



Co-funded by
the European Union



CULPEER digital

Cultural Peer-Learning goes Online - Digital Learning in Global Adult and Youth
Education by Art and Creativity

Erasmus+ KA220-ADU

Międzykulturowe nauczanie rówieśnicze w formie online
- cyfrowe metody „CULPEER digital” w globalnej edukacji
dorosłych i młodzieży poprzez sztukę i kreatywność

wyłączenie odpowiedzialności

Sfinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Unia Europejska ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

CULPEER digital - Cultural Peer-Learning goes Online - Digital Learning in Global Adult and Youth

Education by Art and Creativity © 2022-2024 by Andrea Anzanello, Teresa Krohn, Carlo Tiedge, Eva Karakatsani, Ivana Tsvetkova, Iwona Frydryszak, Manca Setinc Vernik, Michal Patyna, Rene Alimisi, Zornitsa Staneva Is licensed under CC BY-SA 4.0. To view a copy of this license, visit



Spis treści

Modul 1: Wprowadzenie do koncepcji cyfrowych oraz dydaktyki na zajęciach między-rówieśniczych online	3
Rozdział 1: Od czego wszystko się zaczęło	3
Rozdział 2: W jaki sposób edukacja rówieśnicza oparta na działaniach artystycznych może być zastąpiona edukacją i działaniami online?	4
Rozdział 3: Koncepcje cyfrowe i działania online w nauczaniu mieszanym (blended learning)	6
Modul 2: Rola pedagogów i innych trenerów	8
Rozdział 1: Wprowadzenie do roli pedagogów	8
Rozdział 2: Wyzwania i zagrożenia kulturowe, społeczne, środowiskowe i cyfrowe	9
Rozdział 3: Scenariusze	11
Modul 3: Wprowadzenie do koncepcji cyfrowych i podejść online do kulturowych zajęć peer-learningowych	14
Rozdział 1: Koncepcja cyfrowa, formaty online, wprowadzenie do nauczania i uczenia się online	14
Rozdział 2: Wyzwania i zagrożenia kulturowe, społeczne, środowiskowe i cyfrowe	15
Rozdział 3: Platformy mediów społecznościowych dla zrównoważonej edukacji i aktywizmu	16
Modul 4: Znaczenie kreatywnej nauki cyfrowej dla osób z barierami społecznymi	17
Rozdział 1: Cyfrowe kreatywne uczenie się i osoby z barierami społecznymi	17
Rozdział 2: Zapewnienie równego dostępu do narzędzi i ich wykorzystania	18
Rozdział 3: Technologie cyfrowe i osoby z niepełnosprawnością	19
Modul 5: Zdobywanie wiedzy i zrozumienie globalnego uczenia się	23
Rozdział 1: Zdobywanie wiedzy i zrozumienie globalnego uczenia się	23
Rozdział 2: Wprowadzenie do Celów Zrównoważonego Rozwoju	25
Rozdział 3: Filmy dotyczące CZR z Krajów Globalnego Południa	29
Modul 6: Przejście od wiedzy do Kreatywnego Działania – przykłady	30
Rozdział 1: Wprowadzenie do działań kreatywnych	30
Rozdział 2: Metody cyfrowe	31
Modul 7: Szkolenie dla pedagogów online: Jak szkolić odbiorców	34
Rozdział 1: Różne style uczenia się w nauczaniu	34
Rozdział 2: Projektowanie uniwersalne w uczeniu się	35
Rozdział 3: Włączenie i dostępność	35
Rozdział 4 Włączenie i dostępność	35



1. Wprowadzenie do cyfrowej koncepcji oraz dydaktyki na zajęciach peer-to-peer online

Wprowadzenie

Łączenie wymiany kulturowej z edukacją rówieśniczą (peer-to-peer) w ramach warsztatów kreatywnych, angażujących młodych ludzi z Globalnego Południa i Globalnej Północy w celach integracyjnych i inkluzyjnych, rozpoczęło się wiele lat przed powstaniem tak zwanego podejścia CULPEER. CULPEER jako projekt i metodologia jest zakorzeniona w inicjatywie Kinder Kultur Karawane (co moglibyśmy przetłumaczyć jako "Karawana Kultury Dziecięcej"), która od ponad 20 lat sprowadza artystyczne grupy z Globalnego Południa na wyjazdy edukacyjne po Globalnej Północy.

Rozdział 1: Dla czego CULPEER?

Lekcja 1: Od czego wszystko się zaczęło

Łączenie wymiany kulturowej z edukacją rówieśniczą (peer-to-peer) w ramach warsztatów kreatywnych, angażujących młodych ludzi z Globalnego Południa i Globalnej Północy w celach integracyjnych i inkluzyjnych, rozpoczęło się wiele lat przed powstaniem tak zwanego podejścia CULPEER. CULPEER jako projekt i metodologia jest zakorzeniona w inicjatywie Kinder Kultur Karawane (co moglibyśmy przetłumaczyć jako "Karawana Kultury Dziecięcej"), która od ponad 20 lat sprowadza artystyczne grupy z Globalnego Południa na wyjazdy edukacyjne po Globalnej Północy.

Sukces Kinder Kultur Karawane, zainicjowany w Niemczech, przełożył się na zaangażowanie najpierw organizacji duńskie i austriackie, a następnie partnerów z Bułgarii, Słowenii i Słowacji w latach 2010-2012. Co z kolei zachęciło do tworzenia zespołu, który zaangażowałby na stałe swoją uwagę, wysiłki i zasoby, aby wizyty z Globalnego Południa były możliwe i efektywne. Istotne to było głównie ze względu na efekty jakie te wizyty dają, także stronie przyjmującej z Globalnej Północy, w procesie uczenia się w trakcie spotkań młodych ludzi z bardzo różnych środowisk. Uczenie się o globalnym obywatelstwie, zmianach klimatu, prawach człowieka i równości płci poprzez sztukę, zorganizowane i prowadzone przez doświadczonych młodych ludzi z innego kontynentu, okazało się wyjątkowo łatwe. Niezależnie od różnic w pochodzeniu, młodzi ludzie zawsze potrafili znaleźć drogę wzajemnego zrozumienia i współpracy, a interakcje pokazały im, że "wszyscy jesteśmy jednością" i że powinien to być jedyny sposób, jeśli chcemy stworzyć świat, z którego jesteśmy dumni.

Okres 2010-2012 stworzył możliwość utworzenia silnego konsorcjum organizacji pozarządowych i samorządów w celu opracowania i realizacji projektu EuropeAid "Wzmocnienie kreatywnej współpracy" (2014-2016), obejmował kulturową naukę rówieśniczą w działaniach mających na celu wspieranie osiągnięcia milenijnych celów rozwoju. Grupy cyrkowe, teatralne, taneczne i akrobatyczne dzieliły się z partnerami z UE swoją wiedzą, doświadczeniem i umiejętnościami w celu osiągnięcia wyższego poziomu świadomości i aktywizmu wśród młodzieży z Globalnej Północy.

Działania związane z edukacją rówieśniczą były kontynuowane po zakończeniu projektu EuropeAid w ramach inicjatywy Erasmus+ o nazwie "CULPEER: Podejście kulturowe i partnerskie do skutecznej integracji młodzieży znajdującej się w niekorzystnej sytuacji i uchodźców na poziomie szkolnym". Inicjatywa ta była wspierana przez Niemiecką Agencję Narodową (UE) i koncentrowała się na zapewnieniu wsparcia w zakresie integracji młodzieży: nauczycielom, uczniom, dyrektorom szkół, rodzicom, wychowawcom i administratorom ośrodków kultury. Przedsięwzięcie skutkowało opracowaniem "Wskazówek dotyczących integracji i stosowania podejścia CULPEER w szkołach", angażując się w ekonomiczne, społeczne, edukacyjne, etniczno-kulturowe, instytucjonalne, zdrowotne, migracyjne i inne przyczyny wykluczenia pewnych grup młodzieży. Konsorcjum w ramach inicjatywy opracowało również moduły edukacyjne online obejmujące następujące tematy: Wprowadzenie do kulturowego partnerskiego uczenia się; CPLA dla wzmocnienia kluczowych kompetencji; CPLA dla integracji młodzieży defaworyzowanej; CPLA dla różnorodności i równych szans; Dobre praktyki w kulturowej edukacji rówieśniczej z całego świata. Inicjatywa projektu CULPEER zakończyła się wspaniałą mobilnością młodzieży, która zaangażowała młodych ludzi ze wszystkich krajów biorących udział w projekcie partnerskiego uczenia się kultury wraz z młodzieżą z Peru, w celu stworzenia wspólnego spektaklu w ciągu 5 dni w Kolonii w Niemczech - <https://youtu.be/fQDlawBeJmE>. Spektakl "Todos somos uno!", wraz ze specjalnie opracowanymi treściami e-learningowymi, był emanacją tego, co CULPEER osiągnął w latach 2016-2018.

Lekcja 2: Jak COVID-19 spowodował byśmy zaproponowali metody zdalnej edukacji

Po dwóch latach nawiązywania kontaktów, uczenia się i rozwijania metod "CULPEER dla integracji", zespół kontynuował pracę z głębokim zrozumieniem i ogromnym doświadczeniem w zakresie tego, w jaki sposób kulturowa edukacja rówieśnicza (peer-to-peer) może przyczynić się do integracji młodych uchodźców i innych młodych ludzi znajdujących się w niekorzystnej sytuacji. Rozszerzone konsorcjum, obejmujące również oficjalnych partnerów z Boliwii i Tanzanii, kontynuowało stosowanie tego podejścia w celu wzmocnienia celów zrównoważonego rozwoju w programach szkolnych pod hasłem "CULPEER 4 Change",



przy wsparciu finansowym programu DEAR. Przez 3 lata (2019-2021). C4C dokonywało cudów, kontynuując ścieżkę edukacji między młodzieżą i nauczycielami z obu połówek globu. Konsorcjum stworzyło murale tematyczne, przeprowadziło wpływowe konferencje transkontynentalne w większości lokalizacji partnerskich (Bułgaria, Słowenia, Tanzania, Wrocław - Polska, Kolonia-Niemcy), wdrożyło wspólne inicjatywy młodzieżowe skoncentrowane na celach zrównoważonego rozwoju (zarówno offline, jak i online ze względu na nowe warunki narzucone przez Covid-19) oraz opracowało treści i materiały e-learningowe w następujący sposób: moduł dla każdego z 3 celów zrównoważonego rozwoju (SDG) - ogólnych dla projektu oraz rozdziały: 16. Praw Dziecka, 13. Zmian Klimatu i 10. Migracji, także moduł wprowadzający do edukacji rówieśniczej jako metody dydaktycznej, moduł dotyczący różnorodności i równych szans oraz moduł dotyczący praw dzieci do edukacji - wszystkie dostępne dla trzech różnych grup wiekowych. C4C stworzyło również rozszerzony obszar pobierania z treściami i filmami ze wszystkich Grup Globalnego Południa zaangażowanych w projekt- z prezentacjami, występami, wiadomościami i samouczkami. C4C było ogromnym wyzwaniem, które doprowadziło do imponujących innowacji, umożliwiając partnerom wykazaniem się kreatywności, zaangażowaniem i wpływem w niesamowicie wymagających czasach COVID-19. Bezpośrednie warsztaty i występy musiały przenieść się do świata cyfrowego. Młodzi ludzie musieli kontynuować współpracę i wymianę przez Internet. Podział, który pojawił się wraz z dystansem międzyludzkim, w czasie gdy byliśmy skazani jedynie na cyfrową komunikację, był obecny na wszystkich kontynentach. Wszyscy odczuwali strach i niepokój. Jednak w wyniku ciężkiej pracy organizacyjnej w 2021 roku grupy z Afryki i Ameryki Łacińskiej ponownie przybyły do Europy.

Ponownie mogły się ujawnić w pełnej formie korzyści wynikające z edukacji rówieśniczej w jej pierwotnych założeniach:

- Budowanie umiejętności interpersonalnych, kompetencji kulturowych i globalnych: gdy młodzi ludzie mogą na sobie polegać realizując postawione przed nimi artystyczne zadania, mają tendencję do budowania zaufania i działania w harmonii. Tematy poruszane podczas warsztatów wspierały proces poszerzania kompetencji w sferach projektu, które uważaliśmy za docelowe. Umiejętności interpersonalne i społeczne pomagają osiągnąć porozumienie z innymi, a to ma decydujący potencjał w perspektywie długoterminowej, zachęcając młodych ludzi do budowania trwałych relacji.
- Poprawa umiejętności komunikacyjnych. Biorąc pod uwagę poziom zaawansowania grup wizytujących, ich wzajemne wsparcie w rozwijaniu umiejętności skutecznej komunikacji było istotne.
- Edukacja rówieśnicza prowadzi do rozwijania umiejętności pracy zespołowej, ponieważ uczestnicy są zaangażowani w zadania, których nie mogą wykonać samodzielnie.
- Edukacja rówieśnicza oparta na sztuce, tworzy przyjazne środowisko, w którym ludzie czują się komfortowo. Kiedy otoczenie przybiera kształt szkoły lub wspólnoty, obecność zaangażowanych, aktywnych, świadomych i zainspirowanych młodych ludzi jest niezwykle cenna.

Proces i rozwój są wspierane, gdy młodzi ludzie uczą się od siebie nawzajem. Kiedy ktoś jest w stanie nauczyć umiejętności lub odrobiny wiedzy innych rówieśników, uczy z pasją, docierając do sedna umiejętności lub tematu i wypełniając wszystkie możliwe luki, aby jak najlepiej wykorzystać doświadczenie - zarówno dla siebie, jak i dla innych.

Rozdział 2: W jaki sposób edukacja rówieśnicza oparta na działaniach artystycznych może być zastąpiona edukacją i działaniami online?

Według szacunków w szczytowym okresie pandemii COVID-19 ponad 1,5 miliarda dzieci zostało pozbawionych dostępu do szkół i nieformalnych zajęć edukacyjnych. W ciągu rozwoju pandemii w krajach na całym świecie, instytucje edukacyjne zostały zmuszone do szybkiego przejścia z edukacji bezpośredniej na "awaryjną naukę zdalną". Napięte ramy czasowe utrudniały projektowanie odpowiednich zasobów i programów edukacyjnych.

Wyzwania te dotyczyły zarówno edukacji formalnej, jak i pozaformalnej. Wyzwania, jakie ta sytuacja nakłada na nauczycieli i edukatorów, obejmują konieczność szybkiego opracowania wysokiej jakości edukacyjnych materiałów, dostosowania metodologii nauczania, ograniczonego dostępu do sprzętu i zasobów oraz potrzebę znaczącego wykorzystania różnorodnych narzędzi i metod cyfrowych (Costa et al, 2021).

Pandemia spowodowała potrzebę wprowadzenia po raz pierwszy elementu formalnej i nieformalnej edukacji online w skali globalnej. Dodatkowo było wyzwaniem, że ta forma edukacji nigdy wcześniej nie funkcjonowała w takim otoczeniu. W odpowiedzi na tę dążenie technologia cyfrowa była postrzegana jako możliwość nauczania i uczenia się w tych trudnych czasach. Jednak jeszcze zanim pandemia zaczęła rzucać wyzwanie naszemu życiu, pojawiły się rozwiązania online, aby poradzić sobie z takimi kwestiami, jak bariery geograficzne, przeszkody społeczno-ekonomiczne, które utrudniają dojazdy do pracy, potrzeba bardziej elastycznych ram czasowych i wiele innych.

W tych okolicznościach wydarzenia i działania kulturalne musiały również znaleźć swoją drogę w środowisku online/cyfrowym.

To samo dotyczyło praktyk partnerskiego uczenia się (zwykle znajdujących się w kręgosłupie działań kulturalnych), które musiały zostać dostosowane do nowej rzeczywistości.



