


JAK ZROZUMIEĆ KONTEKST KULTUROWY I SPOŁECZNY W EDUKACJI DLA ZRÓWNOWAŻONEGO ROZWOJU (SDE)?



Wprowadzenie



Co-funded by
the European Union



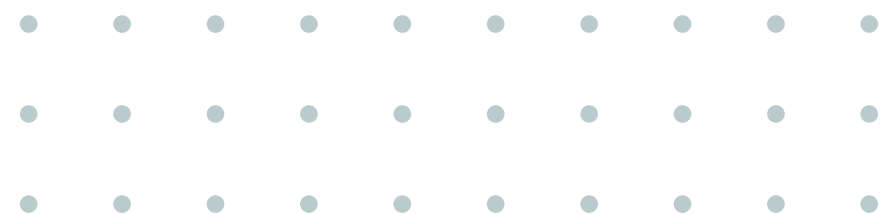
01. DEFINICJA EDUKACJI DLA ZRÓWNOWAŻONEGO ROZWOJU
(SUSTAINABLE DEVELOPMENT EDUCATION, SDE)

02. KONTEKST KULTUROWY W SDE

03. KONTEKST SPOŁECZNY W SDE

04. NAJLEPSZE PRAKTYKI

ZAWARTOŚĆ



JAK ZROZUMIEĆ KONTEKST KULTUROWY I SPOŁECZNY W EDUKACJI DLA ZRÓWNOWAŻONEGO ROZWOJU

Edukacja na rzecz zrównoważonego rozwoju (SDE) jest niezbędnym narzędziem promowania ochrony środowiska, zrównoważoności gospodarczej i równości społecznej.

Zrozumienie tych kontekstów jest kluczowe dla uczynienia SDE istotnym i skutecznym dla różnych populacji.





DEFINICJA EDUKACJI DLA ZRÓWNOWAŻONEGO ROZWOJU (SDE)



Co-funded by
the European Union

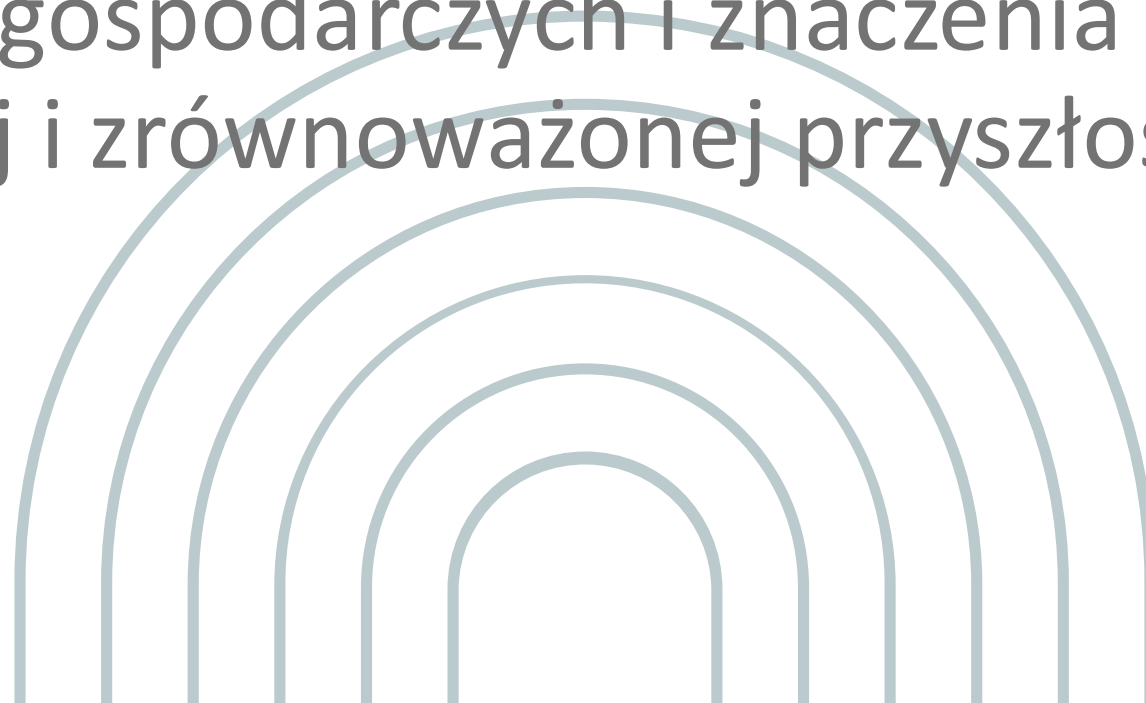


DEFINICJA EDUKACJI DLA ZRÓWNOWAŻONEGO ROZWOJU (SDE)

SDE ma na celu wyposażenie jednostek w wiedzę, umiejętności i wartości niezbędne do wspierania zrównoważonego rozwoju.

Jego cele obejmują promowanie świadomości ekologicznej, odpowiedzialności ekonomicznej i sprawiedliwości społecznej.

Kluczowe elementy obejmują zrozumienie zasad ekologicznych, zrównoważonych praktyk gospodarczych i znaczenia równości społecznej w tworzeniu zrównoważonej i zrównoważonej przyszłości.





KONTEKST KULTUROWY W SDE



Co-funded by
the European Union



KONTEKST KULTUROWY W SDE

Kultura odnosi się do wspólnych wartości, norm, przekonań i praktyk, które charakteryzują grupę ludzi.

W istotny sposób wpływa na sposób, w jaki jednostki postrzegają świat i wchodzą z nim w interakcje, w tym na procesy uczenia się.

Na przykład, tło kulturowe może wpływać na zaangażowanie, motywację i zrozumienie uczniów w środowisku edukacyjnym.



KONTEKST KULTUROWY W SDE

Aby włączyć świadomość kulturową, trenerzy mogą:

- przeprowadzać oceny kulturowe: oceniać kulturowe pochodzenie uczniów, aby dostosować program nauczania.
- uwzględniać przykłady istotne kulturowo: używać przykładów i studiów przypadków, które odzwierciedlają kulturowe doświadczenia uczniów.
- zachęcać do ekspresji kulturowej: pozwalać uczniom dzielić się ich kulturowymi perspektywami i doświadczeniami związanymi ze zrównoważonym rozwojem.





KONTEKST SPOŁECZNY W SDE



Co-funded by
the European Union



KONTEKST SPOŁECZNY W SDE

Kontekst społeczny obejmuje warunki społeczno-ekonomiczne, które wpływają na życie jednostek, takie jak dochód, wykształcenie i status społeczny.

Czynniki te mogą znacząco wpływać na wyniki nauczania. Na przykład osoby z niższym statusem społeczno-ekonomicznym mogą napotykać bariery, takie jak ograniczony dostęp do zasobów lub możliwości edukacyjnych.

KONTEKST SPOŁECZNY W SDE

Aby sprostać tym wyzwaniom, trenerzy mogą:

- zapewnić dostępne zasoby: zapewnić, że materiały edukacyjne są dostępne dla wszystkich, niezależnie od statusu społeczno-ekonomicznego.
- oferować usługi wsparcia: zapewnić dodatkowe wsparcie, takie jak korepetycje, doradztwo i pomoc finansowa, jeśli jest to potrzebne.
- tworzyć środowiska edukacyjne sprzyjające włączeniu: wspierać wspierającą i inkluzywną atmosferę, która uznaje i zaspokaja zróżnicowane potrzeby osób uczących się.



NAJLEPSZE PRAKTYKI

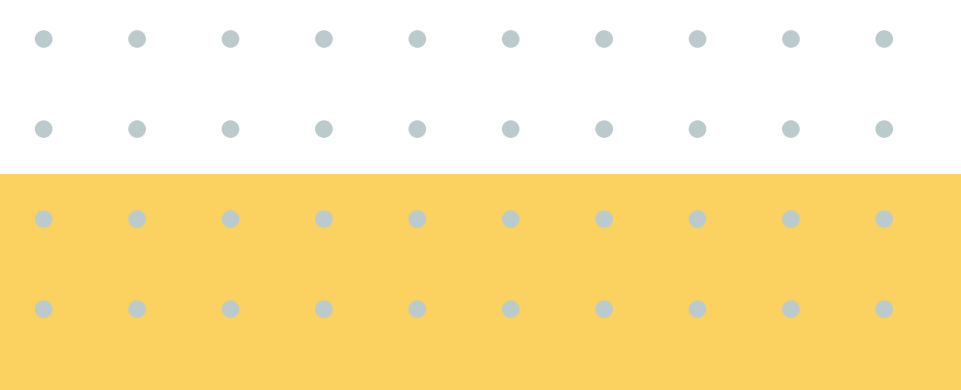


Co-funded by
the European Union




NAJLEPSZE PRAKTYKI

- Przeprowadź ankiety i grupy fokusowe: zbierz informacje na temat pochodzenia kulturowego, języków, którymi mówią, i warunków społeczno-ekonomicznych Twoich uczniów/uczestników. Dane te pomagają dostosować treści edukacyjne do ich konkretnych potrzeb.
- Bierz udział w lokalnych wydarzeniach: uczestnicz w lokalnych wydarzeniach kulturalnych i zajęciach, aby zanurzyć się w praktykach kulturowych społeczności i dynamice społecznej.
- Dostosuj się do potrzeb uczniów: nieustannie oceniaj i dostosowuj program nauczania, aby sprostać zmieniającym się potrzebom uczniów/uczestników.
- Promuj aktywne uczestnictwo: zachęcaj uczniów/uczestników do aktywnej pracy i wnoszenia wkładu w proces uczenia się.



PROWADZENIE DYSKUSJI I TWORZENIE BEZPIECZNEJ PRZESTRZENI NA TEMATY POLARYZUJĄCE



Wprowadzenie



Co-funded by
the European Union

01. WYTYCZNE DO PROWADZENIA POLARYZUJĄCYCH DYSKUSJI

02. USTALENIE PODSTAWOWYCH ZASAD

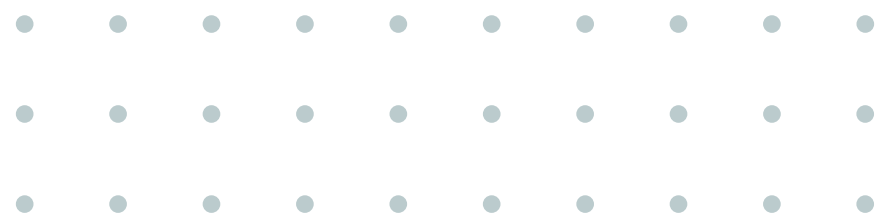
03. ZAPEWNIENIE INKLUZYWNOŚCI

04. ZARZĄDZANIE DYNAMIKĄ DYSKUSJI

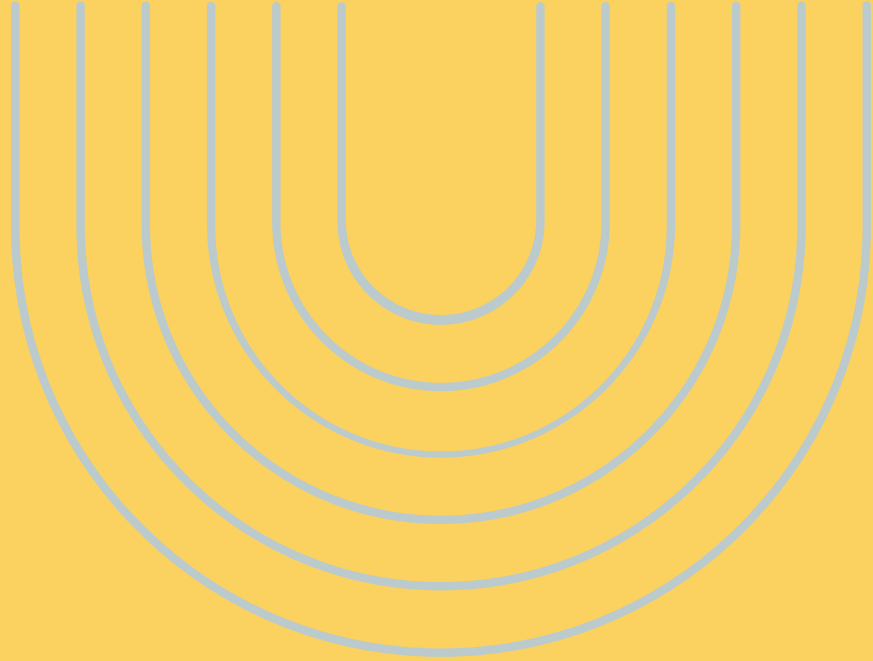
05. ZACHĘCENIE DO KONSTRUKTYWNEGO DIALOGU

