędzia: zamykane pudełka, klucze, zamki szyfrowe; mapy i wykresy danych klimatycznych; modele energii odnawialnej i materiały do recyklingu. Wsparcie dydaktyczne: materiały informacyjne i karty wskazówek, projektor do filmów i infografik, instrukcje dla prowadzących.
REZULTATY	Uczestnicy pogłęбили wiedzę o zmianach klimatu, ich przyczynach i rozwiązaniach. Rozwinęli współpracę, rozwiązywanie problemów i krytyczne myślenie, a także odpowiedzialność i motywację do działań ekologicznych. Wielu zadeklarowało większe zainteresowanie ekologicznymi praktykami i inicjatywami.



ZARZĄDZANIE CYKLEM PROJEKTU W RAMACH FUNDUSZY GRANTOWYCH UE	
KRAJ	Turcja
OPIS I KONTEKST	Program opracowano w odpowiedzi na zapotrzebowanie na wykwalifikowane osoby przygotowujące i realizujące projekty oraz w celu poprawy ich jakości. Rozwija wiedzę i umiejętności opracowywania wniosków do krajowych i międzynarodowych programów grantowych z wykorzystaniem analizy problemów i potrzeb oraz matrycy logicznej.
GŁÓWNE CELE	Poznanie pojęć dotyczących cyklu projektu; umiejętność analizy problemów, interesariuszy, celów i strategii przy użyciu odpowiednich metod; prawidłowe formułowanie założeń, podejścia i celów projektu.
GRUPA DOCELOWA	Osoby w wieku co najmniej 18 lat zainteresowane funduszami UE.
LICZBA UCZESTNIKÓW	12 uczestników.
ZASTOSOWANE METODY	Aktywne metody nauczania z udziałem uczestników: dyskusja, pytania i odpowiedzi, burza mózgów oraz prezentacje PowerPoint.
GŁÓWNE DZIAŁANIA	Matryca logiczna; przykładowe zastosowania projektowe; warsztaty; praktyczne przygotowywanie projektów; praca grupowa; ewaluacja pracy.
WYKORZYSTANE ZASOBY	
NARZĘDZIA	Notatki przygotowane przez prowadzących; komputer; projektor. Wsparcie dydaktyczne: częsta praca w małych grupach, przygotowywanie przykładowych projektów, ich prezentacja i ocena oraz uzupełnianie braków w wiedzy uczestników.
REZULTATY	Uczestnicy poznali zasady projektów UE i świadomego zarządzania cyklem projektu. Nauczyli się definiowania problemów za pomocą matrycy logicznej, analizowania potrzeb i opracowywania pomysłów projektowych opartych na tych potrzebach.



ROZWIJANIE I DOSKONALENIE PROGRAMOWANIA ARDUINO

KRAJ	Turcja
OPIS I KONTEKST	Programowanie Arduino łączy oprogramowanie i sprzęt. Rozwiązania tworzone do celów komercyjnych, hobbystycznych i w duchu „zrób to sam” mają znaczenie dla rozwoju kraju. Program uczy świadomego programowania płytek rozwojowych Arduino i podobnych urządzeń.
GŁÓWNE CELE	Prawidłowe wykorzystywanie elementów obwodów elektronicznych z Arduino zgodnie z dokumentacją techniczną oraz tworzenie aplikacji za pomocą płytki rozwojowej Arduino.
GRUPA DOCELOWA	Młodzi ludzie w wieku 16–25 lat.
LICZBA UCZESTNIKÓW	12 uczestników.
ZASTOSOWANE METODY	Metody rozwijające kompetencje zawodowe: objaśnianie, pytania i odpowiedzi, praca grupowa, dyskusja, badanie zagadnień i ćwiczenia praktyczne.
GŁÓWNE DZIAŁANIA	Elektronika z Arduino; budowa Arduino i język programowania; zastosowania Arduino.
WYKORZYSTANE ZASOBY	Finansowe: szkolenie zapewnia organizacja edukacji pozaformalnej. Ludzkie: specjalista programowania Arduino, dwie osoby pracujące z młodzieżą i koordynator (oryginał nazywa ten zespół trzysobowym).
NARZĘDZIA	Arduino IDE; komputer, klawiatura, mysz, podkładka, słuchawki, mikrofon, głośnik, system operacyjny, oprogramowanie biurowe, drukarka, skaner, projektor, wskaźnik, czytnik kodów kreskowych, dysk przenośny, CD/DVD, kamera internetowa, aparat, kamera, program do tworzenia schematów, konwertery DVI, HDMI, PATA i USB, faks, kopiarka, pamięć flash i czytnik kart.



Funded by
the European Union



Arduino IDE



Funded by
the European Union

komputer,



klawiatura,

mysz,

podkładka,

słuchawki,

mikrofon,

głośnik,

system

operacyjny,

oprogramow

anie

biurowe,

drukarka,

skaner,

projektor,

wskaźnik,

czytnik

kodów

kreskowych,

dysk

przenośny,

CD/DVD,

kamera

internetowa,

aparat,

kamera,

program do

tworzenia

schematów,

konwertery



MINISTERSTWO
NARODOWEJ
EDUKACJI



DVI, HDMI,



FUNDACJA CENTRUM KREATYWNYCH
INICJATYW EDUKACYJNYCH



Dysk 
twardy; 
kabel
zasilający;
przedłużacz;
listwa
zasilająca;
multiplexer
; przewody
USB, VGA,
DVI, HDMI i
IEEE 1394;
połączenie
internetowe
; modem
bezprzewod
owy;
telefon;
telefon

ULTATY

Uczestnik wykonuje podstawowe pomiary,
buduje obwód prądu stałego, rozpoznaje
budowę i rodzaje analogowych elementów
obwodów oraz dobiera elementy o
wymaganych właściwościach.