Przejście na nauczanie online nie oznacza jedynie umieszczenia w sieci treści stworzonych dla edukacji bezpośredniej. Badania dotyczące rozwoju zawodowego nauczycieli pokazują kluczową rolę szkolenia nauczycieli we właściwym korzystaniu z narzędzi cyfrowych w połączeniu z odpowiednim podejściem pedagogicznym i planem (artykuł internetowy UNESCO, 2021). W tym nowym otoczeniu nauczyciele muszą uczyć się i ćwiczyć nowe role, np. pełnić rolę moderatorów, projektantów treści edukacyjnych i obserwatorów podczas zajęć online. (Temat ten jest dalej omawiany i prezentowany w [module 2](#)).

Nie można zastąpić interakcji twarzą w twarz kulturowych praktyk peer-learningowych. W tym sensie, zastanawiając się nad wiodącym pytaniem rozdziału (*w jaki sposób bezpośrednio podejście do peer-learningu i jego wydarzeń kulturalnych można zastąpić uczeniem się i działaniami online*) unikilibyśmy użycia słowa "zastąpienie". Opisałibyśmy to raczej jako zmianę, którą należy przeprowadzić ostrożnie i z planem pedagogicznym. Aby ta zmiana online/cyfrowa miała znaczenie dla uczestników, można zastosować kilka praktyk.



Poniżej znajduje się kilka tips, które mogą ułatwić przejście, minimalizując wyzwania i niespodzianki. Zostały one opisane w literaturze (Aargon, 2003; Esani n.d, p.2) i odpowiednie artykuły internetowe. (zob. <https://community.brightspace.com/s/article/The-Transition-from-Face-to-Face-to-Online-Learning-Maintainingan-Engaging-Experience>)

Początkowe planowanie kursu/aktywności, które mają być prowadzone online Upewnij się, że przeanalizowałeś każdy najmniejszy szczegół kursu/aktywności przed jego udostępnieniem online, aby uniknąć niespodzianek i ułatwić doświadczenie ucznia.

"Na początku ważne jest, aby zastanowić się, kogo, czego i jak będziesz uczyć. Może to zająć trochę czasu, ale warto zainwestować czas w planowanie każdego pojedynczego kroku, który może prowadzić do spójnego doświadczenia edukacyjnego online. Zwykle wysyłam kwestionariusz online przed rozpoczęciem kursu, aby uzyskać informacje o uczestnikach, a następnie odpowiednio dostosowuję treść. Dzięki temu doświadczenie online może być bardziej dostosowane do indywidualnych potrzeb.

"(nieformalny edukator STEAM w makerspace w Atenach, Grecja)

Tworzenie środowiska obecności społecznej podczas korzystania z Internetu Odpowiednie badania (Aargon, 2003; Esani n.d) pokazują, że istnieje silny związek między poczuciem bycia w społeczności a ogólną satysfakcją uczestników z korzystania z Internetu. Warto poświęcić czas na początku (najlepiej na etapie planowania) na to, w jaki sposób poczucie obecności wspólnej zostanie wzmocnione lub zwiększone.

"Kiedy rozpoczęła się sesja online, pozwolono nam się zaprezentować i porozmawiać o naszych oczekiwaniach związanych z aktywnościami online. Czułem, że dzieje się coś dobrego. Zdecydowanie było to niezbędne, aby się poznać i pomóc nam zsynchronizować nasze późniejsze wysiłki" (uczestnik online kursu BEREADY Erasmus+ dla nauczycieli na temat wirtualnych galerii, maj 2022 r.).

Uczestnicy mają interaktywną rolę

Istnieje wysokie ryzyko, że uczestnicy będą odgrywać pasywne role i ostatecznie stracą zainteresowanie.

Środowisko obecności społecznej może pozytywnie wpłynąć na utrzymanie zaangażowania uczniów w kurs online i aktywności online. To samo dotyczy korzystania z praktyk, które wprowadzają interaktywność (tj. dyskusje, brainstorming,



wspólna praca online, odgrywanie ról, zadania refleksyjne, nawigacja online do interesujących stron, zaangażowanie w dzieleniu się doświadczeniami...) w sesjach online i umożliwiają uczestnikom odgrywanie aktywnej roli.

"Próbując zapoznać uczestników z koncepcją wirtualnych galerii, zaprosiłem ich do odwiedzenia wybranych galerii online, a następnie do utworzenia grup i omówienia ich doświadczeń w oddzielnych pokojach online. To zadziałało dobrze, ponieważ wszystkie grupy zagłębiły się w treść kursu, a później podzieliły się przemyśleniami i refleksjami na sesji plenarnej" (trener w internetowym kursie BEREADY Erasmus+ na temat tworzenia wirtualnych galerii, maj 2022 r.).

Refleksja nad doświadczeniami w nauczaniu i ciągłe doskonalenie swoich praktyk

Ważne jest, aby trenerzy zastanawiali się nad swoimi doświadczeniami w nauczaniu i rozpoznawali, czy jest miejsce na poprawę. Zaleca się, aby zastanawiać się nad tym, co poszło dobrze, a co nie i ulepszać praktyki nauczania lub zasoby edukacyjne. Pozyskiwanie informacji zwrotnych od uczestników może pomóc trenerowi zidentyfikować słabe i mocne punkty doświadczenia edukacyjnego.

"Pod koniec każdej sesji zapraszałem uczestników do wypełnienia formularza online. Formularz zawierał tylko 3 pytania: 1. Co poszło dobrze 2. Co nie poszło dobrze i 3. Czego nowego się nauczyli. Ich opinie były pouczające i pomogły mi ulepszyć kolejne sesje" (trener aktywny w działaniach projektu eCraft2Learn H2020, Ateny, GR, 2017). Wejście w przestrzeń wymiany: inspirowanie innych i czerpanie inspiracji od innych nauczycieli/edukatorów

Wreszcie, ważne jest, aby trenerzy zachęcali do pracy, która odbywa się online. Rezultatami działań w zakresie partnerskiego uczenia się online można dzielić się z innymi (np. poprzez ogłoszenia w mediach społecznościowych, elektroniczne komunikaty prasowe, udział w wydarzeniach online, posty na stronach internetowych lub cyfrowych "walls of fame", prezentacje online, otwarte dyskusje itp.) Poprzez praktykę dzielenia się, uczestnicy mogą inspirować innych uczestników i czerpać inspirację od siebie nawzajem, ale także głębiej zastanowić się nad swoim doświadczeniem edukacyjnym.

"Po zakończeniu sesji postanowiłem umieścić prace uczestników na FB. Wzbudziło to ich entuzjazm. Co więcej, otrzymaliśmy miłe komentarze, które zwiększyły pewność siebie i poczucie osiągnięć uczestników" (trener nauczycieli w projekcie Roboscientists EU, Ateny, GR, 2019)

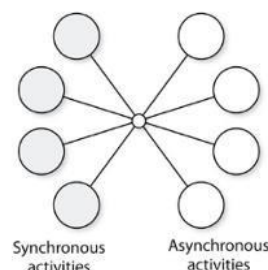
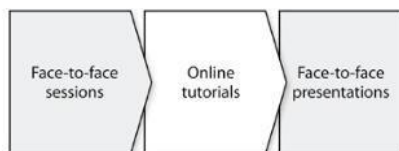
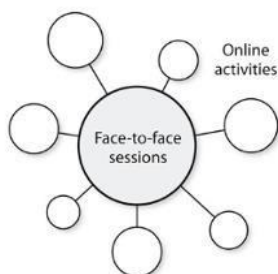
Rozdział 3: Koncepcje cyfrowe i działania online w nauczaniu mieszanym (blended learning)

Ten rozdział przedstawia blended learning jako podejście, które może być wykorzystywane w kulturowym uczeniu się od rówieśników. Po krótkim wprowadzeniu do pojęć i modeli blended learning, przedstawiono korzyści wynikające z zastosowania takiego podejścia. Ponadto przedstawiono przydatne wskazówki dotyczące korzystania z blended learningu z działaniami peer to peer w trybie cyfrowym.

Lekcja 1: Czym jest blended learning i jakie są jego korzyści?

Blended learning to nazwa używana do opisu doświadczeń edukacyjnych, które wykorzystują zarówno uczenie się twarzą w twarz, jak i uczenie się i interakcję za pomocą technologii (Cleevelant- Innes & Wilton, 2018).

Garrison & Vaughan (2008) podkreślają sposób, w jaki te dwa różne tryby są łączone i opisują blended learning jako "przemyślane połączenie doświadczeń uczenia się twarzą w twarz i online". Przy tak przemyślanym połączeniu, inni badacze koncentrują się bardziej na pod aspektach podejścia blended learning, stwierdzając, że może ono również obejmować formalne lub nieformalne, wirtualne lub fizyczne, zaplanowane lub niezaplanowane działania. Kluczowym elementem blended learningu jest integracja komponentów online i faceto-face oraz ich wzajemne wzmacnianie (Rosen & Vanek, 2020). Warto zauważyć, że Hannon & Macken (2014) przedstawiają 3 modele mieszanego uczenia się, które pozwalają lepiej zrozumieć, w jaki sposób można łączyć doświadczenia fizyczne i wirtualne/cyfrowe.



Grafika x: 3 modele blended learningu (Hannon & Macken, 2014)

Model 1 - mieszana prezentacja i interakcja: W pierwszym modelu głównym źródłem nauki jest interakcja twarzą w twarz.

Działania online pełnią rolę uzupełniającą, wspierając lekcje bezpośrednie. Działania te są częścią pracy domowej kursantów. Metoda flipped classroom to najbardziej powszechne podejście.

Model 2 - blok mieszany: Drugi model to połączenie nauki bezpośredniej i nauki online podzielonej na bloki nauki. Nauczyciel ma możliwość zaprojektowania jednego bloku, który będzie obejmował bardziej intensywne nauczanie, a następnie drugiego bloku z nauką online itd.



Model 3- W pełni online: Trzeci model jest przeznaczony wyłącznie do nauczania online, ale składa się z dwóch części: jednej z działaniami synchronicznymi i jednej z działaniami asynchronicznymi. W pierwszym przypadku istnieją interakcje online w czasie rzeczywistym między nauczycielem a uczniami, a w drugim uczniowie uczą się we własnym czasie materiałów edukacyjnych (Cleevelant- Innes & Wilton, 2018). Różne przeprowadzone badania podkreślają korzyści płynące z podejścia blended learning w różnych kontekstach. W kilku przypadkach stwierdzono, że:

- Jest bardziej skuteczne niż tradycyjne uczenie się twarzą w twarz pod względem tego, że uczniowie mają lepsze wyniki w nauce (Namyssova i in., 2019).
- Stwierdzono, że jest bardziej skuteczny również dla dorosłych uczących się podstawowych umiejętności niż tylko nauka twarzą w twarz lub tylko online (Rosen & Vanek, 2020).
- Stwarza uczniom możliwości rozwijania umiejętności cyfrowych i umiejętności uczenia się online (Rosen & Vanek, 2020).
- poza tym zapewnia uczniom elastyczność i autonomię, zwłaszcza gdy korzystają z asynchronicznych materiałów i działań, daje im możliwość uczenia się we własnym tempie (Linder, 2017).
- blended learning promuje motywację uczniów, angażując ich w aktywne uczenie się, rozwija krytyczne myślenie oraz zachęca do pracy zespołowej i współpracy poprzez komunikację (Namyssova i in., 2019). Dlatego też nauczyciele są w stanie zwiększać motywację uczniów, pod warunkiem, że kurs jest dobrze przygotowany i prowadzony, oszczędzając jednocześnie czas na nauczanie osobiste.
- zaprojektowane materiały dydaktyczne wykorzystywane w nauczaniu mieszanym są trwałe i mogą być ponownie wykorzystane w przyszłości.

Lekcja 2: Jakie zajęcia edukacyjne online powinny być prowadzone i jak z nich korzystać w nauczaniu peer-to-peer?

Uczenie się peer-to-peer wykorzystuje Internet aby przyjąć cyfrową formę online. Te formy uczenia się można rozszerzyć wśród uczniów za pomocą technologii cyfrowej, aby zmienić sposób współpracy i wymiany wiedzy. Dlatego poczucie współpracy i orientacji na społeczność można zachować w cyfrowym uczeniu się od siebie nawzajem - jeśli działania edukacyjne są odpowiednio wdrażane.

Ale co obejmują te działania edukacyjne online wykorzystywane w nauczaniu mieszanym? Oto kilka przykładów:

- Synchroniczne i asynchroniczne dyskusje online
- Samoocena online
- Blogi, wiki
- Wirtualne wycieczki terenowe
- Wirtualne laboratoria
- Symulacje
- Rozwiązywanie problemów
- Mapowanie koncepcji i interaktywne obiekty edukacyjne
- Udostępnianie plików (aplikacje Google, takie jak Dokumenty Google, Arkusze kalkulacyjne i Prezentacje)
- Usługi online do czatu pisemnego i głosowego itp.
- Filmy nagrywane przez uczniów w oparciu o ich wiedzę lub doświadczenie w danej dziedzinie i przysyłanie ich na cyfrową platformę edukacyjną dostępną dla wszystkich.
- Wirtualne saly klasowe (Google classroom, Edmodo)

Wreszcie, synchroniczne aplikacje do wideokonferencji - np. Zoom, Skype, Microsoft Teams, Webex - są bardzo popularne w organizacji cyfrowych działań peer-to-peer. Swoją popularność zawdzięczają charakterystyce interaktywności. Uczestnicy są w stanie wchodzić w interakcje między sobą, zapewniając nauczycielowi, który organizuje te zajęcia, rolę prowadzącego. W związku z tym tworzone jest wirtualne środowisko odpowiednie do współpracy między uczniami.

Korzystanie z tego środowiska może mieć miejsce, gdy moderator przydziela role i zadania uczniom lub uczestnikom podczas cyfrowej aktywności. Początkowo powinni oni przygotować się, wybierając konkretny temat zainteresowania (np. działania na rzecz klimatu, ubóstwo, równość płci). Następnie uczestnicy powinni wykorzystać narzędzia cyfrowe do stworzenia odpowiednich treści związanych z wybranym tematem. Współpraca może odbywać się osobiście lub w pełni online, w zależności od okazji. Stworzone treści w formie cyfrowej można następnie przesłać do otwartej bazy danych, umożliwiając dostęp do nich uczniom z dowolnej części świata. W ten sposób można wspierać wymianę kulturową i rozpocząć dialog międzykulturowy między uczestnikami

Lekcja 3: Wskazówki dotyczące udanego środowiska nauczania mieszanego

Ponieważ natura blended learningu pozwala na wysoki stopień niezależności ze strony nauczyciela, istnieje kilka wskazówek, które mogą ułatwić przygotowanie zajęć:



- przeanalizuj potrzeby swoich uczniów. Ilu uczestników liczy grupa? W jaki sposób role zostaną przydzielone każdemu uczniowi, zwłaszcza podczas pracy z dużymi grupami?
- rozważ infrastrukturę technologiczną dostępną zarówno dla nauczyciela, jak i ucznia. Czy uczestnicy posiadają umiejętności technologiczne pozwalające na wykonanie określonego zadania cyfrowego?
- zastanów się nad preferencjami uczniów przed sfinalizowaniem metody cyfrowej, zwłaszcza podczas pracy z grupami dorosłych.
- nie próbuj pobierać treści bez uprzedniego dostosowania ich do środowiska blended learning.
- świadomie wybierz zadania, zanim wybierzesz cyfrową metodę nauki, która ma być użyta. Planowanie z wyprzedzeniem jest bardzo ważne, aby zaspokoić potrzeby uczniów.
- korzystaj z różnych narzędzi cyfrowych
- działania w klasie online powinny być połączone z działaniami w klasie offline.
- zachęcaj do interaktywności

2. Rola pedagogów i innych trenerów

Multiplikatorzy odgrywają znacznie większą rolę w zwracaniu uwagi na nowe metody. Pedagodzy, pracownicy socjalni i nauczyciele odgrywają ważną rolę, wdrażając metody poprzez tworzenie działań online. W tych formatach nadal dostosowują zasadę peer-to-peer, ale ich rola jako mediatorów kulturowych, moderatorów i tłumaczy jest bardziej złożona.