06. ZARZĄDZANIE EMOCJAMI I KONFLIKTAMI

07. PODSUMOWANIE I REFLEKSJA



ZAWARTOŚĆ



WYTYCZNE DO PROWADZENIA POLARYZUJĄCYCH DYSKUSJI



Co-funded by
the European Union



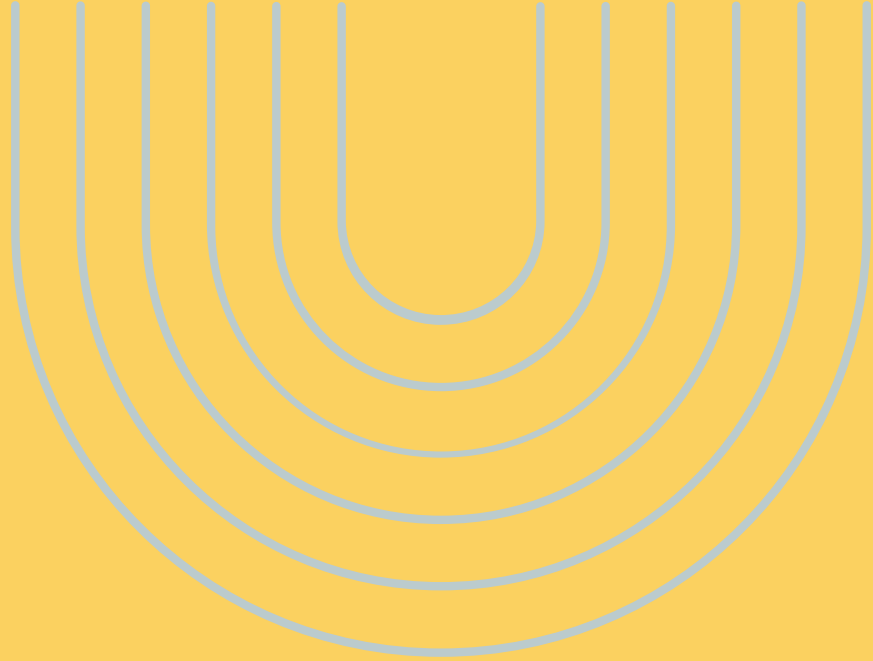
WYTYCZNE DO PROWADZENIA POLARYZUJĄCYCH DYSKUSJI

Ułatwianie dyskusji na tematy polaryzujące wymaga stworzenia bezpiecznej i inkluzywnej przestrzeni, w której uczestnicy czują się szanowani, wysłuchani i cenieni.

Jako trener musisz ustalić podstawowe zasady, zarządzać dynamiką i wspierać konstruktywny dialog, przy poruszaniu wrażliwych kwestii.

Oto kilka wskazówek, których należy przestrzegać podczas moderowania debat na tematy polaryzujące.





USTALENIE PODSTAWOWYCH ZASAD



Co-funded by
the European Union





USTALENIE PODSTAWOWYCH ZASAD

Aby stworzyć konstruktywne i inkluzywne środowisko do dyskusji na wrażliwe tematy, trenerzy muszą na samym początku ustalić jasne zasady komunikacji i zachowania opartego na szacunku.

Te zasady stanowią podstawę kultury i wzajemnego szacunku, empatii i aktywnego słuchania wśród uczestników.







Podkreślając znaczenie **aktywnego słuchania, empatii i wzajemnego szacunku**, podkreśla się potrzebę, aby uczestnicy angażowali się w dialog z otwartością i zrozumieniem, ceniąc różne perspektywy, jednocześnie powstrzymując się od ataków personalnych, języka obraźliwego lub agresywnego zachowania.

Tworząc bezpieczną przestrzeń, w której uczestnicy czują się upoważnieni do wyrażania swoich poglądów otwarcie i z szacunkiem, trenerzy ułatwiają znaczące wymiany zdań, które promują głębsze zrozumienie, empatię i współpracę.

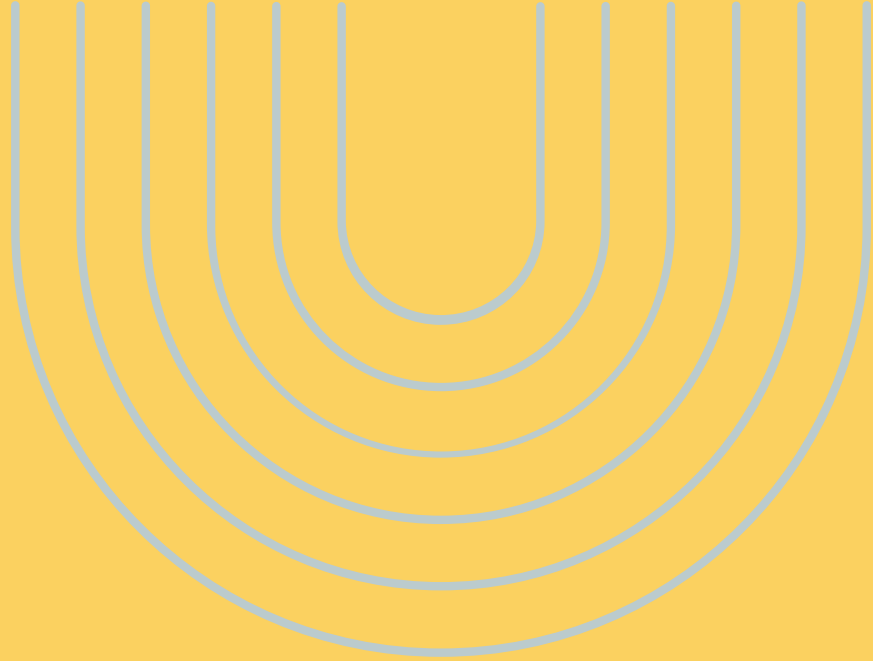
USTALENIE PODSTAWOWYCH ZASAD

Niektóre zasady, które należy ustalić na początku, można zapisać na kartce i powiesić w sali, aby wszyscy mieli do niej dostęp i zapamiętali.

Np.:

- wzajemny szacunek 
- bezpieczna przestrzeń (bez osądów) 
- zaufanie do procesu uczenia się 
- wspólne wypracowanie efektów 
- brak monopolu na prawdę 
- słuchanie aktywne 





ZAPEWNIENIE INKLUZYWNOŚCI



Co-funded by
the European Union



ZAPEWNIENIE INKLUZYWNOŚCI

Stwórz środowisko inkluzywne, w którym wszystkie głosy są cenione i słyszane, niezależnie od odmiennych opinii lub pochodzenia.

Aby stworzyć środowisko inkluzywne, ważne jest ustanowienie norm, które stawiają na pierwszym miejscu szacunek i otwartość na różne perspektywy.

Jako moderator aktywnie słuchaj uczestników i potwierdzaj ich wkład, niezależnie od tego, czy osobiście się z nimi zgadzasz. Zachęcaj do kultury wypowiedzi, w której jednostki czują się swobodnie wyrażając siebie bez obawy przed osądem lub odwetem. Używaj języka inkluzywnego i gestów, które sygnalizują akceptację i docenianie wkładu każdego i każdej z osób.

Poprzez promowanie atmosfery inkluzywności, dajesz uczestnikom możliwość autentycznego zaangażowania się i znaczącego wniesienia wkładu do dyskusji.

ZAPEWNIENIE INKLUZYWNOŚCI

Wspieraj kulturę różnorodności i inkluzji, uznając i szanując różnorodne perspektywy i doświadczenia. Różnorodność obejmuje więcej niż tylko widoczne różnice; obejmuje ona różnorodne punkty widzenia, doświadczenia i pochodzenie.

Postaraj się znaleźć i podkreślać bogactwo różnorodności w grupie, uznając, że każda osoba wnosi unikalną perspektywę ukształtowaną przez jej doświadczenia życiowe.

Z szacunkiem kwestionuj stereotypy i założenia, aktywnie poszukując i wzmacniając niedoreprezentowane głosy. Zachęcaj uczestników do dzielenia się swoimi historiami i spostrzeżeniami, wspierając głębsze zrozumienie i docenienie różnorodnych punktów widzenia.

Poprzez akceptację różnorodności i inkluzji tworzysz bardziej dynamiczny i wzbogacający dialog, który przynosi korzyści wszystkim zaangażowanym.



ZAPEWNIENIE INKLUZYWNOŚCI

Zachęcaj do udziału wszystkich osób, w tym tych, które mogą mieć poglądy mniejszościowe lub czuć się zmarginalizowane. Ważne jest, aby proaktywnie zachęcać do udziału wszystkie osoby, zwłaszcza tych, których głosy mogą być niedoreprezentowane lub zmarginalizowane.

Bądź świadomy/a dynamiki, która może powstrzymywać niektóre osoby przed zabieraniem głosu i podejmuj świadome kroki, aby stworzyć przestrzeń dla ich wkładu. **Stosuj inkluzywne techniki ułatwiania, takie jak zajęcia w małych grupach, aby zapewnić każdemu możliwość podzielenia się swoimi przemyśleniami i perspektywami.** Potwierdź i afirmuj wkład osób o poglądach mniejszościowych, uznając znaczenie ich perspektyw w wzbogacaniu dyskusji.

Aktywnie promując udział wszystkich osób, tworzysz bardziej sprawiedliwe i inkluzywne środowisko, w którym głos każdego jest słyszany i ceniony.





ZARZĄDZAJ DYNAMIKĄ DYSKUSJI



Co-funded by
the European Union



ZARZĄDZAJ DYNAMIKĄ DYSKUSJI

Bądź świadomy dynamiki w grupie i staraj się stworzyć równe warunki, w których każda osoba czuje się komfortowo wyrażając swoje opinie. Dynamika dyskusji może wpływać na sposób, w jaki jednostki się angażują, przy czym zwykle niektórzy czują się bardziej pewni siebie, wyrażając swoje opinie, podczas gdy inni mogą się wahać lub czuć się marginalizowani.

Jako moderator ważne jest, abyś był/a świadomym/a tej dynamiki. Ważne jest by podejmować kroki w celu stworzenia środowiska, w którym każda osoba czuje się upoważniona do uczestnictwa. Może to obejmować aktywne monitorowanie poziomów uczestnictwa i interweniowanie, jeśli pewne osoby dominują w rozmowie. Zachęcaj do włączającego uczestnictwa, zapraszając mniej aktywne osoby do zabrania głosu i potwierdzaj ich wkład.

Poprzez promowanie równych warunków gry/dyskusji tworzysz atmosferę równości i uczciwości, w której wszystkie głosy są cennie.

ZARZĄDZAJ DYNAMIKĄ DYSKUSJI

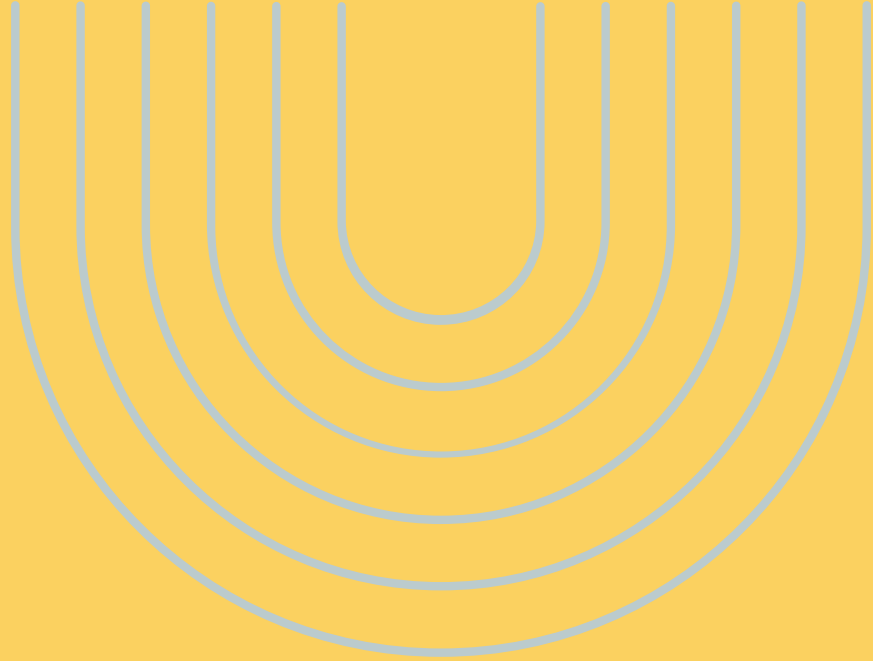
Unikaj faworyzowania lub stronniczości podczas moderowania dyskusji i upewnij się, że wszyscy uczestnicy mają równe szanse na wniesienie wkładu. Będąc moderatorem, kluczowe jest zachowanie bezstronności i obiektywizmu podczas dyskusji. Unikaj faworyzowania pewnych osób lub punktów widzenia i staraj się stworzyć środowisko, w którym wszyscy uczestnicy czują się tak samo cenieni i szanowani. Może to wymagać odłożenia na bok osobistych uprzedzeń i założeń, aby zapewnić, że różne perspektywy będą rozpatrywane uczciwie. Aktywnie angażuj się we wszystkich uczestników, niezależnie od tego, czy zgadzasz się z ich punktami widzenia, i zachęcaj do zrównoważonej wymiany pomysłów.