WARSZTATY ASTRONOMII, LOTNICTWA I BADAŃ KOSMICZNYCH	
KRAJ	Turcja
PIS I KONTEKST	Uczestnicy poznają przedmiot badań astronomii, uczonych ważnych dla jej historii, dzieje lotnictwa na świecie i w Turcji oraz podstawowe informacje o przestrzeni kosmicznej.
WNE CELE	- Zrozumienie, że astronomia należy do najstarszych nauk i powstała w odpowiedzi na potrzeby człowieka; poznanie wybitnych astronomów i ich prac; wyjaśnienie teorii Wielkiego Wybuchu; poznanie jednostek odległości astronomicznych i narzędzi badań kosmicznych; zrozumienie znaczenia satelitów w codziennym życiu.
GRUPA DOCELOWA	Młodzież w wieku 16–25 lat.
LICZBA UCZESTNIKÓW	15 uczestników.
ZASTOSOWANE METODY	Metody wspierające uczenie się indywidualne: narracja, rozwiązywanie problemów, pokaz i ćwiczenia praktyczne, praca indywidualna, studium przypadku i demonstracje.
GŁÓWNE DZIAŁANIA	Historia astronomii; historia lotnictwa na świecie i w Turcji; Wszechświat; nauki kosmiczne i badania kosmiczne.
WYKORZYSTANE ZASOBY	Finansowe: budżet pokrywa organizacja edukacji pozaformalnej. Ludzkie: czteroosobowy zespół – dwoje ekspertów fizyki i astronomii, pracownik młodzieżowy i koordynator.
NARZĘDZIA	Przyrządy obserwacyjne; różne rodzaje teleskopów.
REZULTATY	Uczestnicy poznali cele astronomii, znaczenie fizyki dla poznawania przyrody i prawa rządzące Wszechświatem, rozwijając świadomość nauk przyrodniczych.



WARSZTATY EFEKTYWNEGO I SZYBKIEGO CZYTANIA

KRAJ	Turcja
OPIS I KONTEKST	Efektywne i szybkie czytanie łączy różne techniki pozwalające szybciej czytać więcej książek. Warsztaty rozwijają tempo czytania, szybkie rozumienie treści, rozumienie tekstu i koncentrację.
GŁÓWNE CELE	Poznanie technik efektywnego i szybkiego czytania; rozwijanie rozumienia, zapamiętywania, interpretowania i oceniania tekstów; analiza akapitów i całych tekstów; czytanie zgodne z celem w formie drukowanej i elektronicznej; krytyczna analiza reklam i wiadomości z wykorzystaniem wcześniejszej wiedzy; porównywanie opowiadań, esejów, gazet i czasopism.
GRUPA DOCELOWA	Młodzież w wieku 15–18 lat.
LICZBA UCZESTNIKÓW	10 uczestników.
ZASTOSOWANE METODY	Czytanie po cichu i na głos; ćwiczenia oczu i pola widzenia; czytanie blokowe; czytanie pobieżne, wyszukujące, uważne, elastyczne i wybiórcze; techniki efektywnego czytania.



GŁÓWNE DZIAŁANIA	1. Cechy indywidualne; przeszkody utrudniające szybkie czytanie; rodzaje czytania.
WYKORZYSTANE ZASOBY	Finansowe: budżet pokrywa organizacja edukacji pozaformalnej. Ludzkie: trzyosobowy zespół – specjalista czytania, pracownik młodzieżowy i koordynator.
NARZĘDZIA	Książki, czasopisma, broszury, prezentacje, filmy i obrazy
REZULTATY	Uczestnicy poprawili skupienie i koncentrację, rozumienie tekstu i pamięć. Nauczyli się efektywnie wykorzystywać czas i szybko pracować pod presją oraz poszerzyli słownictwo.





Materiały internetowe projektu

Bezpośredni dostęp do materiałów i rezultatów cyfrowych projektu NONFORMAL

Strona internetowa projektu



<https://nonformal.ecorodopi.eu/>

Materiały projektowe

<https://nonformal.ecorodopi.eu/polezno/>

Kurs szkoleniowy NONFORMAL

<https://nonformal.ecorodopi.eu/training-course-nonformal/>

Ocena oddziaływania projektu

<https://nonformal.ecorodopi.eu/o-vazdeistvie/>



Kanały społecznościowe projektu NONFORMAL

Zeskanuj kody QR, aby przejść do kanałów projektu

Facebook



<https://www.facebook.com/non.formal.project/>

Instagram



<https://www.instagram.com/non.formal.project/>

LinkedIn



<https://www.linkedin.com/company/nonformal-project/>

Strona internetowa projektu



<https://nonformal.ecorodopi.eu/>



Organizacje uczestniczące w projekcie:

- **Ecoworld Rhodopes (Bulgaria)**
- **MACTT Educational Group Ltd (Malta)**
- **POZANTI ILCE MILLI EGITIM MUDURLUGU (Turcja)**
- **Fundacja Centrum Kreatywnych Inicjatyw Edukacyjnych (Polska)**



Funded by
the European Union

Funded by the European Union

However, the views and opinions expressed are those of the authors and do not necessarily reflect the views and opinions of the European Union or for Human Resources Development Centre.