Rozdział 1: wprowadzenie do roli pedagogów

Pedagodzy, pracownicy socjalni i nauczyciele odgrywają ważną rolę w cyfrowym peer-learningu. Rola ta wymaga: wdrażania metod wzajemnego uczenia się w sferze cyfrowej, ułatwiania/moderowania procesu, mediacji kulturowej i umiejętności tłumaczeniowych oraz pewnych kompetencji cyfrowych (Chandra & Palvia, 2021). Każde działanie może wymagać różnego przygotowania do cyfrowego procesu uczenia się. Niemniej jednak, jako pedagog cyfrowy, pracownik socjalny i nauczyciel, istnieją pewne zasady, których przestrzeganie może okazać się przydatne:

Lekcja 1: Kontekst cyfrowy

Rozwijanie kompetencji cyfrowych i budowanie umiejętności technicznych pomoże ci poczuć się pewniej w cyfrowym świecie.

W dzisiejszych czasach podstawowa wiedza jest ogólnie znana i przyswajana poprzez nasze codzienne działania online.

Niemniej jednak zapewni ci to doświadczenie i może przynieść nowe pomysły i narzędzia, w jaki sposób uczynić cyfrowe uczenie się rówieśników (peer learning) bardziej interesującym i dostępnym.

Zdobywanie wiedzy i praktyki w zakresie narzędzi cyfrowych::

- Znajdź zasoby/kursy/tutoriala, które możesz wykorzystać do przygotowania się do pracy cyfrowej:
- Znajdź zasoby/kursy/tutoriala, które możesz wykorzystać do przygotowania się do pracy cyfrowej:
- powinieneś poznać i nauczyć się narzędzi do spotkań i połączeń online (naucz się korzystać z komunikatorów wideo - np. Zoom, Google Meet; platform mediów społecznościowych – np. Facebook, Instagram, TikTok; tablic roboczych online - np. Miro, edytorów wideo, audio i obrazów online - np. Canva, Twisted Wave) – *zobacz Moduł 3 (link)*
- uzyskać wiedzę na temat wymagań technicznych dla planowanych działań (np. kamera, mikrofon, połączenie Wi-Fi, komputer, telefon komórkowy)
- Zaangażuj uczniów w proces podejmowania decyzji dotyczących technologii i narzędzi, z których chcą korzystać (mogą wybrać narzędzia, które już znają, których używają i do których mają dostęp).

Lekcja 2: Ułatwienia

Cyfrowe metody i działania związane z uczeniem się peer-to-peer mogą być niezbrane i mylące dla uczestników. Musimy pamiętać, że nie wszyscy mają takie same kompetencje cyfrowe i dostęp do technologii. W związku z tym zapewnienie cyfrowego partnerskiego uczenia się wymaga moderowania i ułatwiania procesu odpowiedniego i dostosowanego do uczestników i środowiska cyfrowego. Jako fasilitator możesz:

- Możesz zapewnić wsparcie i zaprojektować wzajemne uczenie się zgodnie z potrzebami uczniów, którzy mają ograniczony dostęp do technologii cyfrowych. Zachowaj otwartość umysłu i gotowość do dostosowania planów i działań do nieoczekiwanych potrzeb, które mogą pojawić się w trakcie procesu.
- Upewnij się, że uczniowie wiedzą, jakiego sprzętu i narzędzi cyfrowych potrzebują. Aby wszyscy uczestnicy osiągnęli ten sam poziom kompetencji cyfrowych, możesz zapewnić proste samouczki lub wytyczne dotyczące korzystania z narzędzi lub sprzętu, które planujesz na potrzeby działań.



- Zapewnij działania online związane z budowaniem grupy i/lub rytuały (grupowe), zadania, które uczniowie mogą wykonywać cyfrowo i/lub offline.
- Korzystaj z gier fabularnych.
- Zapewnij uczniom możliwość poprowadzenia części lekcji dla swoich rówieśników.
- Stwórz "ciała naukowe", pary uczniów, którzy pracują razem.
- To foster positive interaction within the group, create a common (group) agreement taking into account digital interactions. Możesz odpowiedzieć na pytania takie jak "Jak mogę czuć się zmotywowany i aktywny w naszym cyfrowym procesie i komunikacji?"
- Przedstaw harmonogram spotkania lub procesu (nie zapomnij również o czasie wolnym i daj przestrzeń do wypróbowania różnych rzeczy – online i offline)..
- Poproś uczestników o przejęcie odpowiedzialności za przygotowanie i ułatwienie działań, aby mogli podzielić się swoją wiedzą i umiejętnościami. W trakcie procesu cyfrowego możesz dowiedzieć się, że niektórzy uczestnicy mają już rozwinięte umiejętności techniczne lub unikalne doświadczenia cyfrowe, dzięki czemu mogą wspierać innych lub dzielić się swoją wiedzą. Należy jednak być przygotowanym na ich wspieranie i zachęcanie. Jeśli angażujesz uczestników w podejmowanie decyzji, traktuj ich poważnie. Wykorzystaj ich pomysły, aby ulepszyć działania, a jeśli coś nie jest możliwe, zachowaj przejrzystość i wyjaśnij dlaczego.

Lekcja 3: Wsparcie

Wspieranie uczniów w działaniach cyfrowych polega na zrozumieniu ich potrzeb i problemów, zwłaszcza w aspektach komunikacyjnych i technologicznych.

- Zadawaj pytania o ich potrzeby i trudności związane z działaniami cyfrowymi i zaangażowaniem. Spróbuj wspólnie wypracować rozwiązania.
- Słuchaj uważnie, a co najważniejsze, pokaż uczestnikom, że ich pomysły mają znaczenie, wdrażając je, jeśli to możliwe.
- Bądź obecny, obserwuj ich działania i pomóż uczestnikom pokonać bariery językowe oraz poprawić komunikację i współpracę (dostarcz strategię i narzędzia cyfrowe w celu poprawy komunikacji niewerbalnej lub / i korzystaj z tłumaczy i wizualnych narzędzi cyfrowych)..
- Pomóż uczniom zrozumieć cyfrowe procesy uczenia się i zastanowić się nad nimi, przeprowadzając ewaluację.

Lekcja 4: Ewaluacja

Dobrą praktyką kończącą każdy proces uczenia się jest jego ocenianie. Narzędzia cyfrowe dają nam możliwość uczynienia go interaktywnym i indywidualnym w tym samym czasie.

- Podsumuj działania lub procesy uczenia się i zadaj pytania przewodnie, które pomogą uczestnikom zastanowić się nad swoimi doświadczeniami. Możesz użyć narzędzi cyfrowych, takich jak formularze Google i kwestionariusze lub innych możliwości cyfrowych (również wizualnych), aby wesprzeć proces ewaluacji.
- Upewnij się, że istnieje chroniona przestrzeń, w której uczestnicy mogą rozmawiać o swoich obawach i potrzebach.
- Umożliwiaj uczniom przekazywanie informacji zwrotnych swoim rówieśnikom.
- Zachowaj otwarty umysł. Słuchanie, a nie ocenianie jest zawsze dobrym podejściem.

Bądź otwarty na udzielanie i otrzymywanie informacji zwrotnych. Informacja zwrotna powinna być zawsze jasna, istotna, konstruktywna, skoncentrowana na rozwiązaniach i pozytywna. Powinna dawać pozytywną afirmację i motywować osobę do spojrzenia na sytuację z innej perspektywy, a tym samym inicjować procesy zmian.

Rozdział 2: Wyzwania i zagrożenia kulturowe, społeczne, środowiskowe i cyfrowe

Lekcja 1: Wyzwania kulturowe

Przedstawiając pewne rzeczywistości Globalnego Południa, którymi grupy dzielą się swoimi *Domowe historie* ich najbliższymi otoczeniami, musimy pamiętać, że kontekst takich historii jest równie ważny, aby uniknąć stereotypizacji niektórych krajów lub nawet całych regionów. Z takich stereotypów mogą powstawać dalsze negatywne uprzedzenia, które w rzeczywistości staramy się przezwyciężyć za pomocą kulturowego uczenia się peer-to-peer. Jako edukatorzy musimy posiadać dobre umiejętności międzykulturowe, aby kwestionować takie uprzedzenia, jeśli pojawią się one podczas warsztatów. Kluczowe jest, abyśmy przeprowadzili pewne działania wprowadzające, mające na celu podniesienie świadomości na temat tego, czym jest kultura, jakie są różne założenia, które przyjmujemy wobec innych ludzi w oparciu o ich pochodzenie kulturowe, a także pomagające uczniom być bardziej świadomymi tego, czym naprawdę jest kultura i różnice kulturowe oraz w jaki sposób możemy je



uwzględnić w naszym codziennym życiu. Poszukaj różnic i podobieństw między różnymi grupami, aby pokazać, że chociaż kultury są różne, istnieje między nimi wiele powiązań.

Ważnym czynnikiem do rozważenia jest również różnica czasu: podczas współpracy z grupami z Globalnego Południa, na przykład z Ameryki Południowej, w czasie porannych zajęć szkolnych w Europie, w Ameryce Południowej nadal będzie noc. W związku z tym wirtualne wymiany na żywo muszą być odpowiednio zorganizowane, aby umożliwić grupom uczestnictwo w normalnych godzinach dziennych.

Bądź elastyczny pod względem czasu! Czasami prąd w krajach partnerskich jest ograniczony i wątpliwe jest, czy przerwy w dostawie prądu wystąpią w tym konkretnym momencie, w którym planujesz warsztaty. Miej kopię zapasową.

Lekcja 2: Wymiana kulturowa a przywłaszczanie kultury

Wymiana kulturowa jest ważna dla dzielenia się pomysłami i wiedzą oraz budowania wzajemnego zrozumienia. Przeglądanie się pomysłom, sztuce, tradycjom, symbolom i wiedzy z innych kultur w klasie jest świetnym sposobem na naukę i zwalczanie stereotypów, ale może również prowadzić do niewrażliwości kulturowej i zawłaszczania kultury. Słowo przywłaszczenie pochodzi od łacińskiego słowa *proprium* oznaczającego „własność”. Przywłaszczenie kulturowe oznacza zatem, że jedna grupa kulturowa wykorzystuje lub naśladuje elementy kulturowe innej grupy, bez zgody i usuwając je z ich pochodzenia i dziedzictwa. Kwestia relacji między tymi grupami kulturowymi jest bardzo ważna i należy zastanowić się nad historycznymi i obecnymi relacjami między nimi. Zawłaszczanie kultury ma negatywny wpływ na rdzenne kultury i ich artystów, umożliwia wzmocnienie stereotypów, które są źródłem dyskryminacji, pozwala na fałszywe przedstawianie rdzennych ludów i ich ekspresji kulturowej, podważając wysiłki na rzecz edukacji społeczeństwa o ich historii i kulturach. Przywłaszczenie kultury nie zawsze jest łatwe do zauważenia, więc jako nauczyciel masz obowiązek być wrażliwym na tę kwestię i prowadzić dyskusje z uczniami. Zadawaj im pytania takie jak: jakie znaczenie kulturowe ma ten obraz lub przedmiot dla tej grupy kulturowej? W jaki sposób usunięcie kontekstu (pochodzenia i tradycji) zmienia jego znaczenie? Czy sposób, w jaki używamy tych symboli, obrazów lub przedmiotów jest niewrażliwy lub obraźliwy? Możesz także spróbować poprosić kogoś, aby opowiedział o tej kwestii z własnego doświadczenia. Możesz również zapoznać się z przewodnikiem [“Think before you appropriate”](#) autorstwa Simon Fraser University z Vancouver w Kanadzie.

Niektóre z kostiumów maskaradowych są przykładami przywłaszczenia kulturowego. Spójrz na plakaty, które studenci Uniwersytetu Ohio w USA przygotowali, aby podnieść świadomość na ten temat w ramach kampanii [“We’re a Culture Not a Costume”](#) z 2013 roku. Więcej na ten temat można przeczytać [tutaj](#).

Lekcja 3: Wyzwania społeczne

Różnice społeczne mogą stać się widoczne w historiach domowych dzielonych przez grupy z Globalnego Południa i Globalnej Północy. Może to dotyczyć miejsc, w których mieszkają dzieci, posiadanych przez nie zabawek i technologii lub łatwości dostępu do szkół, materiałów szkolnych itp. Zanotuj niektóre z tych kwestii i zajmij się nimi po wymianie. Przedyskutuj źródła tych różnic. Ważne jest, aby pokazać, że różnice społeczne nie są konsekwencją własnych działań, ale częścią systemowej nierówności. Nie są one również uwarunkowane kulturowo - ludzie nie są biedni lub pozbawieni środków do życia, ponieważ pochodzą z określonego kraju lub kultury. Różnice społeczne między regionami są wynikiem historycznego procesu kolonizacji i ciągłej eksploatacji ludzi i zasobów na Globalnym Południu.

Miej na uwadze finansowy aspekt wirtualnych wymian: rozważ koszty dla partnerów z krajów Globalnego Południa, tak jak w przypadku każdego innego partnera z Twojego kraju. Przeszkody będą się różnić w zależności od grupy, ale niektórzy mogą być zmuszeni do wynajęcia pokoju, aby zebrać się jako grupa lub będą potrzebować więcej funduszy, aby zapłacić za lepsze połączenie internetowe lub spełnić wymagania wideo dotyczące warsztatów.

Lekcja 4: Wyzwania środowiskowe

Wirtualne warsztaty pozwalają na większą równowagę środowiskową poprzez tworzenie wymiany online między grupami z Globalnego Południa i Północy, które zwykle podróżowałyby do określonego kraju docelowego tylko na te warsztaty. W ten sposób nie tylko unikamy wykluczenia osób z mniejszymi możliwościami podróżowania, ale także chronimy środowisko, zmniejszając zanieczyszczenie związane z podróżami międzykontynentalnymi. Jednak wirtualne warsztaty i działania online mają również istotny wpływ na środowisko: zużycie energii, inteligentne urządzenia produkowane w warunkach wyzysku i szkodliwych dla środowiska, a pod koniec ich życia kończą jako toksyczne odpady elektroniczne. Krótkie badanie [“Ochrona klimatu poprzez technologie cyfrowe”](#) z Borderstep Institute porównuje różne badania i dochodzi do wniosku, że emisje gazów cieplarnianych spowodowane produkcją, obsługą i utylizacją cyfrowych urządzeń końcowych i infrastruktury wynoszą od 1,8 do 3,2 procent globalnej emisji (od 2020 r.). Jedną z największych przyczyn ogromnego zużycia energii w Internecie jest w rzeczywistości streaming muzyki i wideo.

Lekcja 5: Wyzwania cyfrowe

Podział cyfrowy jest bardzo realnym czynnikiem przyczyniającym się do dalszej nierówności w dostępie do edukacji, informacji i (łatwiejszej) realizacji wielu praw człowieka. Definiuje się ją jako nierówność między ludźmi, którzy mają dostęp do niedrogich, niezawodnych usług internetowych (oraz umiejętności i gadżetów niezbędnych do korzystania z tego dostępu),



a tymi, którzy go nie mają. W naszych warsztatach musimy zdawać sobie sprawę z możliwości istnienia takiej nierówności nie tylko w skali lokalnej (wśród naszych uczniów, jeśli muszą uczestniczyć w wirtualnych sesjach z domu), ale także globalnej, obejmującej grupę z Globalnego Południa. Połączenie internetowe: ważne jest również, aby pamiętać, że właśnie z powodu przepaści cyfrowej nie każdy ma dostęp do dobrego połączenia internetowego. Może to powodować trudności w komunikacji (opóźnienia, przerwy). Omów tę kwestię z grupą przed rozpoczęciem warsztatów. Pomyśl również o materiałach, których będziesz używać, takich jak filmy lub nagrania wideo, ponieważ mogą one jeszcze bardziej spowolnić i tak już słabe połączenie internetowe.