Przestrzegając zasad uczciwości i bezstronności, pomagasz stworzyć bardziej inkluzywny i konstruktywny dialog.

ZARZĄDZAJ DYNAMIKĄ DYSKUSJI

Rozwiąż wszelkie przypadki dominacji lub zastraszania, delikatnie przekierowując rozmowę i dając przestrzeń cichszym głosom. Dominacja i zastraszanie mogą tłumić otwarty dialog i uniemożliwiać niektórym osobom pełne uczestnictwo w dyskusjach. Jako moderator ważne jest, aby interweniować, jeśli zaobserwujesz przypadki dominacji lub zastraszania i stworzyć przestrzeń, w której cichsze głosy zostaną usłyszane. Może to obejmować delikatne przekierowywanie rozmowy, aby zapewnić reprezentację wielu perspektyw i zachęcanie osób do aktywnego słuchania się nawzajem.

Aktywnie rozwiązując dominację i zastraszanie, pomagasz stworzyć bezpieczniejszą i bardziej inkluzywną przestrzeń do otwartego dialogu i konstruktywnego zaangażowania.



ZACHĘCENIE DO KONSTRUKTYWNEGO DIALOGU



Co-funded by
the European Union



ZACHĘCANIE DO KONSTRUKTYWNEGO DIALOGU

Wspieraj kulturę konstruktywnego dialogu, zachęcając uczestników do angażowania się w myślenie krytyczne, rozumowanie oparte na dowodach i logiczną argumentację. Konstruktywny dialog polega na angażowaniu się w pomysły i argumenty w sposób przemyślany i analityczny.

Zachęcaj uczestników do podchodzenia do dyskusji z otwartym umysłem i do krytycznej oceny dowodów i rozumowania przedstawionych przez siebie i innych. Podkreślaj znaczenie opierania opinii na informacjach faktycznych i logicznym rozumowaniu, a nie na osobistych przekonaniach lub emocjach. Zachęcaj uczestników do wspierania swoich argumentów dowodami i rozważania kontrargumentów z szacunkiem i intelektualną ciekawością.

Wspierając myślenie krytyczne i rozumowanie oparte na dowodach, promujesz kulturę intelektualnej rygorystyczności i konstruktywnego zaangażowania w dyskusję.

ZACHĘCANIE DO KONSTRUKTYWNEGO DIALOGU

Ułatwiaj pełną szacunku wymianę pomysłów i perspektyw, zadając pytania otwarte, zachęcając do aktywnego słuchania i promując refleksyjne myślenie. Pełna szacunku wymiana pomysłów jest niezbędna do produktywnego dialogu i wzajemnego zrozumienia. Zachęcaj uczestników do otwartego wyrażania swoich myśli i perspektyw, jednocześnie uważnie słuchając innych z empatią i szacunkiem.

Używaj pytań otwartych, aby stymulować głębszą refleksję i zachęcać uczestników do eksplorowania różnych punktów widzenia. Wspieraj aktywne słuchanie, parafrazując i podsumowując punkty widzenia innych, aby wykazać zrozumienie i potwierdzenie. Zachęcaj do refleksyjnego myślenia, prosząc uczestników o rozważenie implikacji ich argumentów i perspektyw innych.

Ułatwiając pełną szacunku wymianę, tworzysz wspierające i inkluzywne środowisko, w którym różne punkty widzenia mogą być eksplorowane i doceniane.

ZACHĘCANIE DO KONSTRUKTYWNEGO DIALOGU

Poprowadź uczestników w znalezieniu wspólnego gruntu i określeniu obszarów porozumienia, nawet pośród różnic zdań. Znalezienie wspólnego gruntu jest niezbędne do budowania mostów i wspierania współpracy w dyskusjach. Poprowadź uczestników w identyfikowaniu wspólnych wartości, celów lub zainteresowań, które mogą służyć jako podstawa porozumienia, nawet gdy istnieją różnice zdań w konkretnych kwestiach. Zachęcaj do empatii i przyjmowania perspektywy, prosząc uczestników o rozważenie motywacji i obaw leżących u podstaw punktów widzenia innych. Ułatwiaj dialog, który koncentruje się na obszarach zbieżności, a nie wyłącznie na różnicach, podkreślając możliwości wzajemnego zrozumienia i kompromisu.

Prowadząc uczestników do znalezienia wspólnego pola porozumienia, promujesz poczucie jedności i współpracy, które przekracza ideologiczne podziały i sprzyja konstruktywnemu dialogowi.



ZARZĄDZANIE EMOCJAMI I KONFLIKTAMI



Co-funded by
the European Union



ZARZĄDZANIE EMOCJAMI I KONFLIKTAMI

Uznaj i potwierdź emocje i obawy uczestników, zwłaszcza podczas dyskusji na tematy wrażliwe lub kontrowersyjne.

Emocje mogą być silne podczas dyskusji na tematy wrażliwe lub kontrowersyjne, dlatego ważne jest, aby rozpoznawać i potwierdzać odczucia uczestników w trakcie dyskusji. Uznaj emocjonalne znaczenie omawianego tematu i stwórz przestrzeń, w której uczestnicy będą czuli się komfortowo, wyrażając swoje emocje bez osądzania. Potwierdź ich obawy, uznając zasadność ich odczuć i znaczenie poruszania ich w dyskusji.

Uznając i potwierdzając emocje uczestników, tworzysz wspierającą i empatyczną atmosferę, w której jednostki czują się wysłuchane i zrozumiane.

ZARZĄDZANIE EMOCJAMI I KONFLIKTAMI

Zapewnij wsparcie emocjonalne i empatyczne słuchanie osobom, które mogą czuć się zestresowane lub sprowokowane dyskusją. Dyskusje na tematy wrażliwe mogą wywoływać silne reakcje emocjonalne u uczestników, dlatego kluczowe jest zapewnienie wsparcia emocjonalnego i empatycznego słuchania tym, którzy mogą czuć się zestresowani lub sprowokowani. Okaż empatię i współczucie osobom doświadczającym stresu emocjonalnego oraz zapewnij ich i potwierdź ich odczucia. Praktykuj aktywne słuchanie, uważnie i empatycznie angażując się w ich obawy, pozwalając im poczuć się wysłuchanymi i wspieranymi.

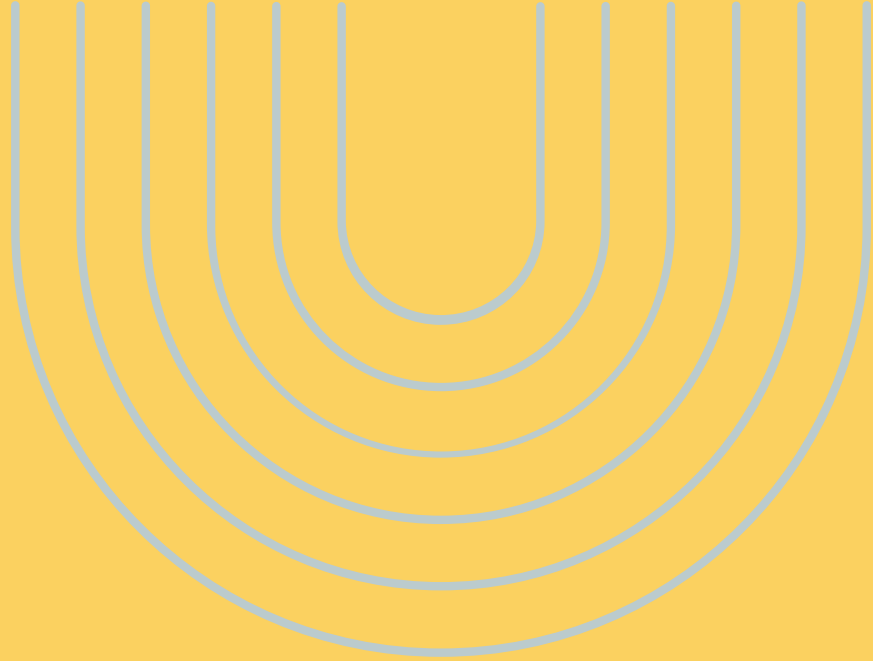
Zapewniając wsparcie emocjonalne i empatyczne słuchanie, pomagasz uczestnikom radzić sobie z trudnymi emocjami i wzmacniasz poczucie bezpieczeństwa psychologicznego podczas dyskusji.

ZARZĄDZANIE EMOCJAMI I KONFLIKTAMI

Rozwiązuj konflikty lub napięcia pojawiające się podczas debaty z cierpliwością i wrażliwością, skupiając się na deeskalacji i znajdowaniu wzajemnie akceptowalnych rozwiązań.

Konflikty i napięcia mogą pojawiać się podczas dyskusji, szczególnie podczas omawiania kwestii spornych, dlatego ważne jest, aby podchodzić do nich z cierpliwością i wrażliwością. Zachowaj spokój i opanowanie jako moderator i staraj się łagodzić konflikty, zachęcając do pełnej szacunku komunikacji i aktywnego słuchania. Uznaj ważność odmiennych perspektyw i poszukaj wspólnego gruntu, aby rozładować napięcia i promować zrozumienie. Ułatwiaj konstruktywny dialog, kierując uczestnikami w znajdowaniu wzajemnie akceptowalnych rozwiązań i w razie potrzeby idąc na kompromis.

Rozwiązując konflikty z cierpliwością i wrażliwością, tworzysz środowisko, w którym uczestnicy czują się upoważnieni do radzenia sobie z różnicami w sposób pełen szacunku i współpracy.



PODSUMOWANIE I REFLEKCJA



Co-funded by
the European Union



PODSUMOWANIE I REFLEKSJA

Po dyskusji zaproponuj sesję podsumowującą, aby zastanowić się nad procesem i wynikami debaty. Sesja podsumowująca daje uczestnikom możliwość zastanowienia się nad swoimi doświadczeniami i spostrzeżeniami zdobytymi w trakcie dyskusji. Ułatw ustrukturyzowaną sesję podsumowującą, podczas której uczestnicy mogą wspólnie przejrzeć proces i wyniki debaty. Zachęcaj uczestników do dzielenia się swoimi spostrzeżeniami, przemyśleniami i reakcjami na dyskusję, skupiając się zarówno na pozytywnych aspektach, jak i obszarach wymagających poprawy. Zadawaj dociekliwe pytania, aby stymulować refleksję i pogłębiać zrozumienie omawianych kwestii przez uczestników.

Ułatwiając sesję podsumowującą, promujesz świadomość metapoznawczą i zachęcasz uczestników do krytycznej oceny swojego zaangażowania w dyskusję.



PODSUMOWANIE I REFLEKSJA

Zachęcaj uczestników do dzielenia się swoimi przemyśleniami i uczuciami na temat doświadczenia, w tym tym, czego się nauczyli, napotkanymi wyzwaniem i obszarami do poprawy. Zachęcaj do otwartej i szczerzej komunikacji podczas sesji podsumowującej, zapraszając uczestników do dzielenia się swoimi przemyśleniami i uczuciami na temat ich doświadczeń w dyskusji. Zachęcaj uczestników do refleksji nad tym, czego nauczyli się z debaty, w tym nowymi spostrzeżeniami, rozważanymi perspektywami i obszarami rozwoju osobistego. Zachęcaj uczestników do identyfikowania wyzwań, na które natrafili podczas dyskusji, takich jak bariery komunikacyjne, reakcje emocjonalne lub konflikty, i omawiania strategii ich przewyżnienia w przyszłych dyskusjach.

Zachęcając uczestników do dzielenia się swoimi przemyśleniami i uczuciami, promujesz kulturę przejrzystości i autorefleksji, która wzmacnia doświadczenie uczenia się.

PODSUMOWANIE I REFLEKSJA



Wykorzystaj sesję podsumowującą jako okazję do wzmocnienia znaczenia komunikacji pełnej szacunku i zidentyfikowania strategii tworzenia jeszcze bezpieczniejszej przestrzeni w przyszłych dyskusjach. Sesja podsumowująca stanowi cenną okazję do wzmocnienia zasad komunikacji pełnej szacunku i zidentyfikowania strategii tworzenia jeszcze bezpieczniejszej przestrzeni w przyszłych dyskusjach. Podkreśl znaczenie aktywnego słuchania, empatii i wzajemnego szacunku w promowaniu konstruktywnego dialogu. Omów konkretne przypadki komunikacji pełnej szacunku zaobserwowane podczas debaty i podkreśl ich wpływ na jakość dyskusji. Zachęcaj uczestników do burzy mózgów na temat strategii radzenia sobie z wyzwaniami i promowania inkluzywności w przyszłych dyskusjach, takich jak ustalanie jaśniejszych zasad podstawowych, dywersyfikacja metod uczestnictwa lub zapewnianie dodatkowego wsparcia dla głosów marginalizowanych.

Wykorzystując sesję podsumowującą do wzmocnienia tych zasad i strategii, umożliwiasz uczestnikom aktywny udział w tworzeniu bardziej inkluzywnego i wspierającego środowiska dyskusji.

PODSUMOWANIE I REFLEKSJA

Stosując się do tych wytycznych, trenerzy mogą stworzyć wspierające i sprzyjające włączeniu środowisko, w którym można prowadzić polaryzujące dyskusje na drażliwe tematy.


Dzięki temu uczestnicy będą mogli angażować się w wartościowy dialog i konstruktywną debatę, czując się przy tym bezpiecznie i szanowani.



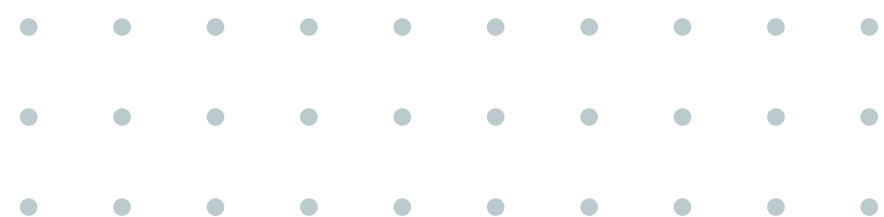


PODSTAWY NAUCZANIA O GRYWALIZACJI



- 
01. WPROWADZENIE
 02. GŁÓWNE ZAŁOŻENIA
 03. PRAKTYCZNE PRZYKŁADY
 04. GRYWALIZACJA I UMIEJĘTNOŚCI PRZEKROJOWE
 05. CASE STUDIES
 06. PERSPEKTYWY
 07. WNIOSKI

ZAWARTOŚĆ





WPROWADZENIE



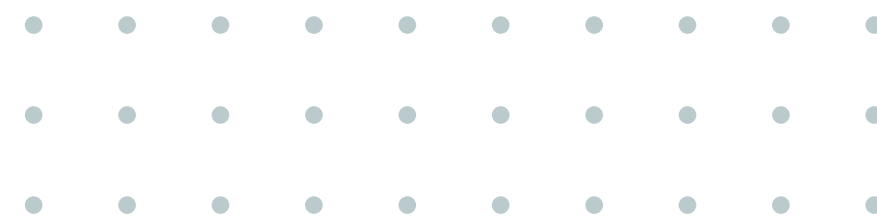
Co-funded by
the European Union



WPROWADZENIE

Grywalizacja wprowadza do gry takie element, jak punktacja, odznaki, poziomy i wyzwania do środowiska edukacyjnego, przekształcając naukę w angażujący proces, który pobudza ciekawość uczniów/graczy.

To podejście sprawia, że edukacja jest bardziej interaktywna i wciągająca, zachęcając do aktywnego uczestnictwa zwiększając motywację do nauki zdobywania wiedzy w danym temacie.





GŁÓWNE ZAŁOŻENIA



Co-funded by
the European Union



GŁÓWNE ZAŁOŻENIA

Głównymi celami grywalizacji w edukacji jest zwiększenie motywacji i uczestnictwa uczniów/graczy poprzez stworzenie dynamicznego środowiska nauki, które ułatwia zrozumienie koncepcji, zwiększa satysfakcję i poprawia ogólne wyniki nauki.

Celem jest uczynienie nauki pozytywnym i satysfakcjonującym doświadczeniem, sprzyjającym większemu zaangażowaniu i oddaniu uczniów/graczy.



PODSTAWOWE ZASADY

Wykorzystanie gamifikacji w nauce opiera się na zasadach gry, które mają na celu zwiększenie motywacji, współzawodnictwa (szczególnie w zakresie rozwoju osobistego) i informacji zwrotnej.

Grywalizacja motywuje uczniów/graczy poprzez cele i wyzwania, które promują nowe aspekty nauki, dostosowując treści do ich zainteresowań i umiejętności.

System punktacji i odznak nagradza postępy, podczas gdy natychmiastowa, spersonalizowana informacja zwrotna pomaga lepiej zrozumieć koncepcje i poprawić wyniki. Zmotywowani uczniowie/gracze chętniej angażują się w naukę i zdobywanie nowej wiedzy.



WEWNĘTRZNE I ZEWNĘTRZNE MOTYWATORY

Grywalizacja wykorzystuje wewnętrzne motywatory, pochodzące z wewnętrznej satysfakcji z nauki, oraz zewnętrzne motywatory, takie jak punkty i odznaki, aby wspierać długotrwałą naukę.

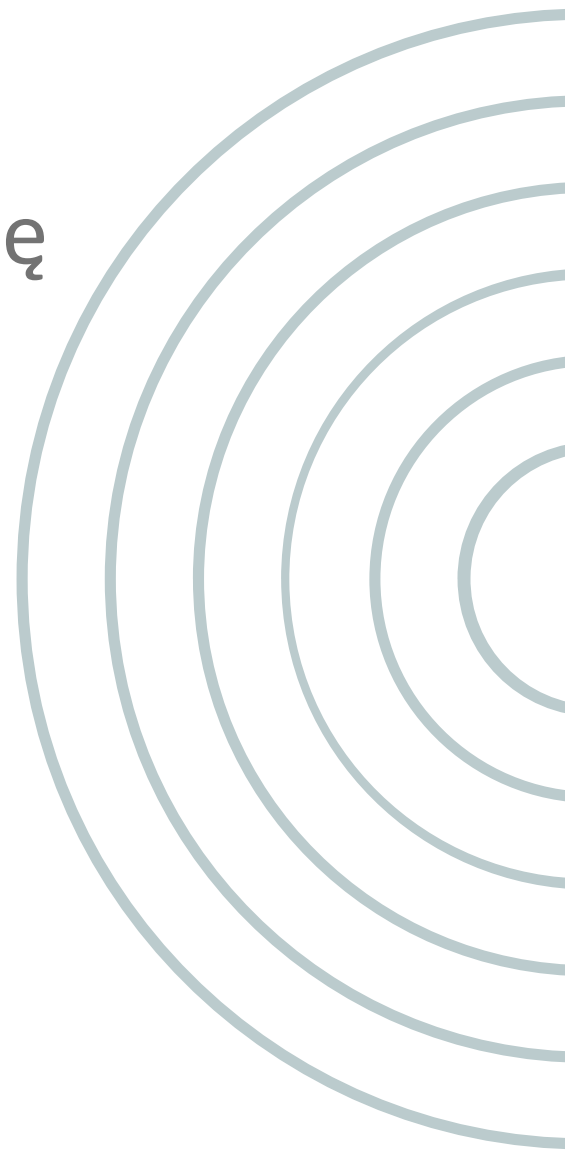
Podczas, gdy wewnętrzne motywatory wynikają z przyjemności i satysfakcji inherentnej (samoistnej, przyrodzonej) w nauce, zewnętrzne motywatory mogą obejmować namacalne nagrody i uznanie, które dodatkowo motywują wysiłek ucznia/gracza.



POSTĘP I INFORMACJE ZWROTNE

System śledzenia postępów i zapewniania natychmiastowej, spersonalizowanej informacji zwrotnej pomaga uczniom/graczom identyfikować mocne i słabe strony, odpowiednio dostosowując strategię uczenia się.

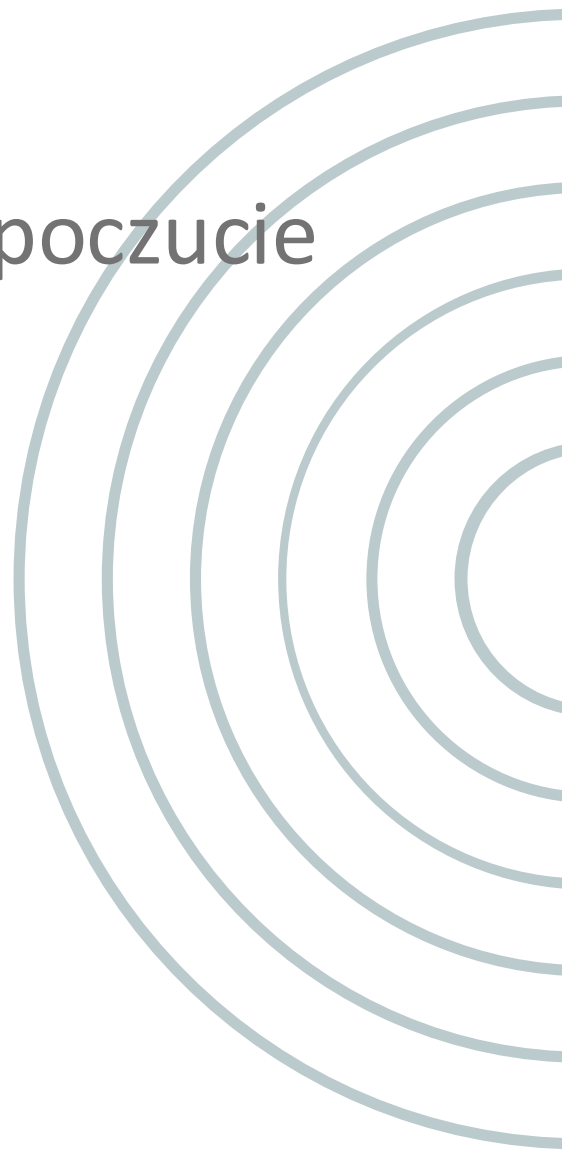
To podejście daje uczniom/graczom jasny obraz ich postępów i wskazówki, jak się poprawić, tworząc ciągły cykl doskonalenia i uczenia się.



ROZGRYWKA

Zdrowa rywalizacja stymuluje zaangażowanie i uczestnictwo. Poprzez tabele wyników, turnieje lub wyzwania grupowe, grywalizacja zachęca uczniów do doskonalenia się i współpracy z rówieśnikami, równoważąc rywalizację z pracą zespołową.

Może to skłonić uczniów/graczy do prześcignięcia samych siebie i wzbudzić poczucie przynależności i współpracy w grupie graczy.





PRAKTYCZNE PRZYKŁADY



Co-funded by
the European Union



PRZYKŁADY

Oto kilka praktycznych zastosowań grywalizacji w codziennej nauce:

- **Śledzenie postępów i natychmiastowe przekazywanie informacji zwrotnych:**
Używaj platform oferujących informacje zwrotne w czasie rzeczywistym, umożliwiając uczniom/graczom monitorowanie ich postępów i otrzymywanie sugestii dotyczących ulepszeń.
- **Tworzenie systemów punktów lub odznak:**
Nagradzaj ukończenie zajęć edukacyjnych lub osiągnięcie określonych celów punktami, odznakami lub innymi wyróżnieniami, które stymulują motywację.
- **Korzystaj z aplikacji, np. takich jak Duolingo:**
Aplikacje edukacyjne, które zapewniają natychmiastowe informacje zwrotne i śledzą postępy, utrzymując wysoką motywację poprzez wyzwania i codzienne cele.
- **Wprowadzanie zdrowej rywalizacji:**
Uczestnicz w wyzwaniach edukacyjnych lub turniejach ze znajomymi lub kolegami z klasy, aby poprawić wyniki i zachęcić do większego zaangażowania.

PRZYKŁADY

- **Wykorzystanie narracji, aby uczynić naukę angażującą:**

Wyobraź sobie, że jesteś bohaterem opowieści podczas nauki, stawiając czoła misjom i pokonując przeszkody, które sprawiają, że nauka jest bardziej zapadająca w pamięć i interesująca.

- **Sprawianie, aby materiały do nauki były atrakcyjne wizualnie:**

Wykorzystuj filmy, obrazy i wykresy, aby teksty i prezentacje były bardziej zachęcające, tworząc przyjemniejsze i nowoczesne środowisko nauki, które jest zgodne z naszym codziennym środowiskiem społecznym i technologicznym.

- **Ustawianie ambitnych, ale osiągalnych celów:**

Rozbijaj cele nauki na mniejsze, łatwe do opanowania kamienie milowe, świętując sukcesy pośrednie, aby utrzymać wysoką motywację po drodze.

Wszystkie te elementy są zawarte w **grze CoCo** i można je dostosować do konkretnych potrzeb grupy docelowej, modyfikując zasady i tryby gry, aby zmienić czas gry (z 30 minut do kilku godzin), tryb (współpraca, rywalizacja, turnieje drużynowe) i głębię proponowanych tematów. To elastyczne podejście pozwala na stosowanie różnych strategii grywalizacji w zależności od rodzaju grupy docelowej i jej preferencji edukacyjnych.



GRYWALIZACJA I UMIEJĘTNOŚCI PRZEKROJOWE



Co-funded by
the European Union



GAMIFICATION AND TRANSVERSAL SKILLS



Grywalizacja wspiera rozwój umiejętności przekrojowych u uczniów/graczy:

- **Skuteczna komunikacja:**

Promuje dzielenie się wiedzą i jasne wyrażanie idei. Uczniowie uczą się skutecznie komunikować zarówno w grupie, jak i poza nią, wzmacniając swoje umiejętności społeczne i prezentacyjne.