Wymagania dotyczące wideo: sprawdź z grupą, z którą spotykasz się wirtualnie, czy wszystkie wymagania dotyczące przesyłania strumieniowego wideo są spełnione. Najlepiej jest wykonać test przed spotkaniem, aby sprawdzić, czy obraz i dźwięk działają.

Lekcja 6: Wyzwania etyczne

Tworząc zdjęcia i filmy grup z Globalnego Południa, należy zastanowić się nad przekazem, jaki niosą te materiały. Często zdjęcia i filmy z krajów Globalnej Północy pokazują miejsca na Globalnym Południu jedynie przez pryzmat ubóstwa, katastrof i konfliktów. Może to (ponownie) wytworzyć stereotypy bezradnych ofiar na Południu, które "biali wybawcy" z Północy muszą ratować. Ważne jest, aby wykorzystywać materiały w sposób, który pokazuje miejsca i ludzi w szerszym kontekście, a nie tylko poprzez jedną, pojedynczą historię. Tworząc/wykorzystując filmy, zastanów się, kto opowiada historię.

Szczególnie ważne jest, aby być świadomym tych kwestii podczas robienia i wykorzystywania zdjęć dzieci: zadaj sobie pytanie, w jaki sposób są one przedstawiane, kto je portretuje, czy wiesz, czy ich rodziny wyraziły zgodę na wykorzystanie ich na zdjęciach? Zwróć uwagę na prawa dziecka, które dotyczą wszystkich dzieci na całym świecie. Dzieci z krajów Globalnego Południa są często wykorzystywane na zdjęciach do celów podnoszenia świadomości lub zbierania funduszy, zwłaszcza przez organizacje humanitarne, umieszczając swoje twarze na plakatach lub w mediach społecznościowych. Należy pamiętać o problemie, jaki może to spowodować i szanować prawo dziecka do tego, by nie być widocznym lub narażonym.

obejrzyj to [krótkie wideo](#) from *Médecins sans frontières / Doctors without borders*, jednej z wiodących organizacji humanitarnych, która wyjaśnia znaczenie wiadomości w wykorzystywanych zdjęciach i filmach oraz przeprosza za swoją historię poprzednich kampanii wykorzystujących obrazy "białych zbawców".

Warto również obejrzeć inspirujące wideo nigeryjskiej pisarki Chimamandy Ngozi zatytułowane "[The danger of a single story](#)".

Rozdział 3: Scenariusze

Poniżej znajduje się kilka scenariuszy, które przedstawiają przykłady wyzwań, jakie trener/edukator może napotkać podczas prowadzenia działań edukacyjnych online. Mamy nadzieję, że te scenariusze będą dla Ciebie inspiracją i pomogą Ci znaleźć ciekawe rozwiązania. Należy jednak pamiętać, że:

- 1) Kwestie opisane poniżej można rozwiązać na wiele różnych sposobów i
- 2) Kontekst może zwiększyć złożoność udokumentowanego wyzwania. Rozwiązywanie wyzwań nie zawsze jest wykonalne, ale rozpoznanie potrzeb i określenie mechanizmów ich rozwiązywania stanowi podstawę, na której można rozwiązać problematyczne kwestie. Przykład 1: Lena ma problemy z łącznością

Kto Lena (edukatorka nieformalna)

Wyzwanie Problemy z połączeniem

Ucznie 20 uczniów/w wieku 18-22

Narzędzia Zoom

Kontekst/obszar problematyczny

Lena jest pedagogką w organizacji edukacyjnej non-profit. Pracuje z grupami dorosłych uchodźców i migrantów, którzy próbują nauczyć się greckiego jako drugiego/obcego języka. Z powodu pandemii została zmuszona do przeniesienia swoich zajęć online, a organizacja non-profit udostępniła w tym celu konto Zoom. Lena informuje swoich uczniów za pośrednictwem WhatsApp, że zajęcia będą kontynuowane za pośrednictwem Zoom i jest przygotowana do pierwszej lekcji. Uczniowie skarżą się, że nie mogą śledzić planu lekcji stworzonego przez Lenę, ponieważ ich telefony komórkowe nie są kompatybilne z wieloma aplikacjami i nie mogą pracować na kilku stronach jednocześnie. Ponadto wspominają, że ich ekran jest zbyt mały i nie mogą łatwo odczytać tego, co Lena pisze na tablicy. Wreszcie Lena zauważa, że wielu uczniów jest nieobecnych. Po zakończeniu lekcji Lena zdaje sobie sprawę, że nieobecni uczniowie nie mieli danych mobilnych, aby się połączyć.

Działania / kluczowe kwestie / rozwiązania



Lena zwraca się do Ngo i prosi o fundusze na zapewnienie uczniom abonamentów komórkowych, aby mieć wystarczającą ilość danych do dostępu do lekcji. Ponadto korzysta z asynchronicznej platformy edukacyjnej, - takiej jak *Google Classroom* (<https://edu.google.com/workspace-for-education/classroom/>) - aby tworzyć materiały edukacyjne dla uczniów, do których będą mogli dotrzeć w swoim czasie. Co więcej, decyduje, że będzie projektować lekcje bez użycia trudnych w użyciu aplikacji i będzie polegać na interaktywnej tablicy - takiej jak *Miro* - (<https://miro.com/>) - do podzielenia się podczas lekcji. Wreszcie, musi wziąć pod uwagę, że musi używać czcionki o dużym rozmiarze, aby ułatwić uczniom naukę. Lena postanawia zastosować te działania naprawcze, aby rozwiązać wyżej wymienione problemy i ułatwić uczniom zaangażowanie w proces uczenia się, mając świadomość, że mogą pojawić się nowe wyzwania, które będą wymagały szybkich działań z jej strony.

Przykład 2: Błędnie obliczona różnica czasu

Kto Zori (edukatorka nieformalna)

Wyzwanie Różnica czasu / problemy techniczne

Ucznie 6 młodzież z upośledzeniem umysłowym / w wieku 16-18 lat

Narzędzia Zoom

Kontekst/obszar problematyczny: Unijna moderatorka warsztatów kulturowych organizuje spotkanie grupy kulturowej z Etiopii z grupą młodych osób z niepełnosprawnością umysłową z Bułgarii. Istnieje jednogodzinna różnica między dwoma fizycznymi lokalizacjami, jednak prowadzący warsztaty z Etiopii pominął ten fakt i spotkanie / aktywność online rozpoczyna się bez udziału Etiopii. Faktem jest, że osoby z niepełnosprawnością umysłową potrzebują stabilności, szczegółowego planu i rutyny. Odkładanie działania nie wchodzi w grę, więc moderator UE szybko organizuje innego członka zespołu, aby skontaktował się z zespołem z Etiopii i zachęcił ich do jak najszybszego dołączenia. W międzyczasie moderator UE uzyskuje dostęp do bazy danych z prezentacjami i filmami z historiami grupy etiopskiej, aby rozpocząć prezentację grupy. Z 40-minutowym opóźnieniem dołącza moderator i zespół z Etiopii. W rzeczywistości jest to dobra frekwencja, ponieważ członkowie grupy bułgarskiej uzyskali pewne informacje i mogą zadawać pytania. Moderator z UE przejął rolę prezentera grupy. Kiedy przybywają członkowie grupy etiopskiej, poznają grupę bułgarską i odpowiadają na pytania.

Działania / kluczowe kwestie / rozwiązania Jak zapobiec takim sytuacjom? Ustaw przypomnienie na dzień przed spotkaniem, aby ponownie sprawdzić strefy czasowe i skontaktować się z grupą partnerską, aby przypomnieć im o wszelkich różnicach czasowych, które muszą wziąć pod uwagę. W każdym przypadku każdy moderator musi być przygotowany z materiałami na temat grupy partnerskiej, aby mógł rozpocząć i przeprowadzić aktywność online, gdy ma uczestników z niepełnosprawnością umysłową. Nawet jeśli czas został wynegocjowany, wszystko może się zdarzyć każdemu, a określony członek może nie być w stanie uczestniczyć we wcześniej ustalonym spotkaniu.

Ten sam scenariusz obowiązuje w przypadku problemów technicznych. W tym przerwy w dostawie prądu. W przypadku, gdy uczestnicy nie zmagają się z wyzwaniami psychicznymi, należy poinformować wszystkich członków o możliwych problemach, które mogą powodować niedogodności i zakłócać lub uniemożliwiać spotkanie, tak aby zawsze istniała możliwość zmiany harmonogramu

Przykład 3: Trudno zrozumieć

Kto Zori (Edukatorka nieformalna)

Wyzwanie Problemy językowe

Uczniowie 20 dzieci / w wieku 11-13 lat

Narzędzia Zoom

Kontekst/obszar problematyczny



Podczas warsztatów między grupą z kraju afrykańskiego a grupą studentów z Bułgarii, dla moderatorów z obu krajów staje się jasne, że młodzi ludzie z Bułgarii nie rozumieją wystarczająco dobrze swoich rówieśników z RPA. Wiele zostało przeoczone. Moderatorzy wkraczają do akcji, zachęcając młodych ludzi do przerywania i proszenia o wyjaśnienia, gdy trudno im coś zrozumieć. Facylitatorzy wchodzą w rolę tłumaczy. Spotkanie przedłuża się, aby zapewnić wystarczająco dużo czasu na zaplanowane działania i wymianę poglądów.

Działania / kluczowe kwestie / rozwiązania

Jak temu zapobiec? Zapewnij grupie bułgarskiej filmy stworzone przez grupę afrykańską z wyprzedzeniem, aby umożliwić im przyzwyczajenie się do akcentu. Jeśli bułgarscy studenci nadal mają trudności ze zrozumieniem, zaplanuj z wyprzedzeniem dłuższy czas na spotkanie, podziel pracę tłumaczeniową w zespole i uświadom wszystkim, dlaczego jest to konieczne. Zrób to ostrożnie, aby nikogo nie urazić. Wyjaśnij potrzebę tłumaczenia ze względu na brak praktyki, a jednocześnie potrzebę krystalicznie czystego zrozumienia w grupie międzynarodowej.

Przykład 4: Ciekawość w sprawach nie związanych z tematem

Kto Zori (Edukatorka nieformalna)

Wyzwanie Problemy z porządkiem spotkania

Ucznie 20 dzieci / w wieku 11-13 lat

Narzędzia Zoom

Kontekst/obszar problematyczny

Różnice kulturowe są tak intrygujące, że podczas warsztatów między grupą tanzańską i bułgarską, członkowie każdej ze stron przejmują dyskusję i zasypują spotkanie pytaniami, które nie mają związku z konkretnym tematem spotkania. Czas jest spędzany na rozmowach, które mogą nie być istotne dla tego poważnego tematu, który moderatorzy, którzy się znają, wynegocjowali i przygotowali..

Działania / kluczowe kwestie / rozwiązania

Aby temu zapobiec, należy albo zaplanować sesję w całości poświęconą wzajemnemu poznaniu się (jest to zazwyczaj dobry pomysł), albo szybko wkroczyć i położyć kres takiej dyskusji, ustalając spotkanie w celu lepszego poznania się w najbliższym czasie, na które młodzi ludzie mogą czekać z niecierpliwością.

Przykład 5: Anna przenosi aktywność fizyczną do systemu online i wprowadza mechanizmy interakcji.

Kto Anna (nauczycielka tańca)

Wyzwanie Przenoszenie aktywności fizycznej do trybu online

Ucznie 12 uczniów/ w wieku 16-18 lat

Narzędzia Zoom, Youtube , Narzędzia do nagrywania wideo

Kontekst/obszar problematyczny

Anna uczy tańca międzykulturową grupę uczniów (16-18 lat). Taniec jest "narzędziem", które zbliża uczniów do siebie, a jednocześnie pozwala im wyrazić siebie w kreatywny sposób. Wyzwania związane z COVID-19 zmusiły Annę do przejścia do trybu online. Zmiana nie była łatwym procesem, a Anna dąży do znalezienia sensownego sposobu na zaangażowanie uczniów w lekcję tańca online. Kluczowe jest również wprowadzenie pewnej interaktywności wśród uczestników

Działania / kluczowe kwestie / rozwiązania

Anna postanowiła uruchomić nowy projekt, w którym uczestnicy w parach będą dzielić się filmem przedstawiającym preferowany przez nich taniec z innymi, podając kilka kluczowych informacji. Wideo może być czymś już dostępnym na



Youtube lub stworzonym od podstaw przez uczestników. Anna poprosiła uczniów o przesłanie swoich prac na tydzień przed prezentacją, aby miała czas na odpowiednie przygotowanie sesji. Podczas sesji zaprasza uczniów do dyskusji online i odgrywa dyskretną rolę w podtrzymywaniu dyskusji poprzez zadawanie pytań. Kiedy wszystkie prezentacje dobiegną końca, Anna rzuca studentom wyzwanie, aby nagrali siebie, wykonując taniec, który najbardziej ich zainteresował lub wyrażając swoje uczucia i myśli wywołane konkretnymi/wybranymi prezentacjami tańców”.

3. Wprowadzenie do koncepcji cyfrowych i podejść online do kulturowych zajęć peer-learningowych

Wprowadzenie

Wiedza na temat cyfrowych i kreatywnych metod wymiany oraz znaczenia mediów społecznościowych: Moduł ten stanowi wprowadzenie do spektrum możliwych kreatywnych koncepcji cyfrowych i formatów online w edukacji, a także do tego, w jaki sposób platformy mediów społecznościowych wykorzystywane przez influencerów mogą odgrywać ważną rolę w promowaniu aktywizmu na rzecz zrównoważonej edukacji.

Rozdział 1: Koncepcja cyfrowa, formaty online, wprowadzenie do nauczania i uczenia się online

Edukacja online i cyfrowa bardzo się rozwinęła w ciągu ostatnich kilku lat. Rok 2020 zmusił nas wszystkich do przeniesienia i przekształcenia naszych działań w formaty cyfrowe. Przyniósł jednocześnie duże wyzwania i nowe możliwości. Biorąc pod uwagę zrównoważoną, globalną edukację, pozwoliło nam to na interakcję, dzielenie się wiedzą i łączenie się poza granicami czasowymi i przestrzennymi. Charakter uczenia się online i cyfrowego (José Sousa, Lúcia Marôco, Gonçalves, Machado, 2022) wymaga zrozumienia wykorzystywanych narzędzi, możliwości, platform mediów społecznościowych, odpowiednich technologii i barier we wdrażaniu różnych kreatywnych metod w edukacji online i/lub cyfrowej (Rennie, Smyth, 2020).

Lekcja 1: Kompetencje cyfrowe

Instytucje edukacyjne, organizacje, a zwłaszcza edukatorzy potrzebują szkoleń, które pozwolą im zidentyfikować i wybrać najbardziej odpowiednie metody z szerokiej gamy różnych dostępnych opcji nauczania i uczenia się online oraz zastosować je w znaczących kontekstach w klasach lub grupach edukacyjnych. W procesie włączania technologii cyfrowych do edukacji, kluczowymi aspektami sukcesu są kompetencje cyfrowe nauczycieli, ich pewność siebie i nastawienie do nowych technologii. Zdecydowana większość nauczycieli (ponad 85%) zgadza się, że ICT (technologie informacyjno-komunikacyjne) pomagają uczniom rozwijać większe zainteresowanie nauką, umożliwiają im dostęp do lepszych źródeł informacji i pomagają pracować na poziomie odpowiednim do ich potrzeb edukacyjnych.