- **Kreatywność i inicjatywa:**

Stymuluje kreatywne myślenie i eksplorację innowacyjnych rozwiązań. Projektowanie i rozwijanie doświadczeń grywalizacyjnych zachęca uczniów do eksperymentowania z nowymi pomysłami i podejmowania inicjatywy.

- **Zarządzanie czasem i organizacja:**

Uczy, jak ustalać priorytety i skutecznie organizować działania. Wiele gier edukacyjnych wymaga skutecznego zarządzania czasem, pomagając uczniom rozwijać te podstawowe umiejętności.

- **Współpraca i praca zespołowa:**

Zachęca do współpracy i szacunku dla ról. Poprzez zajęcia grupowe i wyzwania współpracy uczniowie uczą się skutecznie współpracować, koordynować wysiłki i doceniać wkład innych.

- **Krytyczne myślenie i rozwiązywanie problemów:**

Rozwija umiejętności analizy, rozwiązywania problemów i elastyczności umysłowej. Wiele gier edukacyjnych wymaga od uczniów analizowania sytuacji, identyfikowania kreatywnych rozwiązań i podejmowania świadomych decyzji.



CASE STUDIES



Co-funded by
the European Union





CASE STUDIES

Grywalizacja wykazała poprawę w nauce, szczególnie w STEM, dzięki takim aplikacjom jak:

- **Duolingo:**

Wykorzystuje punkty, zasoby, tabele wyników i wyzwania, aby motywować do nauki języka, wykazując znaczną poprawę wyników testów. Regularni użytkownicy mają większe szanse na zdanie egzaminów z języka obcego ze względu na strukturę aplikacji przypominającą grę.

- **DragonBox:**

Uczy matematyki i algebry za pomocą postaci i historii, poprawiając wyniki uczniów w testach algebry. Uczniowie korzystający z DragonBox wykazali znaczną poprawę umiejętności matematycznych w porównaniu z grupami kontrolnymi.

CASE STUDIES

W naszym bezpośrednim doświadczeniu możemy podać kilka przykładów grywalizacji stosowanej w tematach, które mogą wydawać się odległe od tradycyjnych gier, takich jak:

- **EURBANITIES:** Innowacyjny projekt edukacyjny, który wykorzystuje gry do eksploracji i zrozumienia dynamiki miejskiej i zaangażowania obywateli. Projekt ma na celu ułatwienie aktywnego udziału obywateli w planowaniu urbanistycznym poprzez symulacje i interaktywne scenariusze. Uczestnicy przyjmują różne role w mieście, takie jak lokalni administratorzy, urbaniści, aktywiści i obywatele, zajmując się prawdziwymi wyzwaniami związanymi z planowaniem urbanistycznym, zarządzaniem przestrzenią publiczną, zrównoważonym rozwojem środowiska i spójnością społeczną.
- **RURALITIES:** Wykorzystuje gry do eksploracji dynamiki wiejskiej i promowania zrównoważonego rozwoju. Projekt ma na celu podniesienie świadomości uczestników na temat wyzwań i możliwości społeczności wiejskich poprzez interaktywne symulacje. Uczestnicy przyjmują role w społeczności wiejskiej, takie jak rolnicy, lokalni administratorzy i przedsiębiorcy, stawiając czoła wyzwaniom, takim jak zarządzanie zasobami naturalnymi, rozwój gospodarczy i spójność społeczna.



CASE STUDIES

- **JESTEM RÓWNIEŻ EUROPEJSKIM DEPUTOWANYM:**

Projekt, który wykorzystuje symulację Parlamentu Europejskiego, aby podnieść świadomość młodych ludzi na temat znaczenia aktywnego uczestnictwa i debaty na tematy ponadnarodowe. Gra opiera się na materiałach szkoleniowych Compass i instytucji europejskich, zaprojektowanych w celu promowania aktywnego obywatelstwa wśród młodych ludzi. Uczestnicy symulują życie Parlamentu Europejskiego, wcielając się w rolę europejskich deputowanych, dyskutując, negocjując i podejmując decyzje na tematy o dużym zainteresowaniu, takie jak polityka środowiskowa, prawa człowieka i gospodarka.

Te studia przypadków pokazują, jak grywalizację można skutecznie wykorzystać w kontekstach edukacyjnych niezwiązanych z tradycyjnymi grami. Poprzez realistyczne i interaktywne symulacje uczestnicy rozwijają głębokie zrozumienie dynamiki miejskiej, wiejskiej i ponadnarodowej, promując aktywne uczestnictwo i rozwój niezbędnych umiejętności przekrojowych.



PERSPEKTYWY



Co-funded by
the European Union



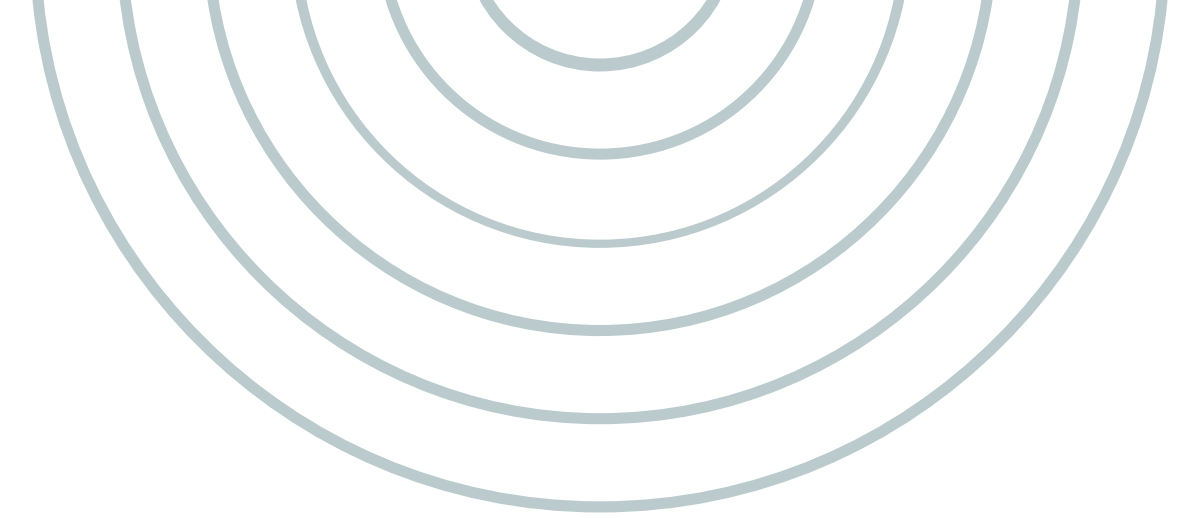
PERSPEKTYWY

Perspektywy obejmują wykorzystanie **sztucznej inteligencji (AI)** do personalizacji nauki oraz **wirtualnej rzeczywistości (VR)** i **rozszerzonej rzeczywistości (AR)** do tworzenia wciągających doświadczeń. AI może dostosowywać treści i wyzwania do indywidualnych potrzeb, podczas gdy VR i AR mogą oferować praktyczne symulacje i środowiska współpracy. AI może analizować dane dotyczące nauki uczniów i dostosowywać treści i wyzwania do ich indywidualnych potrzeb, tworząc spersonalizowane ścieżki nauki.

Ponadto integracja wirtualnej i rozszerzonej rzeczywistości może prowadzić do jeszcze bardziej wciągających i angażujących doświadczeń edukacyjnych, umożliwiając uczniom interaktywne eksplorowanie złożonych koncepcji.



WYKORZYSTANIE VR I AR W GRYWALIZACJI



Technologie VR i AR można zintegrować z edukacyjną grywalizacją, aby uczynić naukę bardziej angażującą i interaktywną:

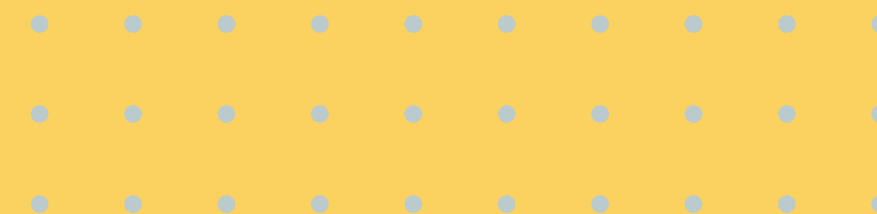
- **Środowiska immersyjne:** VR i AR mogą tworzyć realistyczne wirtualne środowiska, które przenoszą uczniów do nowych światów, ułatwiając naukę złożonych koncepcji.
- **Symulacje i gry:** VR i AR mogą tworzyć symulacje, które pozwalają uczniom stosować poznane koncepcje w praktycznym i bezpiecznym kontekście.
- **Środowiska współpracy:** Te technologie mogą tworzyć wirtualne przestrzenie, w których uczniowie mogą ze sobą współpracować, niezależnie od ich fizycznej lokalizacji.
- **Natychmiastowa i spersonalizowana informacja zwrotna:** AI może dostarczać natychmiastową i spersonalizowaną informację zwrotną, pomagając uczniom szybko poprawić swoje wyniki.
- **Analiza uczenia się:** AI może dostarczać szczegółowych danych na temat wyników uczniów, pomagając nauczycielom w dalszym dostosowywaniu metod nauczania.
- **Praktyczna nauka:** Wszystkie te technologie oferują praktyczne możliwości szkoleniowe w takich dziedzinach, jak medycyna i inżynieria, umożliwiając uczniom zdobywanie doświadczenia w kontrolowanym środowisku.
- **Zaangażowanie sensoryczne i poznawcze:** Te technologie mogą stymulować zarówno zaangażowanie sensoryczne, jak i krytyczne i kreatywne myślenie u uczniów.



WNIOSKI



Co-funded by
the European Union





WNIOSKI

Grywalizacja reprezentuje innowacyjne podejście do poprawy nauki poprzez zwiększenie motywacji i zaangażowania uczniów/uczestników. Dzięki integracji zaawansowanych technologii grywalizacja może osiągnąć nowe poziomy skuteczności i zaangażowania. Przyjęcie tych technologii w kontekście edukacyjnym obiecuje zrewolucjonizować naukę, tworząc bardziej stymulujące i spersonalizowane środowisko, które spełnia indywidualne potrzeby uczniów.



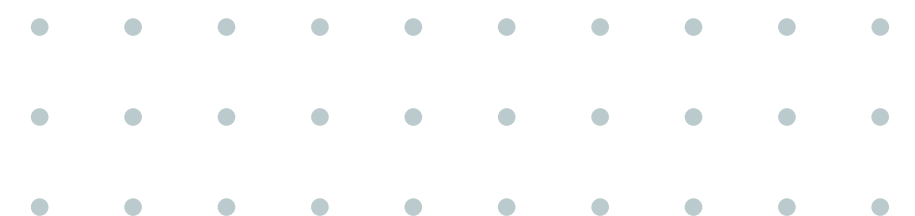
JAK STOSOWAĆ GRĘ CoCo PODCZAS SZKOLENIA

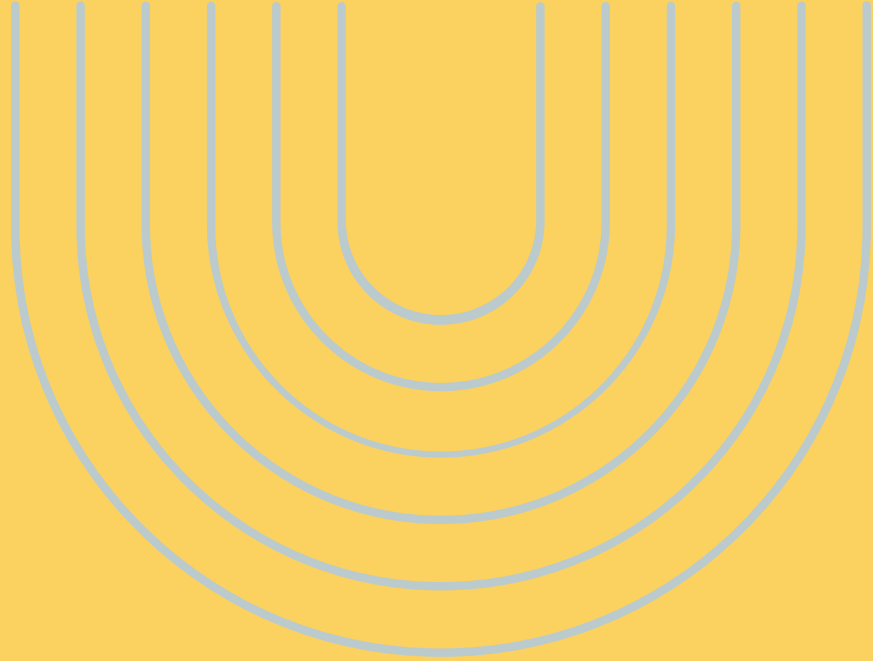


- 01.** WPROWADZENIE
02. DLACZEGO GRY KARCIA NE SĄ SKUTECZNYM NARZĘDZIEM
03. ZNACZENIE FACYLITATORA
04. FAZA PRZYGOTOWAWCZA
05. FAZA WSTĘPNA
06. GRA
07. CHWILE REFLEKSJI
08. PRAKTYCZNE PRZYKŁADY ZASTOSOWANIA
- 09.** ADAPTOWALNOŚĆ GRY
10. KORZYSTANIE Z GRY BEZ FACYLITATORA
11. ZNACZENIE LINKÓW I BADAŃ
12. INFORMACJE ZWROTNE I ULEPSZENIA
- 13.** WNIO SKI