Urządzenia technologiczne wkroczyły we wszystkie aspekty naszego codziennego życia. W społeczeństwie cyfrowym koncepcja kreatywności jest poddawana ponownej refleksji. Rzeczywiście, możliwości technologii mogą mieć silny wpływ na procesy twórcze i osiągnięcia. W kreatywnych i artystycznych dziedzinach edukacji i uczenia się peer-to-peer metody i technologie cyfrowe dają nam szerokie spektrum możliwych kreatywnych koncepcji i narzędzi. Niektóre z nich, na przykład tworzenie wideo, muzyki, projektowanie wizualne, fotografia itp. są już narzędziami nieodłącznie związanymi z praktykami twórczymi oraz sferą cyfrową i internetową. Niemniej jednak musimy zrównoważyć naukę online z działaniami offline, szczególnie w sztukach performatywnych, np. tańcu i teatrze. Wdrażając mieszane / hybrydowe uczenie się peer-to-peer, możemy wykorzystać możliwości Internetu jako narzędzia do łączenia się z innymi oraz dzielenia się i projektowania naszej pracy. Można stosować różne metody, takie jak indywidualne lub grupowe rozmowy wideo, tworzenie i przysyłanie filmów, galerie i biblioteki online, artboardy, podcasty, a nawet czaty / komunikatory w mediach społecznościowych (np. komunikatory wideo - np. Zoom, Goggle Meet; platformy mediów społecznościowych – np. Facebook, Instagram, TikTok; tablice robocze online - np. Miro, edytory wideo, audio i obrazów online - np. Canva, Twistedwave). Lekcja 2: Identyfikacja potrzeb grup

Wiele działań i metod uczenia się w trybie offline peer-to-peer można przenieść lub wdrożyć w niektórych aspektach do sfery cyfrowej i online. Aby dopasować różne rodzaje działań artystycznych, konteksty, lokalizacje i szereg dostępnych technologii, kluczowe jest określenie potrzeb grupy>. a następnie zbadać, w jaki sposób Internet i narzędzia cyfrowe mogą na nie reagować i je wspierać. Można to zrobić na kilka sposobów. Po określeniu grupy można wypełnić formularze Google, w których zawarte są pytania dotyczące ich profilu i potrzeb. Można to również zrobić poprzez dyskusje grupowe lub wywiady jeden na jeden. Włączenie mediów społecznościowych i popularne platformy medialne (np. YouTube, Vimeo, Instagram), jako przestrzenie do dzielenia się i nawiązywania kontaktów, mają obecnie kluczowe znaczenie dla współpracy i "horyzontalne" doświadczenie edukacyjne. Ma zdolność i duży potencjał do budowania sieci, aktywowania procesu uczenia się, angażowania uczniów oraz angażowania lub rozwijania spersonalizowanych podejść. Lekcja 3: Rodzaje kursów online Możemy podzielić różne narzędzia i metody cyfrowe na trzy kategorie, które służą zwiększeniu podstawowych umiejętności uczenia się peer-to-peer, takich jak komunikacja, kolaboracja, and kreatywność. Opierając się na metodach opracowanych już w dziedzinie edukacji szkolnej, możemy podzielić rodzaje kursów online, które można również zastosować do uczenia się peer-to-peer.

- Asynchroniczne kursy online

Tego typu kursy nie odbywają się w czasie rzeczywistym. Rówieśnicy otrzymują treści i zadania oraz mają określone ramy czasowe na ukończenie zajęć i egzaminów. Interakcja zwykle odbywa się za pośrednictwem forów dyskusyjnych, blogów i



wiki. W rezultacie nie ma czasu na spotkania klasowe. Asynchroniczne środowiska nauki online są skuteczne dla studentów z ograniczeniami czasowymi lub napiętym harmonogramem.

- Synchroniczne kursy online

Tego typu oferty kursów wymagają od instruktora i wszystkich zapisanych uczestników jednoczesnej interakcji online. Podobnie, pod pewnymi względami, jak w przypadku webinaru, uczestnicy wchodzą w interakcję za pośrednictwem czatu tekstowego, wideo lub audio. Synchroniczne środowiska edukacyjne umożliwiają uczestnictwo w kursie na odległość w czasie rzeczywistym.

- Kursy hybrydowe

Znane również jako kursy mieszane, są to środowiska uczenia się, które pozwalają zarówno na interakcję osobistą, jak i online. Zazwyczaj kursy hybrydowe spotykają się osobiście kilka razy w ciągu semestru i zapewniają komunikację komputerową pomiędzy tymi spotkaniami twarzą w twarz.

Rozdział 2: Wprowadzenie do mediów społecznościowych i analiza głównych platform mediów społecznościowych dla edukacji
Platformy mediów społecznościowych są powszechnie używane przez prawie wszystkich. Począwszy od osób indywidualnych, młodych i starszych, a następnie organizacji, szkół i instytucji publicznych. W dwudziestym pierwszym wieku korzystanie z mediów społecznościowych i narzędzi sieciowych ukształtowało komunikację informacyjną i wykorzystanie technologii w szerokich aspektach naszego życia, pracy i edukacji. Zapewniają one skuteczne sposoby rozpowszechniania wiadomości i budowania społeczności. Sieci mediów społecznościowych stworzyły środowiska uczenia się oparte na współpracy, które mogą wzmocnić proces uczenia się. Zapewniają one uczniom skuteczną komunikację, współpracę i połączenia, które wpływają na proces uczenia się. Wielu rówieśników i nauczycieli podkreśla znaczenie mediów społecznościowych jako sposobu promowania kreatywnego myślenia i wspólnego uczenia się poprzez udostępnianie informacji cyfrowych. Sieci mediów społecznościowych (zwłaszcza YouTube) dostarczają informacji wizualnych i zasobów edukacyjnych, które usprawniają wspólne uczenie się w środowiskach nauczania online.

Lekcja 1: Określenie mediów społecznościowych

Nazwa media społecznościowe odnosi się do technologii komputerowej, która ułatwia dzielenie się pomysłami, przemyśleniami i informacjami za pośrednictwem wirtualnych sieci i społeczności. Media społecznościowe są oparte na Internecie i zapewniają użytkownikom szybką elektroniczną komunikację treści, takich jak informacje osobiste, dokumenty, filmy i zdjęcia. Użytkownicy korzystają z mediów społecznościowych za pośrednictwem komputera, tabletu lub smartfona za pośrednictwem oprogramowania lub aplikacji internetowych. Media społecznościowe powstały jako sposób na interakcję z przyjaciółmi i rodziną, ale później zostały przyjęte przez firmy, ale także instytucje edukacyjne, publiczne i prywatne, które chciały skorzystać z popularnej nowej metody komunikacji, aby dotrzeć do swoich grup docelowych. Siłą mediów społecznościowych jest możliwość łączenia się i udostępniania informacji każdemu na Ziemi (kto ma inteligentne urządzenie i połączenie z Internetem) lub wielu osobom jednocześnie.

Lekcja 2: Funkcje mediów społecznościowych Trzy główne funkcje mediów społecznościowych:

- Informacje

Funkcja informacyjna mediów społecznościowych obejmuje jednokierunkową strategię przesyłania wiadomości, w której organizacje po prostu dzielą się informacjami z wyłącznym zamiarem informowania odbiorców. Podobnie jak w przypadku bardziej tradycyjnych nośników treści, takich jak gazety, telewizja i komunikaty prasowe, platformy mediów społecznościowych umożliwiają organizacjom edukacyjnym rozpowszechnianie informacji, takich jak działania organizacji, wiadomości, raporty, treści edukacyjne i fakty.

- Działania

Funkcja ta polega na wykorzystaniu mediów społecznościowych w celu skłonienia użytkowników, opinii publicznej i interesariuszy do zrobienia czegoś dla organizacji, co czyni ją najbardziej zorientowaną na wyniki funkcją organizacyjnych strategii mediów społecznościowych.

- Funkcja społecznościowa

Funkcja społecznościowa jest unikalna dla platform mediów społecznościowych. Obejmuje ona zastosowanie mediów społecznościowych do budowania i pielęgnowania uczestnictwa członków wokół punktów pasji związanych z organizacją, co obejmuje dialog ułatwiający budowanie społeczności wokół spraw, tematów i ludzi.



Lekcja 3: Virtual social network

Media społecznościowe mogą przybierać formę różnych działań opartych na technologii. Działania te obejmują udostępnianie zdjęć, blogowanie, gry społecznościowe, sieci społecznościowe, udostępnianie wideo, sieci biznesowe, wirtualne światy, recenzje i wiele innych. Nawet rządy i politycy wykorzystują media społecznościowe do angażowania wyborców. W przypadku osób prywatnych media społecznościowe służą do utrzymywania kontaktu z przyjaciółmi i dalszą rodziną. Niektóre osoby korzystają z różnych aplikacji mediów

społecznościowych do nawiązywania kontaktów w poszukiwaniu możliwości rozwoju kariery, znajdowania ludzi na całym świecie o podobnych zainteresowaniach i dzielenia się swoimi przemyśleniami, uczuciami, spostrzeżeniami i emocjami. Ci, którzy angażują się w te działania, są częścią wirtualnej sieci społecznościowej. Na całym świecie jest ponad 3,8 miliarda użytkowników mediów społecznościowych. Media społecznościowe to stale zmieniająca się i ewoluująca dziedzina, według niektórych badań; użytkownicy mediów są zwykle młodszy. W ubiegłym roku prawie 90% osób w wieku od 18 do 29 lat korzystało z co najmniej jednej formy mediów społecznościowych.

Lekcja 4: Korzyści i wyzwania związane z mediami społecznościowymi

Media społecznościowe zmieniły sposób, w jaki wszyscy wchodzimy ze sobą w interakcje online. Dają nam możliwość odkrywania tego, co dzieje się na świecie w czasie rzeczywistym, łączenia się ze sobą i pozostawiania w kontakcie z przyjaciółmi na odległość, a także dostępu do nieskończonej ilości informacji na wyciągnięcie ręki. Pod wieloma względami media społecznościowe pomogły wielu osobom znaleźć wspólny język z innymi online, sprawiając, że świat wydaje się bardziej przystępny.

Według ankiety przeprowadzonej przez Pew Research Center, korzystanie z mediów społecznościowych jest skorelowane z posiadaniem większej liczby przyjaciół i bardziej zróżnicowanych sieci osobistych, zwłaszcza w ramach rozwijającej się edukacji online i cyfrowej. Dla wielu nastolatków przyjaźnie mogą rozpocząć się wirtualnie, a 57% nastolatków poznaje przyjaciela online.

Podczas gdy media społecznościowe mają swoją pozytywną stronę, wielu wskazuje na platformę i nazywa negatywne cechy, porównując jej nadużywanie do uzależnień. Niektóre z nich przyczyniają się do nieuwagi, stresu i zazdrości. National Center for Biotechnology Information łączy intensywne korzystanie z mediów społecznościowych z depresją. Media społecznościowe mogą być również źródłem wprowadzających w błąd informacji i kłamstw. Obrażliwe posty

Rozmowy w intranetach i narzędziach do współpracy w przedsiębiorstwie mogą schodzić na tematy niezwiązane z pracą. Kiedy tak się dzieje, współpracownicy mogą się nie zgodzić lub poczuć urażeni. Kontrolowanie takich rozmów i filtrowanie obraźliwych treści może być trudne.

Bezpieczeństwo i przechowywanie danych

Tradycyjne zasady bezpieczeństwa i przechowywania danych mogą nie współpracować z funkcjami dostępnymi w narzędziach do współpracy. Może to powodować zagrożenia dla bezpieczeństwa i kwestie zgodności, z którymi firmy muszą sobie poradzić.

Obawy dotyczące wydajności Interakcje społeczne, czy to online, czy osobiście, są rozpraszające i mogą wpływać na zdolność uczniów do skupienia się lub zaangażowania.

Rozdział 3: Platformy mediów społecznościowych dla zrównoważonej edukacji i aktywizmu

W dzisiejszych czasach ważne jest, aby zidentyfikować skuteczne sposoby edukacji w kierunku zrównoważonego rozwoju i globalnych zmian celu zdefiniowane przez UNESCO - Edukacja dla Zrównoważonego Rozwoju (ESD). "Edukacja na rzecz zrównoważonego rozwoju ma na celu rozwijanie kompetencji, które umożliwiają i upoważniają jednostki do refleksji nad własnymi działaniami, biorąc pod uwagę ich obecny i przyszły wpływ na społeczeństwo, kulturę, gospodarkę i środowisko, zarówno z perspektywy lokalnej, jak i globalnej. Edukacja na rzecz zrównoważonego rozwoju powinna być rozumiana jako integralna część wysokiej jakości edukacji i uczenia się przez całe życie. Wszystkie instytucje edukacyjne, począwszy od edukacji przedszkolnej po szkolnictwo wyższe, w tym edukację pozaformalną i nieformalną, powinny uznać za swój obowiązek zajmowanie się zrównoważonym rozwojem w celu wspierania rozwoju kluczowych kompetencji przekrojowych związanych ze zrównoważonym rozwojem. ESD składa się z holistycznej i transformacyjnej edukacji, która odnosi się do treści i efektów uczenia się, pedagogiki i środowiska uczenia się" (UNESCO, 2020).

Lekcja 1: Media społecznościowe i aktywizm

Media społecznościowe odgrywają coraz bardziej ekspansywną, inwazyjną i perswazyjną rolę w kształtowaniu jednostek' –a zatem – rodziny i zachowania społeczeństwa, działania, nawyki, wzorce konsumpcji, produkcji i edukacji. Tak więc media społecznościowe wydają się być potężnym źródłem i narzędziem promowania i aktywizmu na rzecz zrównoważonej edukacji i rozwoju. Ma ogromny potencjał:

- Podkreślanie i kładzenie nacisku na kwestie zrównoważonego rozwoju.
- Pokonywanie podziałów edukacyjnych.
- Zwiększanie wiedzy, świadomości, umiejętności i działań na rzecz zrównoważonego życia. Komunikacja za pośrednictwem mediów społecznościowych z szeroko rozproszonymi sieciami uczniów stymuluje wiele doświadczeń edukacyjnych i zmniejsza ograniczenia geograficzne i czasowe. Media społecznościowe umożliwiają innowacyjne sposoby dotarcia do uczniów, w tym osób należących do



mniejszości lub grup defaworyzowanych, a także osób o specjalnych potrzebach. Kilka badań wykazało już, że aktywna integracja uczestników z technologiami i połączeniami za pośrednictwem mediów społecznościowych przynosi liczne korzyści:

- integruje metody rozwiązywania problemów, które motywują uczniów,
- poprawia ich umiejętności współpracy,
- kształci umiejętności samokształcenia,
- obejmuje różnorodność populacji uczących się, a także promuje zrównoważone praktyki (Sayaf, Alamri, Alqahtani, Al-Rahmi, 2021).

Lekcja 2: Budowanie społeczności online

Media społecznościowe pomagają budować silną społeczność internetową, łącząc się z innymi i ucząc, jak tworzyć zaangażowanie poprzez interakcję. Media społecznościowe pomagają uczestnikom tworzyć środowiska uczenia się oparte na współpracy i rozwijają umiejętności pracy zespołowej niezbędne do zrównoważonego rozwoju. Takie możliwości zapewniają rówieśnikom możliwość tworzenia nowych struktur budowania wiedzy, aby pomóc im odgrywać aktywną rolę w procesach tworzenia wiedzy, uczyć się z różnych środowisk społecznych i kulturowych oraz konstruować wiedzę na podstawie ich doświadczeń kulturowych i edukacyjnych. Kluczowym wyzwaniem dla tej sekcji jest zatem pomoc społecznościom edukacyjnym w odróżnieniu wykorzystania mediów społecznościowych do wspierania zrównoważonej edukacji od wszystkich zagrożeń związanych z ogromnym światem Internetu, takich jak dezinformacja i fałszywe wiadomości.

Podejście peer-to-peer learning w kontekście edukacji globalnej, zrównoważonego rozwoju i wykorzystania mediów społecznościowych jako narzędzia do nawiązywania kontaktów, interakcji i dzielenia się wiedzą jest, w niektórych aspektach, jego integralną częścią. Zrównoważona edukacja i zaangażowanie mediów społecznościowych mogą wspierać się nawzajem, tworzyć modele procesów uczenia się przez całe życie (Lander, Stever, 2017) poprzez rozpowszechnianie i promowanie ruchów społecznych, takich jak "strajk szkolny na rzecz klimatu" i dawać potężne przykłady do naśladowania, takie jak młodzi influencerzy, tacy jak Greta Thunberg.

4. Znaczenie kreatywnej nauki cyfrowej dla osób z barierami społecznymi

Kreatywne kształcenie cyfrowe może odegrać ważną rolę w procesie społecznej inkluzji. Sama inkluzja społeczna pomaga zwiększyć udział wszystkich w społeczeństwie poprzez zwiększenie równego dostępu do zasobów i usług. Inkluzja wymaga podziału szans i zasobów w sposób minimalizujący ryzyko marginalizacji. Oznacza to, że możliwości uczenia się (w tym kreatywne narzędzia cyfrowe) należy projektować w taki sposób, aby uwzględniały różnorodność sytuacji życiowych i tożsamości oraz zapewniały platformę otwartego dzielenia się i wymiany bez uprzedzeń i stereotypów.

Rozdział 1: Cyfrowe kreatywne uczenie się i osoby z barierami społecznymi

Kreatywne kształcenie cyfrowe może odegrać ważną rolę w procesie społecznej inkluzji. Sama inkluzja społeczna pomaga zwiększyć udział wszystkich w społeczeństwie poprzez zwiększenie równego dostępu do zasobów i usług. Inkluzja wymaga podziału szans i zasobów w sposób minimalizujący ryzyko marginalizacji. Oznacza to, że możliwości uczenia się (w tym kreatywne narzędzia cyfrowe) należy projektować w taki sposób, aby uwzględniały różnorodność sytuacji życiowych i tożsamości oraz zapewniały platformę otwartego dzielenia się i wymiany bez uprzedzeń i stereotypów.

Lekcja 1: Co oznacza „osoba z barierami społecznymi”?

Termin „osoba z barierami społecznymi” jest przykładem języka włączającego, który odnosi się do terminu „osoba znajdująca się w niekorzystnej sytuacji” lub „marginalizowana”. Jest to termin ogólny określający osoby lub grupy osób znajdujących się w niekorzystnej sytuacji pod jednym lub kilkoma względami. W niektórych przypadkach, borykają się ze szczególnymi problemami, takimi jak niepełnosprawność fizyczna lub umysłowa, w pozostałych przypadkach brakuje im wsparcia ekonomicznego lub zasobów finansowych. Osoba, która napotyka bariery społeczne, może być w większym stopniu niż przeciętna populacja narażona na ryzyko ubóstwa, wykluczenia społecznego, dyskryminacji i przemocy. Dotyczy to także grup mniejszości etnicznych, osób niepełnosprawnych, izolowanych osób starszych, migrantów i dzieci lub młodzieży o mniejszych szansach i dostępie. Nie zapominajmy o ludności tubylczej, grupach rasowych, osobach LBGTQ+, zagrożonej młodzieży, ubogich pracownikach, długoterminowo bezrobotnych i innych. Powszechne jest to, że są bardziej podatni na dyskryminację lub bariery na drodze do równych szans. Ponieważ CULPEER digital jest adresowany do pedagogów i multiplikatorów, projekt ten ostatecznie zapewni możliwości osobom z barierami społecznymi dzięki dostępnym kreatywnym narzędziom cyfrowym. Oprócz tego, co przedstawiono w tym module, więcej informacji na temat dostępności i włączenia można znaleźć w module 7. Lekcja 2: Kontekst cyfrowy

Cyfryzacja oraz zwiększone znaczenie technologii cyfrowej, komunikacji masowej oraz przestrzeni i społeczności online pomagają zapewnić dostęp do młodych ludzi, niezależnie od ich statusu społecznego. Musimy jednak mieć świadomość, że szybki rozwój dostępu do Internetu, łączności i polegania na technologii wyznaczył również nowy krajobraz nierówności i dyskryminacji. Dlatego ważne jest, aby w procesie uczenia się 1) unikać stereotypów na temat różnych grup społecznych oraz 2) zapewnić każdemu równy dostęp do udostępnianych narzędzi cyfrowych. Pierwszy aspekt zależy od indywidualnego podejścia pedagogów i nauczycieli. Jednak drugi warunek jest w dużej mierze poza naszą kontrolą i zależy od polityki i infrastruktury. Według stowarzyszenia National Digital Inclusion Alliance: "włączenie cyfrowe wymaga celowych strategii i



inwestycji mających na celu zmniejszenie i wyeliminowanie historycznych, instytucjonalnych i strukturalnych barier w dostępie do technologii i korzystaniu z niej przez wszystkich”.

Lekcja 3: Jak włączać różne grupy kulturowe w sposób inkluzyjny

Cyfrowe twórcze uczenie się skupia się na międzykulturowej edukacji rówieśniczej. Takie podejście zapewnia pedagogom i multiplikatorom możliwość wykorzystania intelektualnego lub artystycznego wkładu młodych ludzi z różnych grup społecznych. Oznacza to, że mogą mówić sami za siebie. WSKAZÓWKI:

- pozwól młodym ludziom mówić ich językiem (użyj narzędzi prezentujących twórczość uchwyconą przez młodych ludzi i ich głos)
- pokaż przykłady prezentowane przez wszystkie grupy społeczne bez wymieniania grup społecznych
- używaj języka włączającego
- przestrzegaj zasad RODO w zakresie wykorzystania zdjęć i wiadomości
- zapewnij możliwość krytycznego myślenia swoim grupom docelowym

Rozdział 2: Zapewnienie równego dostępu do narzędzi i ich wykorzystania

Zapewnienie równego dostępu nie jest zadaniem łatwym. Nauczyciele/trenerzy muszą pamiętać, że istnieją kroki, które można podjąć, aby w jak największym stopniu poprawić dostęp, być otwartym na zmiany i modyfikacje w zależności od potrzeb oraz nie polegać na uprzedzeniach ani nie pozwalać na nie. W tym rozdziale przedstawiono niektóre sposoby osiągnięcia tego wszystkiego.

Lekcja 1: Oto kilka praktycznych przykładów z domeny cyfrowej:

- zachęcanie poprzez zajęcia pozalekcyjne, takie jak plastyka, muzyka, teatr, do przełamywania barier społecznych między młodzieżą upośledzoną i nie uprzywilejowaną
- zwiększanie możliwości dzieci i młodzieży do interakcji i uczestnictwa oraz docenienia po osiągnięciu wyników
- skoncentruj się na mocnych stronach i talentach, okazując równość poprzez ustanowienie nowego narzędzia, gry, której wszyscy uczą się w tym samym czasie
- zachęcaj uczniów/młodzież do samodzielnego prowadzenia badań
- stwórz bezpieczniejszą przestrzeń do anonimowego wyrażania swoich emocji, na przykład na czacie
- zwiększ ich poczucie własnej skuteczności i niezależności - niech samodzielnie znajdują odpowiedzi
- stwórz poczucie społeczności poprzez znajdowanie wspólnych rozwiązań, dzielenie pokoju - (oddzielnej podgrupy) lub wspólne wypróbowywanie kreatywnych metod (quiz, aplikacja, gra)
- ułatwianie zindywidualizowanej nauki poprzez tworzenie różnych pokoi do odpoczynku
- nauka o tematyce globalnej bez podróżowania > ekologiczna i zrównoważona oszczędność CO₂
- proste filmy instruktażowe, tutoriale na YouTube lub łatwy język ułatwiają osiągnięcie sukcesu i zrozumienie
- ciekawe teksty, wiersze lub teksty można przeczytać za pomocą aplikacji do czytania (dla osób z upośledzeniem słuchu lub uczniami z niepełnosprawnością intelektualną)
- jeśli dostęp do urządzenia technicznego stanowi przeszkodę, można ją rozwiązać poprzez darowizny, fundusze i, jeśli to możliwe, udostępnianie
-

Lekcja 2: Metody i narzędzia uwzględniające włączanie

Oprócz metod cyfrowych opracowanych w ramach projektu Culpeer, poniżej znajdują się pomysły dotyczące zarówno metod cyfrowych (Moduł 6), jak i narzędzi, które można wykorzystać do zwiększenia włączenia społecznego.

- Podcasting > kreatywne narzędzie dochodzeniowe > łatwa obsługa lub możliwa pomoc
- Samouczki wideo > Instrukcje (możliwe również w języku migowym lub łatwym) > łatwe zrozumienie / Informacje związane z nauką obrazu Wspólne
- Wyszukiwanie naszych danych w sieci > Zabawa > Świadomość (można usłyszeć lub odczytać i wpisać)
- Quiz / Kwestionariusz > Zabawa > Aktywna nauka > możliwe różne poziomy (można usłyszeć lub odczytać i wpisać)
- Wywiady z lokalnymi (globalnymi) ekspertami Aktywne uczenie się > możliwe różne poziomy (można usłyszeć lub zapytać i wpisać, na żywo lub cyfrowo)
- Globalny czat z rówieśnikami z (globalnego) Południa > podnoszenie świadomości > aktywne poznawanie nowych wrażeń i faktów > może być mniej lub bardziej prowadzony przez nauczyciela/pedagoga
- Oglądanie filmu nakręconego przez rówieśników z globalnego Południa i późniejsza rozmowa o wrażeniach > odzwierciedlanie różnych realiów > zwiększanie świadomości (może być z językiem migowym lub napisami)



- Warsztaty online na żywo lub tutoriale warsztatowe (z zakresu tańca, muzyki, śpiewu, rytmu, praktyki teatralnej) > aktywna nauka > odzwierciedlanie różnych realiów (może odbywać się na żywo lub w formie tutorialu, w zależności od dostępu do Internetu i urządzenia, można dodać język migowy i specjalną pomoc)
- Wspólna piosenka, tekst lub pamiętnik lub Wordcloud
- Wspólna gra/Escape Room
- Wspólne sprawdzanie skrótów myślowych > podnoszenie świadomości > refleksja na temat nierówności i różnic
- Wspólny pomysł flash mobu w piątki lub międzynarodowy dzień świętujący na przykład prawa dziecka, dzień kobiet, dzień przyjaciół, Dzień Pokoju (planowanie wspólnie z kolegami z całego świata za pośrednictwem sesji online, filmowanie, wysyłanie wideo i późniejsze refleksje podczas sesji online) > wzrost świadomości > aktywne uczenie się
- Radzenie sobie z wyzwaniem wspólnie z rówieśnikami z globalnego Południa > wielkie wzmocnienie społeczne, poczucie wspólnoty, pokonywanie granic i różnic (na przykład: znajdowanie rozwiązań problemów, zbieranie śmieci i liczenie kilogramów, instalowanie panelu słonecznego, sadzenie drzew i obserwowanie, jak rosną, spełniają się) raz dziennie zrób dobry uczynek i załóż pamiętnik > Narzędzia, które mogą ułatwić wykorzystanie metod cyfrowych: Pokój czatu (ZOOM / WEBEX / Google Meet) Mentymetr (do badania opinii publicznej, zbierania informacji zwrotnych itp.) i/lub Quizizz (do przygotowywania i wykorzystywania quizów z uczestnikami) Flipgrid Padlet TIK Tok Edupad (wspólna tablica) Miro (kreatywna wspólna tablica) Interaktywne mapy / zdjęcia / plakaty zawierające wprowadzenie i informacje na dany temat

Lekcja 3: Lista kontrolna świadomości

Skuteczne wdrożenie kreatywnych narzędzi cyfrowych jest możliwe tylko wtedy, gdy Ty, jako nauczyciel lub pedagog, będziesz świadomy przeszkód, trudności i nierówności, jakie stwarzają takie narzędzia. Sprawdź listę:

- Sprawdź narzędzie, przejrzyj temat i treść i z wyprzedzeniem skontaktuj się ze swoją grupą docelową – czy wszystko działa i czy jest potrzeba zmian?
- Czy każdy uczestnik ma bezpłatny dostęp do Internetu? Co możesz zrobić, jeśli nie?
- Czy każdy uczestnik posiada niezbędne urządzenie, za pomocą którego może wziąć udział? Jak to rozwiązać, jeśli nie? Sprawdź możliwości finansowania i darowizn
- Bądź czujny na zmiany w stanach emocjonalnych i daj czas na dyskusję lub daj osobie przestrzeń, jeśli wydaje się, że jej potrzebuje
- Weź udział sam! Nawet jeśli wyjaśniłeś zadanie/ćwiczenie, bądź uważny, bądź dostępny, modeluj zachowania (zostaw włączony aparat) bądź obecny
- Jeśli odpowiadasz za treść, powinieneś mieć jednego asystenta, który będzie odpowiedzialny za sprzęt, jeśli to możliwe, aby Twoja praca była łatwiejsza i wydajniejsza
- Jeśli to możliwe, miej drugi kanał komunikacji na wypadek zakłóceń, problemów z połączeniem lub sprzętem
- Zawsze miej w zapasie proste zadanie/ćwiczenie offline, aby mieć pewność, że każdy będzie mógł w nim uczestniczyć, nawet jeśli połączenie internetowe ulegnie awarii.
- Korzystaj ze wspólnej, udostępnionej tablicy interaktywnej (bezpłatnej), do której każdy może uzyskać dostęp, nawet jeśli połączenie internetowe jest słabe. Można także znaleźć tablicę, na której uczestnicy mogą rysować lub dołączać obrazy, na wypadek gdyby nie potrafili pisać.
- Upewnij się, że Twoje metody i narzędzia są sprawne i elastyczne, aby można je było dostosować do okoliczności, potrzeb grupy docelowej i problemów technicznych

Rozdział 3: Technologie cyfrowe i osoby z niepełnosprawnością

Często cytowany cytat Mary Pat Radabaugh, byłej członkini IBM National Support Centre for Persons with Disabilities, podsumowuje znaczenie technologii we wzmacnianiu pozycji osób niepełnosprawnych (National Council on Disability 1993): „Większości ludzi technologia ułatwia życie. W przypadku osób niepełnosprawnych technologia sprawia, że wszystko staje się możliwe”.

Działania i skutki marginalizacji i wykluczenia osób niepełnosprawnych to nie tylko kwestia praw człowieka, która sama w sobie jest wystarczającym powodem do podjęcia działań, ale towarzyszą im także kwestie ekonomiczne. Łatwo sobie wyobrazić, jaki wpływ miałyby to na gospodarkę kraju, gdyby 15% jego populacji, co stanowi średni odsetek osób niepełnosprawnych w skali globalnej, napotkało przeszkody w zdobyciu wykształcenia, wnoszeniu wkładu na arenie zawodowej i osiąganiu korzyści ekonomicznych samowystarczalność. Zatem podważane są nie tylko prawa i godność ludzi, ale także dobrobyt kraju (WHO i Bank Światowy 2011).



Szybki i masowy rozwój sektora technologii cyfrowych znacznie przybliżył technologie wspomagające wszystkim użytkownikom, dodając specjalistyczne funkcjonalności, które do niedawna były uważane za domenę zarezerwowaną wyłącznie dla użytkowników niepełnosprawnych. Dostępność jest częścią powszechnej technologii konsumenckiej i osobistej, dzięki czemu dostępna technologia jest znacznie tańsza dla wszystkich użytkowników, w tym osób niepełnosprawnych, ale także seniorów, osób z niskim poziomem umiejętności czytania i pisania, obcokrajowców i innych osób, które nie identyfikują się jako niepełnosprawne. Niższy koszt dostępnych technologii jest szczególnie istotny dla osób z niepełnosprawnością, które nabywały zbyt drogie specjalistyczne sprzęty. Dostępność powszechnie używanych urządzeń znacznie zmniejszając tzw. „inność” studentów czy pracowników niepełnosprawnych (Foley i Ferri 2012). Jest to szczególnie ważne dla ich włączenia i pełnego uczestnictwa we wszystkich aspektach życia.