ZAWARTOŚĆ





WPROWADZENIE



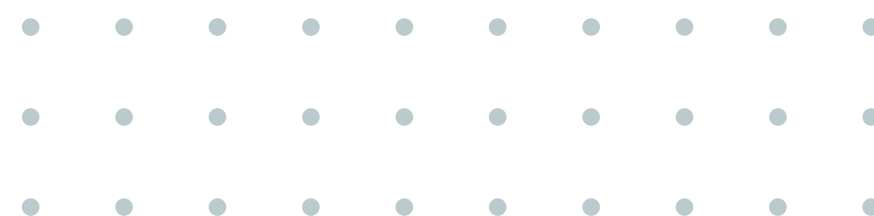
Co-funded by
the European Union

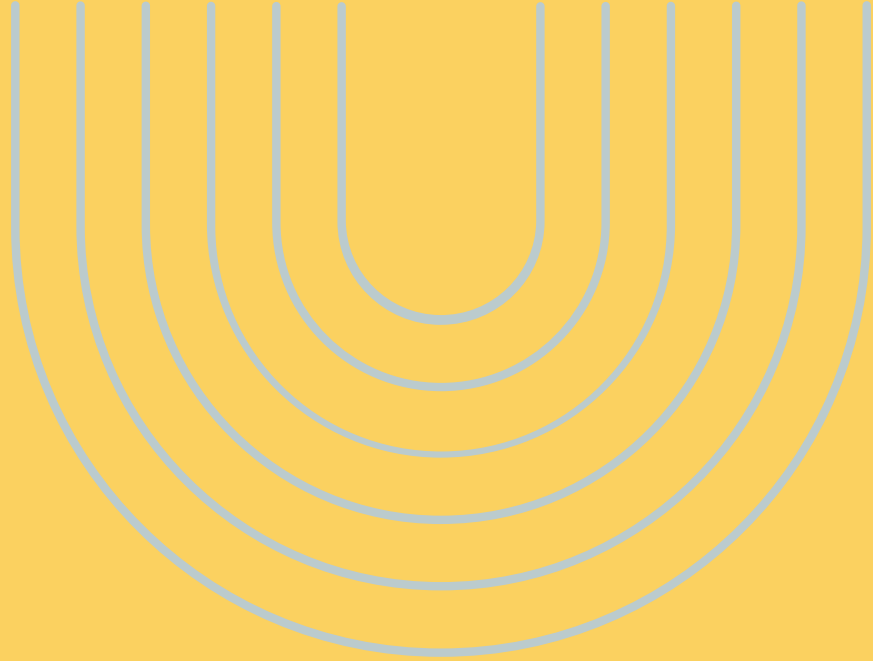


INTRODUCTION

Gra CoCo, opracowana w ramach projektu Conscious Consumption, to innowacyjne narzędzie edukacyjne zaprojektowane w celu promowania świadomej konsumpcji poprzez rozgrywkę. Naszym celem było stworzenie gry wykorzystującej jeden z najstarszych systemów gier - karty. Są one powszechne w kulturze zachodniej od stuleci. Pomyśl o kartach tarota, które były systemem wróżbiarskim, zanim stały się grą.

Gra CoCo przenosi tę koncepcję do współczesnego kontekstu, w którym elementy takie jak punktacja, wyzwania i mechanika podobna do współczesnych gier karcianych (od Monopoly do Magic) sprawiają, że nauka jest angażującym i interaktywnym procesem. Ten rozdział jest przeznaczony dla edukatorów i animatorów, zawiera wskazówki, jak zintegrować grę z programami szkoleniowymi dla młodych ludzi, osób pokrzywdzonych i osób o niskim poziomie wykształcenia, aby pobudzić ciekawość i ułatwić naukę świadomej konsumpcji.





DLACZEGO GRY KARCIANE SĄ SKUTECZNYM NARZĘDZIEM



Co-funded by
the European Union

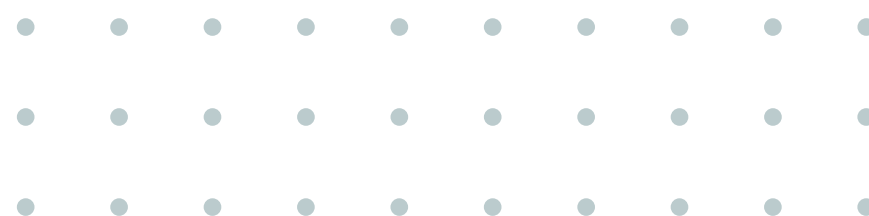


DLACZEGO GRY KARCIA NE SA ̄ SKUTE CZNYM NARZĘDZIEM

Gra karciana taka jak **CoCo Game** okazuje się skutecznym narzędziem edukacyjnym z kilku powodów. Różnorodność kart, które są podzielone na różne typy i kategorie, integruje zabawną dynamikę i stymuluje współpracę.

Karty postaci wprowadzają elementy opowiadania historii i odgrywania ról. Karty te oferują narracje, które sprawiają, że gra jest bardziej angażująca, pomagając uczestnikom zanurzyć się i lepiej zrozumieć omawiane koncepcje.

Ponadto potrzeba współpracy w celu osiągnięcia celów promuje pracę zespołową i myślenie krytyczne, tym samym wspierając rozwój kluczowych umiejętności interpersonalnych we współczesnych modelach uczenia się.





ZNACZENIE FACYLITATORA



Co-funded by
the European Union

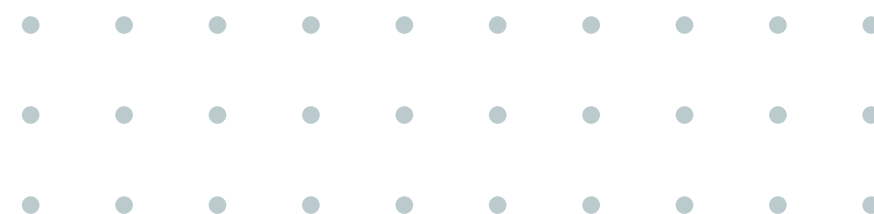


ZNACZENIE FACYLITATORA

Facylitator odgrywa kluczową rolę w sukcesie gry CoCo jako narzędzia edukacyjnego. Znajomość zasad, zrozumienie mechaniki i dynamiki gry jest niezbędne, aby pobudzić zainteresowanie omawianymi tematami i skutecznie nauczać; interweniowanie w odpowiednich momentach, aby wstrzymać grę lub zasugerować dalsze eksploracje.

Szkolenie facylitatora powinno obejmować nie tylko opanowanie gry, ale także umiejętność zarządzania grupami, stymulowania dyskusji i wspierania pozytywnego i wspólnego środowiska uczenia się. Uwaga i empatia facylitatora są niezbędne, aby utrzymać zaangażowanie i motywację uczestników.

Proponujemy model szkolenia podzielony na różne fazy, dostarczając szczegółowych definicji i opisów, aby zapewnić skuteczne i angażujące szkolenie.



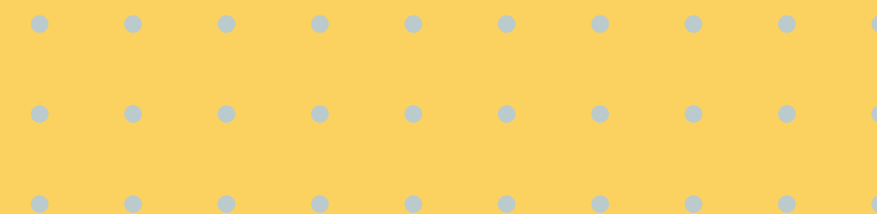


FAZA

PRZYGOTOWAWCZA



Co-funded by
the European Union



FAZA PRZYGOTOWAWCZA

Zrozumienie gry

Przed wprowadzeniem gry CoCo trenerzy muszą zapoznać się z zasadami i komponentami. Przydatne jest przeprowadzenie jednej lub więcej sesji gry wśród trenerów, aby zdobyć kompetencje i pewność siebie w zarządzaniu grą i zrozumieć dynamikę, która może pojawić się wśród graczy.

Znajomość zasad i zrozumienie mechaniki i dynamiki gry jest niezbędne do skutecznego nauczania i identyfikowania właściwych momentów do interwencji, sugerowania dalszej eksploracji lub pozytywnego korygowania zachowania graczy, kierując ich w stronę współpracy i dialogu.



FAZA PRZYGOTOWAWCZA

Zrozumienie gry

Jasno określ, jakie koncepcje świadomej konsumpcji chcesz przekazać uczestnikom na podstawie ich społecznego i kulturowego pochodzenia, definiując, które z nich należy zbadać dalej, a które pominąć.

Cele obejmują redukcję odpadów, efektywne wykorzystanie zasobów i znaczenie zrównoważonego rozwoju, wszystkie osadzone w kartach celów gry, podzielonych na kategorie, takie jak żywność, meble, odzież i energia, wszystkie powiązane z zanieczyszczeniem środowiska.

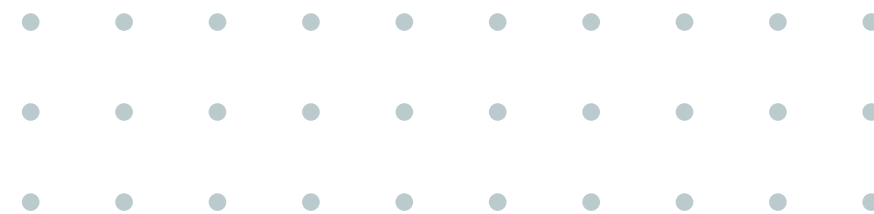


FAZA PRZYGOTOWAWCZA

Zrozumienie gry

Upewnij się, że wszystkie materiały do gry są dostępne i w dobrym stanie.

Przygotuj talie kart, arkusze punktacji, zasady i upewnij się, że aplikacja AR jest funkcjonalna i dostępna dla wszystkich uczestników.



FAZA PRZYGOTOWAWCZA

Dodatkowe materiały

Rozważ wykorzystanie końcowych quizów, ocen nauki, filmów i prezentacji jako materiałów uzupełniających, aby wzbogacić doświadczenie edukacyjne. Narzędzia te mogą pomóc skonsolidować wiedzę zdobytą podczas gry.

Na przykład końcowy quiz może zawierać pytania takie jak:

- Jakie są korzyści z odpowiedzialnej konsumpcji?
- Jak możemy zmniejszyć wpływ naszych codziennych wyborów na środowisko?
- Jak oszczędności energii mogą wpłynąć na rachunki gospodarstwa domowego?
- Jakie praktyki odpowiedzialnej konsumpcji znasz i stosujesz w swoim codziennym życiu?
- Jak możemy zachęcić innych do zmniejszenia marnowania żywności?
- Jakie są skutki zanieczyszczenia dla środowiska i zdrowia ludzi?
- W jaki sposób recykling może przyczynić się do bardziej zrównoważonego środowiska?
- Jakie są różnice między odnawialnymi i nieodnawialnymi źródłami energii?
- Jak możemy zmniejszyć użycie plastiku w naszych codziennych nawykach?
- Jakie są strategie na bardziej świadome i ekonomiczne zakupy żywności?



FAZA WSTĘPNA



Co-funded by
the European Union



FAZA WSTĘPNA

Prezentacja gry

Zacznij od krótkiego wprowadzenia do gry CoCo, wyjaśniając jej cel i sposób, w jaki odnosi się do tematów świadomej konsumpcji. Użyj konkretnych przykładów, aby uczynić koncepcje bardziej przystępnymi, wykorzystując również karty jako wsparcie.

Na przykład omów globalne ocieplenie i oszczędność energii, zaczynając od karty celu „Żarówka”, która sugeruje wymianę starych żarówek żarnikowych na nowe energooszczędne, i wyjaśnij, w jaki sposób, pomimo że początkowa inwestycja wydaje się zbyt droga, ale korzyści z ograniczenia zużycia są znaczące zarówno pod względem ekonomicznym, jak i środowiskowym.



FAZA WSTĘPNA

Wyjaśnienie zasad gry

Wyjaśnij zasady gry jasno i zwięźle, być może wspólnie przechodząc przez arkusz zasad.

Przydatny jest praktyczny przykład pokazujący, jak przebiega tura gry, a zwłaszcza jak oblicza się punktację.

Upewnij się, że wszyscy uczestnicy rozumieją, jak korzystać z kart Postaci, Zasobów i Celów.



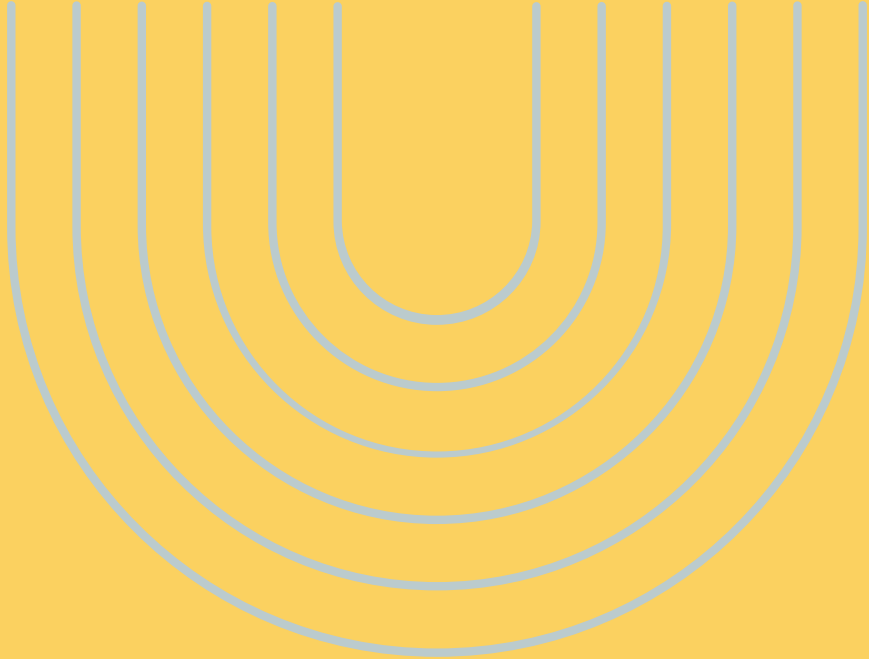
FAZA WSTĘPNA

Rola facylitatora, animatora

Facylitator musi być aktywny i proaktywny, zapewniając wsparcie i wskazówki w trakcie gry.

Muszą być również autorytatywni; podobnie jak Mistrz Gry w grach RPG, kierują graczami, zapewniając płynny przebieg gry, ponieważ doskonale znają zasady i są jedynymi, którzy mogą je modyfikować.





GRA



Co-funded by
the European Union



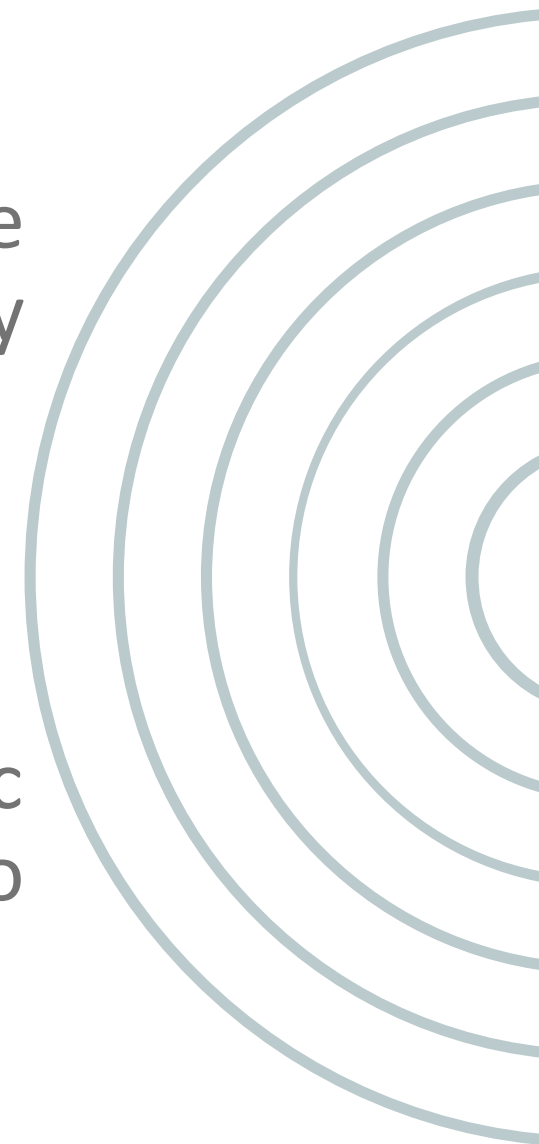
GRA

Rozpoczęcie gry

Rozdaj karty i rozpocznij grę zgodnie z zasadami. Upewnij się, że uczestnicy rozumieją, że celem jest współpraca w celu osiągnięcia celów przy użyciu jak najmniejszej liczby zasobów.

Monitorowanie i wsparcie

Podczas gry prowadzący powinien obserwować dynamikę wśród uczestników, oferując wsparcie i wyjaśnienia w razie potrzeby. Ważne jest utrzymanie środowiska gry opartego na współpracy i inkluzywności.



GAME PHASE

Integrowanie treści AR

Zachęcaj uczestników do korzystania z aplikacji AR - Augmented Reality w celu odkrywania treści kart zasobów. To narzędzie zapewnia dodatkowe informacje i bonusy, które czynią grę bardziej interesującą i edukacyjną.

Korzystanie z aplikacji jako narzędzia do **nauki cyfrowej** oferuje wyjątkową okazję do zagłębienia się w koncepcje omawiane w grze, wykorzystując i upraszczając narzędzia technologiczne, które często wydają się odległe, ponieważ są zarezerwowane dla profesjonalistów lub powiązane z badaniami naukowymi i trudne do zrozumienia.





CHWILE REFLEKSJI



Co-funded by
the European Union



CHWILE REFLEKSJI

Dyskusja w trakcie gry

Jeśli uzna to za konieczne, prowadzący może robić notatki w trakcie gry, aby określić tematy do refleksji na późniejszą dyskusję.

W połowie gry wskazane jest, aby zrobić przerwę, jeśli nie zrobiono tego wcześniej, na krótką dyskusję.

Poproś uczestników, aby podzielili się swoimi dotychczasowymi doświadczeniami i zastanowili się, w jaki sposób decyzje podjęte w grze mają zastosowanie w prawdziwym życiu.

Na przykład: „W jaki sposób wybory podjęte w grze można zastosować, aby zmniejszyć zużycie energii w życiu codziennym?”

CHWILE REFLEKSJI

Ostateczna informacja zwrotna

Pod koniec gry przeprowadź sesję końcowych refleksji. Zapytaj uczestników, czego dowiedzieli się o wykorzystaniu zasobów i jak mogą zastosować te lekcje w swoim codziennym życiu. Na przykład: „Które strategie okazały się najskuteczniejsze w realizacji celów przy minimalnym wykorzystaniu zasobów?”

Analiza wyników

Przeanalizuj wyniki końcowe i omów strategie wykorzystane do osiągnięcia celów. Podkreśl, w jaki sposób różne wybory wpłynęły na wyniki i zużycie zasobów. Postarajcie się zrozumieć, dlaczego wśród graczy wystąpiły pewne dynamiki i który model - współpracy czy rywalizacji - dominował i dlaczego.



PRAKTYCZNE PRZYKŁADY ZASTOSOWANIA



Co-funded by
the European Union



PRAKTYCZNE PRZYKŁADY ZASTOSOWANIA

Sesje szkoleniowe dla uczniów

Wykorzystaj **grę CoCo** w środowisku szkolnym, aby wprowadzić koncepcje zrównoważonego rozwoju i odpowiedzialnej konsumpcji oraz rozpocząć badania nad proponowanymi tematami.

Tematy, w których można zastosować takie podejście, są zróżnicowane, od nauk ścisłych po ekonomię, od socjologii po filozofię.

Uczniowie mogą uczyć się, dobrze się bawiąc i dyskutować, jak stosować te idee w szkole i w domu.

PRAKTYCZNE PRZYKŁADY ZASTOSOWANIA

Programy wsparcia dla osób pokrzywdzonych

Zintegruj grę z programami szkoleniowymi dla osób pokrzywdzonych.

Gra może pomóc rozwinąć umiejętności w zakresie zarządzania zasobami i współpracy, ale także stymulować rozwój umiejętności miękkich, takich jak rozwiązywanie problemów, przydatnych zarówno w życiu codziennym, jak i w miejscu pracy.

PRAKTYCZNE PRZYKŁADY ZASTOSOWANIA

Warsztaty dla dorosłych z niskim poziomem wiedzy

Zorganizuj warsztaty, w których **gra CoCo** jest używana do ułatwiania zrozumienia złożonych pojęć poprzez grę.

To, co może wydawać się nadmiernym uproszczeniem złożonych i czasami niezrozumiałych tematów, jest w rzeczywistości schematycznym modelem zaprojektowanym w celu uproszczenia zrozumienia. Takie podejście może sprawić, że nauka będzie bardziej dostępna i angażująca.

PRAKTYCZNE PRZYKŁADY ZASTOSOWANIA

Przykład dla wszystkich

Podczas sesji otwartej można eksplorować konkretne elementy gry i dynamikę w zależności od odbiorców.

Dla młodych ludzi

Skup się na znaczeniu recyklingu i zrównoważonego rozwoju. Młodzi ludzie mogą być szczególnie wrażliwi na kwestie środowiskowe, więc podkreślanie, w jaki sposób codzienne wybory mogą wpływać na środowisko, może być bardzo skuteczne. Użyj konkretnych przykładów, takich jak recykling plastiku lub wykorzystanie energii odnawialnej, aby lepiej wyjaśnić te koncepcje.

PRAKTYCZNE PRZYKŁADY ZASTOSOWANIA

Dla dorosłych z niskim poziomem wiedzy

Uprość wyjaśnienia dotyczące korzyści wynikających z odpowiedzialnej konsumpcji. Używaj jasnego i bezpośredniego języka, unikając skomplikowanych terminów technicznych. Praktyczne przykłady, takie jak oszczędzanie energii w domu lub ograniczanie marnowania żywności, mogą sprawić, że koncepcje staną się bardziej zrozumiałe.

Dla osób pokrzywdzonych

Kładź nacisk na zarządzanie gospodarką i efektywne wykorzystanie zasobów. Wyjaśnij, w jaki sposób świadome praktyki konsumpcyjne mogą pomóc zaoszczędzić pieniądze i poprawić jakość życia. Na przykład pokaż, w jaki sposób mądrzejsze zakupy i mniejsze zużycie energii mogą obniżyć rachunki.

Dla grup mieszanych

Twórz turnieje, w których zespoły rywalizują o to, kto może wykorzystać najmniej zasobów. Takie podejście może stymulować zdrową rywalizację i sprawić, że nauka będzie bardziej dynamiczna i angażująca. Pod koniec turnieju można przeprowadzić końcowy test wiedzy, aby zweryfikować nabytą wiedzę.



ADAPTOWALNOŚĆ GRY



Co-funded by
the European Union



DOSTOSOWANIE GRY

Tryb gry można dostosować do odbiorców.

W niektórych przypadkach przydatne może być bardziej konkurencyjne ustawienie gry (zarządzanie kartami, zwłaszcza w handlu, staje się podobne do dynamiki negocjacji ekonomicznych, jak w Monopoly).

Alternatywnie, przy dużej liczbie graczy/uczniów, można stworzyć turniej, w którym rywalizują różne drużyny, a następnie przeprowadzić ostateczny test nauki.



KORZYSTANIE Z GRY BEZ FACYLITATORA



Co-funded by
the European Union



KORZYSTANIE Z GRY BEZ FACYLITATORA

W grę CoCo można grać również bez facylitatora i poza ustrukturyzowanymi ścieżkami nauki.

W tym przypadku jakość i ilość nauki zależą przede wszystkim od zainteresowań graczy.

Zasady gry są przeznaczone do samodzielnego użytku, zapewniając cenne doświadczenie edukacyjne.



ZNACZENIE LINKÓW I BADAŃ



Co-funded by
the European Union



ZNACZENIE LINKÓW I BADAŃ

Podczas tworzenia gry partnerzy przeprowadzili dokładne badania, aby zapewnić trafność i dokładność treści.

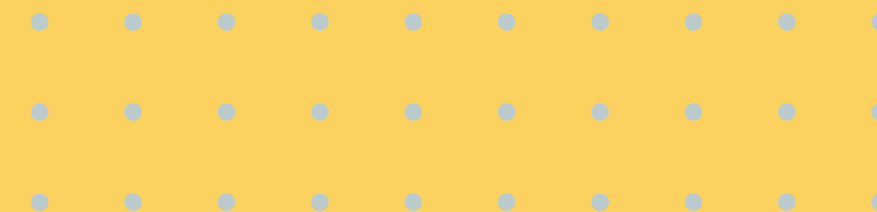
Linki zawarte na kartach i w aplikacji AR zapewniają dodatkowe zasoby, które zachęcają graczy do dalszego zgłębiania tematów świadomej konsumpcji. Korzystanie z aplikacji jako narzędzia do nauki cyfrowej oferuje wyjątkową okazję do zagłębienia się w koncepcje omówione w grze.