Technologie cyfrowe dają osobom z niepełnosprawnością szansę uzyskania dostępu do informacji i treści w formacie zrozumiałym i preferowanym. I tak na przykład osoba z wadą wzroku może korzystać z zamiany mowy na tekst, oprogramowania do czytania, a także audiodeskrypcji, osoba z wadą słuchu może używać napisów, aby zrozumieć treść filmu, SMS-ów lub komunikatorów tekstowych do komunikacji, a osoby z niepełnosprawnością ruchową mogą używać funkcji rozpoznawania głosu do obsługi urządzenia cyfrowego i nawigacji po nim. Wszystkie środki komunikacji – tekst, głos, obrazy, gesty, dźwięk – są wykorzystywane w celu uzyskania dostępu do informacji, eliminując w ten sposób długotrwałe bariery w komunikacji i interakcji. Poniżej przedstawiono różne kategorie niepełnosprawności- bariery, jakie mogą napotykać osoby z taką niepełnosprawnością oraz przykłady dostępnych rozwiązań technologicznych (Raja, 2016)

Kategoria niepełnosprawności	Bariery uczestnictwa	Dostępne rozwiązania
Wady wzroku (od całkowitej ślepoty do słabego wzroku)	· Czytanie druku i pisanie · Dostęp do informacji wizualnych w mediach drukowanych lub audiowizualnych · Nawigacja w nowym otoczeniu, gdy wszystkie oznakowania są w tekście technologiczne	· Przetwarzanie tekstu na mowę i odtwarzanie mowy/głosu · Wyświetlacze brajlowskie · Powiększenie · Rozpoznawanie głosu · Audiodeskrypcja mediów graficznych i wizualnych · Elektroniczne oznakowanie audio · Nawigacja wspomagana GPS · Optyczne rozpoznawanie znaków lub obrazów · Zmiana jasności ekranu, kontrastu kolorów



Co-funded by
the European Union



Uszkodzenie słuchu (od całkowitego do
częściowego ubytku słuchu) filmów, ostrzeżeń i innych

· Odsłuchiwanie lekcji,
informacji dźwiękowych
osobiście lub za
pośrednictwem mediów
audio.

· Komunikowanie się z
innymi, w tym z
nauczycielami,
rówieśnikami i
współpracownikami oraz
innymi osobami.

Upośledzenia mowy

· Środkowa kropka;
Komunikowanie się z
innymi, w tym z
nauczycielami,
rówieśnikami i

· Napisy zamknięte i otwarte, napisy
do filmów, programy telewizyjne ·
SMS-y, wiadomości tekstowe ·
Telefon tekstowy lub urządzenie
telekomunikacyjne dla
niesłyszących (TTY/TDD), które
umożliwia wysyłanie wiadomości
tekstowych przez linię telefoniczną ·
Usługi przekaźnika
telekomunikacyjnego, które

w
s
p
ó
ł



Co-funded by
the European Union



pracownikami oraz innymi osobami. umożliwiają konwersję tekstu na plamkę za pośrednictwem operatora · Korzystanie z alertów wibracyjnych/tekstowych zamiast alertów dźwiękowych

· SMS-y, wiadomości tekstowe · Syntetyzowany głos, funkcja zamiany tekstu na mowę · Korzystanie z wirtualnych tablic obrazkowych i rozwiązań komunikacyjnych

Niepełnosprawność fizyczna Utrata mobilności, zręczności i kontroli nad niektórymi funkcjami ciała.
· Wchodzenie, nawigacja i korzystanie z budynków, sal lekcyjnych i innych przestrzeni fizycznych. · Używanie Niepełnosprawność poznawcza Obejmuje szereg schorzeń, które mogą mieć wpływ na pamięć osoby, myślenie i rozwiązywanie problemów, zdolności wzrokowe, matematyczne, czytanie i rozumienie języka, zdolność skupiania uwagi i wykonywania instrukcji. Przykładami podstawowych schorzeń są urazowe uszkodzenie mózgu, trudności w uczeniu się, zespół Downa, autyzm, porażenie mózgowe.
· Trudności ze zrozumieniem, zapamiętywaniem lub wykonywaniem instrukcji. · Trudno jest zrozumieć informacje tekstowe. · Może wystąpić wraz z innymi ograniczeniami, takimi Niepełnosprawność psychospołeczna

przyborów do pisania, takich jak długopisy i ołówki, klawiatury, mysz.
· Systemy rozpoznawania głosu · Klawiatury dostosowane i wirtualne · jak zaburzenia mowy lub problemy z chwytaniem dłoni i poruszaniem się. · Trudności w komunikowaniu lub wyrażaniu myśli i pomysłów.
· Przetwarzanie tekstu na mowę i odtwarzanie mowy/głosu · Urządzenia z ekranem dotykowym · Aplikacje mobilne i zasoby internetowe imitujące

· Potrzeba elastycznych harmonogramów
· Trudności ze zrozumieniem, zapamiętywaniem lub wykonywaniem instrukcji. · Niemożność zareagowania i podjęcia właściwych decyzji w oparciu o informacje lub instrukcje. · Trudności w komunikowaniu lub wyrażaniu myśli i pomysłów.

Joysticki i dostosowana mysz · Używanie wzroku i gestów do sterowania urządzeniami · Zdalny dostęp online do pracy, edukacji i innych usług

urządzenia do komunikacji wspomagającej i alternatywnej (AAC), elektroniczne tablice obrazkowe do komunikacji · Narzędzia wspomagające organizację i zapamiętywanie, takie jak kalendarze online, robienie notatek, alerty · Nawigacja wspomagana GPS · Korzystanie z multimediów ułatwiających zrozumienie, np. filmów, grafik

· Korzystanie z komunikacji online, dokumentacji i narzędzi pracy pomagających w elastycznym planowaniu · Narzędzia wspomagające organizację i zapamiętywanie, takie jak kalendarze online, robienie notatek, alerty



To nie jest -Wyczerpująca lista. Należy zauważyć, że istnieje więcej rodzajów niepełnosprawności, a także barier. Aby wspierać włączenie społeczne, w tym za pomocą metod cyfrowych, pozostaje jeszcze wiele do zrobienia.

5.Zdobywanie wiedzy i zrozumienie globalnego uczenia się

Wprowadzenie

Świat jest różnorodny. Podobnie jak sposób w jaki go postrzegamy. Można nawet powiedzieć, że tyle jest sposobów postrzegania świata, ilu jest ludzi na tej planecie. To, jak wyobrażamy sobie świat i jak interpretujemy te idee, zależy nie tylko od naszego systemu wychowania i edukacji, ale także od norm społecznych i wartości wyznawanych w tej części świata, w której się urodziliśmy. Niektóre sposoby postrzegania świata są niezwykle ograniczone i wąskie, inne są szerokie, świadome i mające wiele perspektyw, niektóre są złudzeniami i wytworem uprzedzeń i stereotypów, inne są utopiami, a jeszcze inne są bliskie rzeczywistości.

Wprowadzenie do edukacji globalnej i globalnego uczenia się

Lekcja 1: Perspektywy

Świat jest różnorodny. Podobnie jak sposób w jaki go postrzegamy. Można nawet powiedzieć, że tyle jest sposobów postrzegania świata, ilu jest ludzi na tej planecie. To, jak wyobrażamy sobie świat i jak interpretujemy te idee, zależy nie tylko od naszego systemu wychowania i edukacji, ale także od norm społecznych i wartości wyznawanych w tej części świata, w której się urodziliśmy. Niektóre sposoby postrzegania świata są niezwykle ograniczone i wąskie, inne są szerokie, świadome i mające wiele perspektyw, niektóre są złudzeniami i wytworem uprzedzeń i stereotypów, inne są utopiami, a jeszcze inne są bliskie rzeczywistości. _ _ Ważne jest również, aby mieć świadomość szerszego obrazu, tła, kontekstu oraz faktu, że możemy zobaczyć tylko część obrazu i tylko patrząc na kolejne jego części możemy dotrzeć do całości. Na koniec ważne jest również, aby zrozumieć, że nasza interpretacja tego, co widzimy, na co patrzymy i słyszymy, to znowu coś innego.

Aby to ułatwić, przyjrzyjmy się kilku ilustrującym przykładom.

Wyobraź sobie, że masz szklaną miskę pełną różnych rodzajów owoców przed Tobą. Obok ciebie kilka osób patrzy na tę miskę owoców, każda stojąca w innym końcu pokoju. Każdy z Was nazwie inny owoc w pojemniku, w zależności od kąta, z którego na niego patrzy. Na przykład widzisz winogrona i gruszki. Drugi zobaczy banany i jabłka. A jeszcze inny, patrząc na pojemnik od dołu do góry, może nawet zobaczyć pomarańcze na dnie pojemnika. Zatem każda osoba opisałaby inny owoc. I każdy z Was miałby rację. Ponieważ wszystkie opisane owoce *znajdują się* tak naprawdę w pojemniku. Problem pojawiłby się, gdybyś ty i twoi towarzysze nie zgadzali się co do opisów owoców, ponieważ byłbyś tak pewny swojej słuszności i swojego poglądu, że w pojemniku są tylko winogrona i gruszki i nic więcej.



Lekcja 1.2: Zmiana perspektywy

Podobnym przykładem jest poniższy rysunek. Na jednej ścianie ktoś zobaczy prostokąt, a na drugiej koło. Jedno i drugie jest poprawne: prawdą jest, że na ścianie jest prostokąt i prawdą jest, że na drugiej ścianie jest okrąg, ale prawda jest przedmiotem pośrodku - czyli walec. Jeśli spojrzymy tylko na scenę na ścianie, zobaczymy tylko wycinek tej rzeczywistości. Inny punkt widzenia (perspektywa) oznacza także inną interpretację (percepcję). Być może lepiej wyjaśni to nieco bardziej „przyziemny” przykład na poniższym obrazku. Pierwsze zdjęcie byłoby pierwszą reakcją większości ludzi, którzy byliby przerażeni prostackim gestem następcy tronu angielskiego. Jednocześnie od razu zaczęli się zastanawiać, komu pokazał środkowy palec. Być może irytujący dziennikarze i fotografowie?



Jak szybko dochodzi do niesprawiedliwości, pokazuje drugie zdjęcie, które pokazuje prawdziwy gest z innej perspektywy, na którym przyszły król pokazuje palcami cyfrę trzy.



Film Guardiana z lat 70. XX wieku, [Punkt widzenia](#) pokazuje również, jak ważny dla interpretacji wydarzeń jest kąt (a nawet kilka kątów), z którego obserwujemy i oceniamy.

Lekcja 1.3: Różnorodność, nasze perspektywy

Dlatego, jak widzieliśmy na poprzednich lekcjach, ważne jest, aby zdać sobie sprawę, że rzeczy nie zawsze są takie, na jakie wyglądają, ani takie, jak nas nauczono je postrzegać. Aby poradzić sobie z różnymi interpretacjami istniejącymi na tym świecie, często musimy „oduczyć się” tego, czego już się nauczyliśmy. Nasz pogląd na świat jest często już wyuczony, zaprogramowany społecznie i przewidywalny. Spójrzmy, jak opisałibyśmy poniższy obrazek.



Autor zdjęcia: [Julie Gropp](#)

Zaryzykujemy stwierdzenie, że większość osób w naszej części świata opisałaby ten obraz mniej więcej tak: „*Dzik przechodzi przez ulicę.*”

A gdybyśmy spojrzeli na zdjęcie z nie antropocentrycznego punktu widzenia? Wtedy opis obrazka brzmiałby następująco: „*Dzika zwierzyna nie przecina drogi. Droga przecina las.*”

Kiedy więc zmieniamy perspektywę, nagle widzimy rzeczy (i świat) w zupełnie innym świetle.



A jeśli odniesiemy to wszystko do tego, jak postrzegamy świat i jak mówimy o tym ze względu na nasze ograniczone spojrzenie, otrzymujemy historię podobną do tej w małym filmie poniżej. Film *Jak rozmawiać o świecie* został wyprodukowany przez kolegów z Polskiej Akcji Humanitarnej (PAH) w Polsce i ma napisy w języku angielskim:

Rozdział 2: Wprowadzenie do Celów Zrównoważonego Rozwoju

Lekcja 1: Informacje o CZR

CZR Lekcja 1.1: Kontekst i sprawowania

W 2015 r. państwa członkowskie Organizacji Narodów Zjednoczonych (ONZ) przyjęły Agendę na rzecz zrównoważonego rozwoju 2030, której celem jest służyć jako wytyczna postępowania mającego pomóc nam chronić planetę i jej mieszkańców. U jego podstaw leży 17 celów zrównoważonego rozwoju, które stanowią „wezwanie do działania”. do wszystkich krajów na całym świecie. W oparciu o główne problemy, przed którymi stoimy wszyscy zarówno w skali lokalnej, jak i globalnej, Cele mają za zadanie zarówno zapobiegać jak i łagodzić istniejące zagrożenia.

Proces, który zakończył się już utworzeniem i publikacją celów zrównoważonego rozwoju rozpoczął się w 1992 roku podczas Szczytu Ziemi w Brazylii, gdzie decyzje skupiały się na poprawie życia ludzi i ochronie środowiska. Osiem lat później podczas Szczytu Milenijnego uzgodniono Milenijne Cele Rozwoju (MCR).

Współpraca między państwami, która nastąpiła później, na przestrzeni lat składała się z kilku kluczowych etapów, obejmujących utworzenie grup roboczych, opracowanie dokumentów końcowych i innych, w których określono cele, pożądane wyniki i działania, które pomogą osiągnąć powyższe. „Rok 2015 był rokiem przełomowym dla multilateralizmu i kształtowania polityki międzynarodowej dzięki przyjęciu kilku ważnych porozumień:

- Program działań z Addis Abeby dotyczący finansowania Rozwój (lipiec 2015 r.)
- Porozumienie paryskie w sprawie zmian klimatycznych (grudzień 2015 r.)
- Obecnie coroczne Forum Polityczne Wysokiego Szczebla ds. Zrównoważonego Rozwoju służy jako centralna platforma ONZ służąca monitorowaniu i przeglądowi celów zrównoważonego rozwoju.

ONZ zapewnia wsparcie, wytyczne i budowanie potencjału w zakresie celów zrównoważonego rozwoju i ich wdrażania poprzez Dywizję ds. Celów Zrównoważonego Rozwoju (DSDG). „science-policy interface” jest głównym punktem zrozumienia i wdrożenia nauki, jednocześnie przeplatając się ze wszystkimi pożądanymi wynikami. Odbywa się to za pośrednictwem tak zwanego Globalnego raportu na temat zrównoważonego rozwoju (GSDR). W 2016 roku ustalono, że raport będzie publikowany co 4 lata, a w 2023 roku, gdy osiągniemy półmetek, ma zostać opublikowany drugi raport. ONZ publikuje także roczny raport z postępu prac nad SDGs.



https://www.freepik.com/free-vector/ekologia-zrównoważony-rozwoj-mieszkanie-sdg-ilustracja_26054524.html

Lekcja 1.2: Cele zrównoważonego rozwoju w skrócie



Cele zrównoważonego rozwoju, znane również jako cele zrównoważonego rozwoju lub cele globalne, zostały przyjęte w 2015 r. i mają datę końcową – 2030 r. Składają się z 17 odrębnych, ale jednak powiązanych ze sobą i wzajemnie zależnych celów oraz celów im odpowiadających. Każde działanie na rzecz jednego celu może mieć bezpośredni lub pośredni wpływ na inny, a często wspomniane działania muszą być wieloaspektowe, dobrze zaplanowane i wykonane. Cele składają się łącznie ze 169 celów. Kraje zobowiązały się do priorytetowego traktowania postępu na rzecz tych, którzy rozwijają się najwolniej. Ponownie należy zauważyć, że chociaż są one uzgodnione przez państwa członkowskie ONZ, służą jedynie jako wytyczne, a nie prawo. Chociaż istnieją ramy legislacyjne, które stanowią podstawę wielu celów lub je wspierają, nie są one spójne ani powszechnie stosowane, lecz dotyczą raczej poszczególnych krajów. Jest to również jeden z głównych zarzutów krytycznych wobec celów zrównoważonego rozwoju, które zostaną omówione w lekcji 2.