INFORMACJE ZWROTNE I ULEPSZENIA



Co-funded by
the European Union



OPINIE I ULEPSZENIA

Zbieranie i wykorzystywanie opinii uczestników jest niezbędne do poprawy doświadczenia edukacyjnego.

Facylitatorzy mogą rozdawać **kwestionariusze ewaluacyjne** pod koniec gry, aby zebrać opinie na temat mocnych i słabych stron.

Na przykład kwestionariusz może pytać: „Które aspekty gry okazały się najbardziej przydatne do zrozumienia świadomej konsumpcji?”. Wykorzystaj te informacje, aby wprowadzić modyfikacje i aktualizacje do gry.



WNIOSKI



Co-funded by
the European Union



WNIOSKI

Gra CoCo to wyjątkowa okazja do edukacji na temat ważnych tematów, takich jak świadoma konsumpcja poprzez podejście pełne zabawy. Przy odpowiednim przygotowaniu i aktywnym facylitatorze gra może stać się potężnym narzędziem stymulującym refleksję i promującym zrównoważone zachowania.

Wdrożenie tych technologii w kontekstach edukacyjnych obiecuje zrewolucjonizować naukę, tworząc bardziej angażujące i spersonalizowane środowisko, które spełnia indywidualne potrzeby uczniów/graczy.



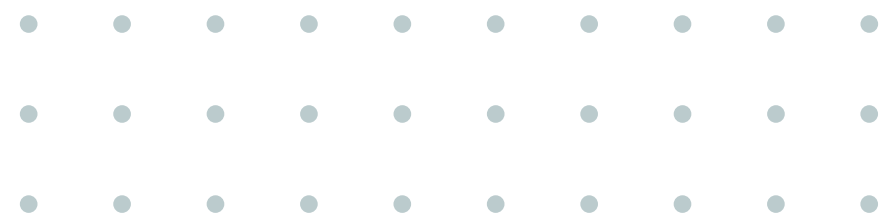
METODY OCENY I MOBILIZACJI

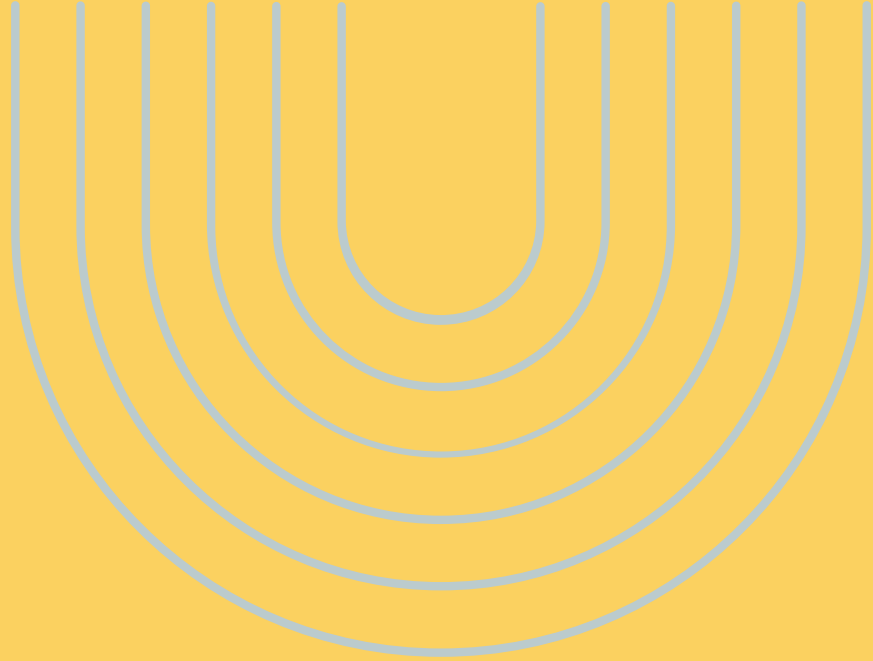




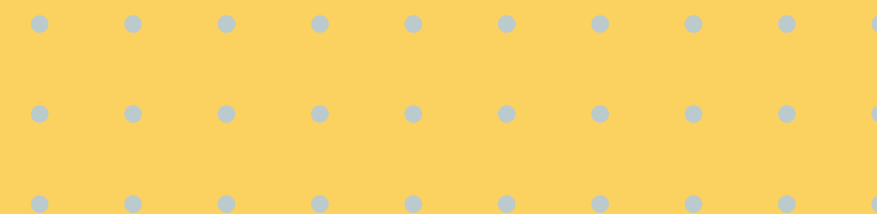
- 01.** EWALUACJA “CONSCIOUS CONSUMPTION”
- 02.** MOBILIZACJA UCZĄCYCH SIĘ W EDUKACJI POZAFORMALNEJ
- 03.** KILKA PYTAŃ DO AUTOREFLEKSJI DO ZADANIA UCZNIOM PODCZAS ZAJĘĆ LUB W GRZE NIEZALEŻNIE OD LEKCJI

ZAWARTOŚĆ





EWALUACJA “CONSCIOUS CONSUMPTION”



EWALUACJA ŚWIADOMEJ KONSUMPCJI

Świadoma konsumpcja obejmuje świadomość i działania dotyczące wpływu decyzji zakupowych na środowisko, społeczeństwo i gospodarkę.

Oceniając ten rodzaj nieformalnego uczenia się, kluczowe jest zrozumienie jego skuteczności, sprawdzenie jego wyników i zapewnienie ciągłego doskonalenia w zakresie wspierania umiejętności i wiedzy, które tradycyjna edukacja może przeoczyć.

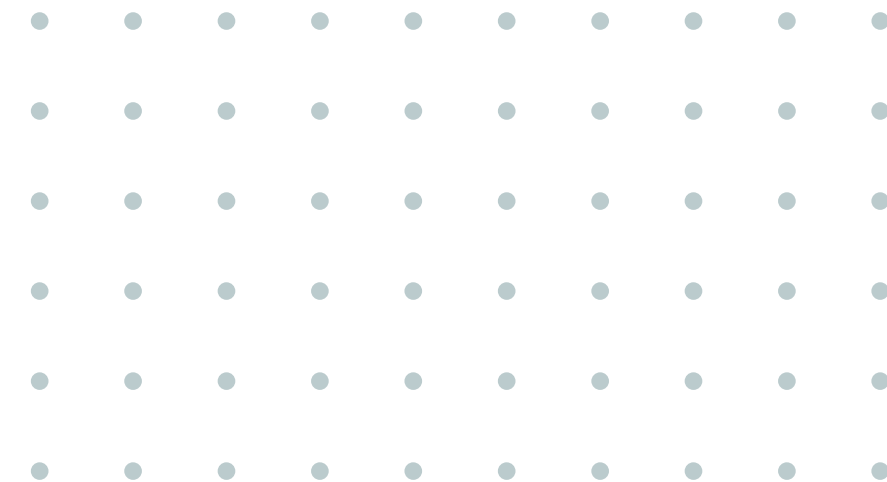


KRÓTKIE WIDEO NA TEMAT EWALUACJI W EDUKACJI POZAFORMALNEJ



[What is Evaluation in Non-Formal Education environment?
Process and Importance of Evaluation – YouTube](https://youtu.be/IQsHKMLyJ1Y?si=fVPvOm_SovH06Znv)

https://youtu.be/IQsHKMLyJ1Y?si=fVPvOm_SovH06Znv



JAK OCENIAĆ NIEFORMALNE NAUCZANIE W ŚWIADOMEJ KONSUMPCJI?

- **Ocena uczenia się pozaformalnego** różni się od uczenia się formalnego tym, że często kładzie nacisk na podejście praktyczne, oparte na kompetencjach oceny i elastyczne, skoncentrowane na uczniu, a nie na standardowych testach i programie nauczania. Oceny uczenia się pozaformalnego koncentrują się bardziej na samoocenie, praktykach refleksyjnych i praktycznym zastosowaniu umiejętności.
- **Definicja celów szczegółowych:**
Ustal jasne, szczegółowe cele edukacyjne związane ze świadomą konsumpcją, takie jak zrozumienie zrównoważonych praktyk, rozpoznawanie produktów przyjaznych dla środowiska i podejmowanie etycznych decyzji zakupowych.





SAMOOOCENA

- **Narzędzia samooceny:** Używaj narzędzi, które pomagają uczniom ocenić ich wiedzę i praktyki w zakresie świadomej konsumpcji, takich jak kalkulatory śladu węglowego lub przewodniki po etycznych zakupach.
- **Śledzenie zmian konsumpcji:** Pomóż uczniom samodzielnie mierzyć zmiany w ich wzorcach konsumpcji, takie jak redukcja plastików jednorazowego użytku, zwiększone wykorzystanie zrównoważonych produktów lub zmiany w zachowaniach zakupowych.
- **Aplikacje w świecie rzeczywistym:** W jaki sposób uczniowie stosują swoją wiedzę w scenariuszach z życia wziętych, takich jak wybór zrównoważonych marek, redukcja odpadów w domu lub wpływanie na innych, aby dokonywali świadomych wyborów?

POMIAR WPŁYWU

Możesz mierzyć wpływ zmian w konsumpcji uczniów na środowisko i społeczeństwo, takich jak redukcja śladu węglowego lub wsparcie dla produktów sprawiedliwego handlu.



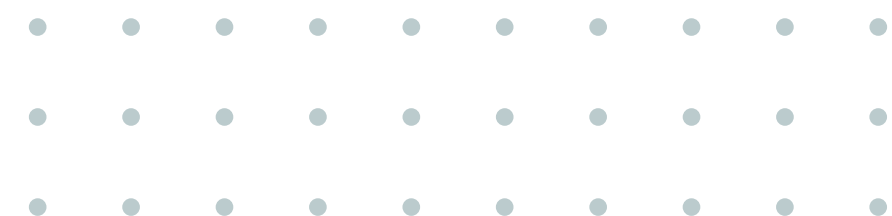


MOBILIZACJA UCZĄCYCH SIĘ W EDUKACJI POZAFORMALNEJ



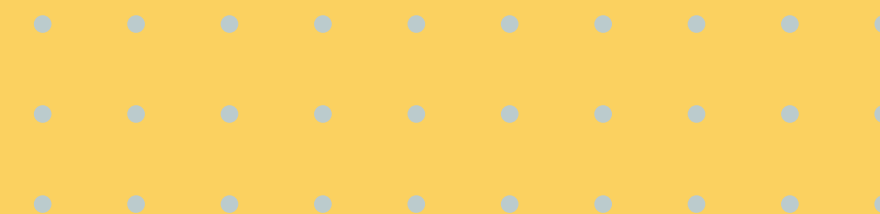
MOBILIZACJA UCZĄCYCH SIĘ W EDUKACJI POZAFORMALNEJ

- Aby zachęcić uczniów w ich nieformalnym uczeniu się świadomej konsumpcji, możemy tworzyć angażujące, praktyczne działania i projekty, które są zgodne z ich zainteresowaniami i zastosowaniami w świecie rzeczywistym.
- Korzystne byłoby zachęcanie do współpracy rówieśniczej i zapewnianie uczniom możliwości dzielenia się swoimi doświadczeniami i wynikami edukacyjnymi.
- Ewaluacja musi być istotna dla przedmiotu i dostarczać znaczących spostrzeżeń na temat postępów uczniów i szerszego wpływu na zrównoważony rozwój.





**KILKA PYTAŃ DO
AUTOREFLEKSJI DO ZADANIA
UCZNIOM PODCZAS ZAJĘĆ LUB
W GRZE NIEZALEŻNEJ OD LEKCJI**



KILKA PYTAŃ DO AUTOREFLEKSJI DO ZADANIA UCZNIOM PODCZAS ZAJĘĆ LUB W GRZE NIEZALEŻNIE OD LEKCJI

- Które z moich nawyków zakupowych i żywieniowych wpływają na środowisko naturalne i jakie, choćby małe zmiany mogę wprowadzić, aby być bardziej przyjaznym dla środowiska?
- Jak mogę zachęcić moich przyjaciół i rodzinę do dokonywania bardziej zrównoważonych wyborów?
- Jak ilość rzeczy, które kupuję, wpływa na środowisko i czy mogę bardziej skupić się na jakości niż na ilości?
- Jakie codzienne przedmioty, których używam, można zastąpić wielorazowymi lub zrównoważonymi alternatywami?
- Jak moje wybory żywieniowe wpływają na planetę i co mogę zrobić, aby dokonywać bardziej zrównoważonych wyborów?