Zdjęcie ze strony internetowej ONZ dotyczącej celów zrównoważonego rozwoju Same cele są

następujące:

- Cel 1. Koniec z ubóstwem (7 celów)
- Cel 2. Zero głodu (8 celów)
- Cel 3. Dobre zdrowie i dobre samopoczucie (13 celów)
- Cel 4. Wysokiej jakości edukacja (10 celów) Cel 5. Równość płci (9 celów)
- Cel 6. Czysta woda i warunki sanitarne 8 celów) Cel 7. Niedroga i czysta energia (5 celów)
- Cel 8. Godna praca i wzrost gospodarczy (12 celów)
- Cel 9. Przemysł, innowacje i infrastruktura (8 celów) Cel 10. Zmniejszenie nierówności (10 celów)
- Cel 11. Zrównoważone miasta i społeczności (10 celów)
- Cel 12 Odpowiedzialna produkcja i konsumpcja (11 celów)
- Cel 13. Działania na rzecz klimatu (5 celów)
- Cel 14. Życie pod wodą (10 cele)
- Cel 15. Życie na lądzie (12 celów)
- Cel 16. Pokój, sprawiedliwość i silne instytucje (12 celów)
- Cel 17. Partnerstwo dla celów (19 celów)

W celu uzyskania bardziej szczegółowych informacji należy zapoznać się z następującą oficjalną stroną dotyczącą celów zrównoważonego rozwoju: https://sdgs.un.org/#goal_section

Lekcja 1.3: Stan obecny: Raport dotyczący celów zrównoważonego rozwoju na rok 2022

Najnowszy raport na temat postępów w realizacji celów zrównoważonego rozwoju został opublikowany w 2022 r. Opublikowane wyniki i analizy są ogólnie dalekie od pozytywnych. Należy jednomyślnie stwierdzić, że pandemia Covid-19, po której nastąpił konflikt zbrojny, w tym na Ukrainie, wzrost cen gazu i ropy oraz szereg „incydentów” środowiskowych; znacząco i negatywnie wpłynęły na dotychczasowy postęp. Informacje przedstawione w raporcie opierają się na najnowszych dostępnych danych (stan na czerwiec 2022 r.) na temat wybranych wskaźników w globalnej strukturze wskaźników¹ dla celów zrównoważonego rozwoju. Poniżej przedstawiono niektóre z kluczowych wniosków na temat statusu/wyzwań związanych z każdym celem w formie bezpośrednich fragmentów samego raportu:

Cel 1. Koniec z ubóstwem: ponad 4 lata starań o postęp w walce z ubóstwem zostały zniweczone przez Covid-19; Rosnąca inflacja i skutki wojny na Ukrainie dodatkowo utrudniają postęp w zakresie liczby osób żyjących w skrajnym ubóstwie w 2022 r. Prognozy przed pandemią zakładały, że liczba osób żyjących w skrajnym ubóstwie będzie wynosić 581 milionów, a obecna: 657–676 milionów

Cel 2 Zero głodu: Aby do roku 2030 ograniczyć karłowatość u dzieci o 50%, roczna stopa musi się podwoić, kryzys na Ukrainie spowodował niedobory żywności dla najbardziej potrzebujących ludzi na świecie

Cel 3. Dobre zdrowie i dobrostan : 22,7 mln dzieci nie otrzymało podstawowych szczepionek w 2020 r. – o 3,7 mln więcej niż w 2019 r., Po raz pierwszy od 2005 r. wzrosła liczba zgonów z powodu gruźlicy, Pandemia Covid19 Zakażonych więcej niż (połowa 2022 r.) (2020–2021) na całym świecie i doprowadziło do 15 milionów zgonów (koniec 2021 r.) Zakłócenia w podstawowych usługach zdrowotnych: 92% krajów wstrzymało postęp w zakresie powszechnej opieki zdrowotnej

Cel 4. Wysokiej jakości edukacja: Utrwalone nierówności w edukacji pogłębiły się jedynie podczas pandemii; ponad połowa zajęć stacjonarnych została odwołana; Globalny kryzys w nauce związany z pandemią Covid-19 pogłębił sytuację 147 milionów dzieci w latach 2020–2021

Cel 5. Równość płci: Należy wzmocnić budżetowanie uwzględniające aspekt płci, wymagałoby to kolejnej 40 lat, aby kobiety i mężczyźni byli równo reprezentowani w krajowych przywództwach politycznych w obecnym tempie. Kobiety odpowiadały za 39% całkowitego zatrudnienia w 2019 r., ale odpowiadały za 45% globalnej utraty zatrudnienia w 2020 r.

Cel 6. Czysta woda i warunki sanitarne: Osiągnięcie celów w zakresie wody pitnej, warunków sanitarnych i higieny do 2030 r. wymaga czterokrotnego przyspieszenia tempa postępu



Cel 7. Niedroga i czysta energia: Międzynarodowe przepływy finansowe do krajów rozwijających się w zakresie energii odnawialnej spadły drugi rok z rzędu, spowolnił imponujący postęp w elektryfikacji

Cel 8. Godna praca i wzrost gospodarczy: Światowe bezrobocie pozostanie powyżej poziomu sprzed pandemii przynajmniej do 2023 r., ożywienie gospodarcze na świecie zostało dodatkowo zahamowane przez kryzys ukraiński,

Cel 9. Przemysł, innowacje i infrastruktura: Odbicie w światowym przemyśle wytwórczym z pandemii, ale kraje najslabiej rozwinięte pozostają w tyle, branża pasażerskich linii lotniczych wciąż walczy o odrobienie katastrofalnych strat

Cel 10. Zmniejszenie nierówności: Pandemia spowodowała pierwszy wzrost dochodów między krajami nierówność w pokoleniu; Rekordowa liczba uchodźców na świecie

Cel 11. Zrównoważone miasta i społeczności: Niepozostawianie nikogo w tyle będzie wymagało wzmożonego skupienia się na miliardzie mieszkańców slumsów

Cel 12. Odpowiedzialna produkcja i konsumpcja: 13,3% światowej żywności traci się po zbiorach, a zanim trafi na rynki detaliczne, wzrasta nasza zależność od zasobów naturalnych.

Cel 13. Działania na rzecz klimatu: finansowanie działań związanych ze klimatem nie przekracza 100 miliardów dolarów rocznych zobowiązań, emisje CO₂ związane z energią wzrosły o 6% w 2021 r., osiągając najwyższy w historii poziom; Rosnące temperatury na świecie nie słabną, co prowadzi do coraz bardziej ekstremalnych warunków pogodowych

Cel 14. Życie pod wodą: Rosnące zakwaszenie zagraża życiu morskemu i ogranicza zdolność oceanu do łagodzenia zmian klimatycznych, W 2021 r. do oceanu przedostało się ponad 17 milionów ton tworzyw sztucznych

Cel 15. Życie na lądzie: Różnorodność biologiczna jest w dużej mierze zaniedbywana w wydatkach na walkę z pandemią Covid-19, 133 strony ratyfikowały Porozumienie z Nagoi Protokół dotyczący dostępu do zasobów genetycznych oraz ich sprawiedliwego i godziwego wykorzystania.

Cel 16. Pokój, sprawiedliwość i silne instytucje: Rekordowa liczba 100 milionów ludzi została przymusowo przesiedlona na całym świecie (może 2022 r.) korupcję stwierdza się w każdym regionie.

Cel 17. Partnerstwo dla celów: Rosnące zadłużenie Internet zagraża krajom rozwijającym się odbudowa po pandemii, korzystanie z Internetu przyspieszyło podczas pandemii. W 2021 r. bezpośrednie inwestycje zagraniczne wzrosły do 1,58 biliona dolarów, co oznacza wzrost o 64% w porównaniu z 2020 r.

Wniosek jest taki, że wydarzenia z ostatnich dwóch lat miały negatywny wpływ na postęp w realizacji celów zrównoważonego rozwoju i należy podjąć wysiłki podjęte, aby przeciwdziałać i łagodzić, jeśli mamy osiągnąć cele i mieć szansę na zabezpieczenie zrównoważonego i bezpiecznego środowiska na przyszłość.

Lekcja 2: Krytyka Celów Zrównoważonego Rozwoju

Cele ONZ w zakresie zrównoważonego rozwoju były wykorzystywane jako plan działania w kierunku zrównoważonego rozwoju przez ostatnie 7 lat. Służąc jako przewodnik po polityce państwa, postępowaniu biznesowym i osobistym, ich celem jest wyznaczanie celów i bycie motorem zmian. Wielu twierdzi, że cele zrównoważonego rozwoju są niedoskonałym, ale wciąż najlepszym odzwierciedleniem dotychczasowej złożoności świata i naszego wpływu. I to są właśnie te „niedoskonałości” które są przedmiotem analizy i krytyki. W rzeczywistości, według „The Economist”, już w 2015 r. „krytycy twierdzą, że szeroki zakres jest sprzeczny z koniecznością ustalenia priorytetów. The Economist opisuje cele zrównoważonego rozwoju jako tak szerokie i rozległe, że „... jest to zdradą najbiedniejszych ludzi na świecie”.

Niestety, dzięki Agendzie 2030 i 17 celom zrównoważonego rozwoju światowym przywódcom w dalszym ciągu nie udało się wyjść poza binarny światopogląd, zgodnie z którym świat powinien składać się ze świata rozwiniętego (czyli „nas” – Europy i Ameryki Północnej) i wszystkich innych, które wciąż się „rozwijają”. Takie rozumienie rozwoju zakłada tylko jedną możliwość rozwoju „realnego”, zbliżonego do naszego. Jest to wciąż spojrzenie na świat przez neoliberalną soczewkę wzrostu gospodarczego i rozwoju gospodarczego (Gobbo, 2016). Cele mogą oznaczać zwrot w stronę równych partnerstw, które umożliwiają uczenie się od siebie nawzajem, ale w rzeczywistości ich dyskurs ponownie opiera się na oddzieleniu krajów rozwiniętych i słabo rozwiniętych w typowym paradygmacie gospodarczym.

Kluczowe punkty krytyczne:

Cele

Istnieje dość powszechna krytyka dotycząca celów, co opóźnia realizację każdego celu. „Na przykład Kopenhaskie Centrum Konsensusu podjęło inicjatywę mającą na celu przeprowadzenie analizy kosztów i korzyści celów zrównoważonego rozwoju, podkreślając, że wysiłki na rzecz osiągnięcia niektórych celów byłyby „nieoptymalne”; i sugerowanie, że należy je zmienić lub całkowicie porzucić (Lomborg 2014). Poważną przeszkodą okazał się brak precyzyjnego określenia finansowania i sposobu jego realizacji. W rzeczywistości, według Banku Światowego opublikowanego w najbardziej kompleksowym badaniu kosztów WBG Beyond the Gap, szacuje się, że osiągnięcie celów zrównoważonego rozwoju związanych z infrastrukturą, a także łagodzenie zmiany klimatu związanej z infrastrukturą, będzie wymagało inwestycji o wartości 4,5–8,2 procent krajów o niskim i średnim dochodzie łącznie PKB rocznie w 2015 r.–30. 5. Jednakże w poszczególnych krajach, zwłaszcza w krajach o niskich dochodach, potrzeby inwestycyjne mogą stanowić



znacznie większą część PKB. Poza tym według Philipa Alstona nie ma wyraźnego powiązania z konkretnymi prawami człowieka. Chociaż można dokonać powiązań, można stwierdzić, że powiązania te nie są wystarczające.

Wskaźniki i indeks SDG

Występuje wielopoziomowy problem ze wskaźnikami. Chociaż ich celem jest kierowanie postępowaniem i śledzenie postępu, nie były one w stanie tego zrobić. Według doniesień nie obejmują one w pełni koncepcji, pozostawiają miejsce na kontestację i interpretację oraz nie obejmują niczego, co nie jest w oczywisty sposób namacalne. Indeks SDG jest jednym z pozostałych punktów spornych. Według Hickela „kraje z najwyższymi wynikami w tym indeksie należą do krajów najbardziej niezrównoważonych pod względem środowiskowym na świecie”. Wynika to z faktu, że dobre wyniki w zakresie celów związanych z rozwojem (a jest ich większość) mogą zapewnić wysoką ocenę, nawet jeśli wyniki w zakresie zrównoważonego rozwoju są niskie. Dzieje się tak w wielu krajach rozwiniętych, takich jak Szwecja czy Stany Zjednoczone, w których według doniesień występuje

„niezrównoważony poziom wpływu na środowisko”. Oprócz tego Uniwersytet w Leeds podobno opublikował dane, które dokładnie potwierdzają tezę, że kraje zajmujące wysokie miejsca w rankingach faktycznie mają wyjątkowo wysoki poziom wykorzystania zasobów, zanieczyszczeń itp.

Problem ten pogłębia fakt, że większość wskaźników nie uwzględnia handlu międzynarodowego, a dane nie odzwierciedlają na przykład produkcji przedsiębiorstwa z UE, które zleciło produkcję krajowi rozwijającemu się. To prowadzi nas do kwestii danych.

Niewystarczające lub nieprawidłowe dane

Aby śledzić postęp w realizacji Celów, wymagane są dane ze wszystkich stanów. Dane te muszą być przekazywane terminowo, muszą być kompletne i dokładne. Jednak w rzeczywistości tak nie jest. Brakuje danych w krajach, które wymagają najwięcej wysiłku. Według raportu opublikowanego przez Bali Swain „od 1990 r. nie ma ani jednego pięcioletniego okresu, w którym kraje dysponowałyby wystarczającą ilością danych, aby zgłosić ponad 70 procent postępów w realizacji milenijnych celów rozwoju (UN Independent Expert Advisory Group, 2014). Co bardziej niepokojące, około połowa tych danych opiera się na ankietach przeprowadzonych na poziomie krajowym; reszta składa się z szacunków, modelowania i gmonitorowanie lokalne”. Brakuje danych, są one nieaktualne i niewiarygodne. „Szara strefa” nie znajduje odzwierciedlenia, praktyki korupcyjne i nielegalny handel, praca przymusowa itp. również nie są odzwierciedlone.

Język celów

W 2015 r. Easterly, który jest jawnie krytycznie wobec Celów stwierdził, że SDG odpowiadają na pytanie, co należy zrobić, ale nie dają odpowiedzi na pytanie „jak?” i „kto”. Sugeruje to, że wiedza o tym, co należy zrobić, nie zapewnia rozwiązania, a bez konkretnego podziału odpowiedzialności nie będzie można podjąć żadnych działań. Co więcej, ponieważ cele zrównoważonego rozwoju nie są wiążące i umożliwiają wybór sposobu realizacji celów oraz zmiany celów w poszczególnych stanach, wspólnie z indywidualnymi osobami. odpowiedzialności, nie ma wystarczającej presji, aby działać. A rzeczywistość jest taka, że bez wystarczającej presji i opierając się wyłącznie na współpracy nie przyniesie oczekiwanych rezultatów. Niestety, można to już zaobserwować po niewystarczającym postępie w realizacji Celów, co pokrótce omówiono w poprzedniej lekcji. Paradoks zasobów

Badacz Rene Suša (2021) podobnie twierdzi, że sedno celów zrównoważonego rozwoju obejmuje fundamentalny paradoks: mianowicie zrównoważony rozwój i rozwój, jakie znamy, po prostu nie są ze sobą kompatybilne. Wszyscy wiemy, że żyjemy na fizycznie ograniczonej planecie, ale mimo to chcemy nadal funkcjonować w systemie opartym na modelu nieograniczonego wzrostu. Koncepcja zrównoważonego rozwoju powinna zatem skupiać się na tym, co dokładnie chcemy przetrwać i co chcemy uczynić zrównoważonym. Język celów zrównoważonego rozwoju sugeruje, że odpowiedź na to pytanie wydaje się brzmieć: chcemy utrzymać struktury społeczno-gospodarcze, którymi się dzisiaj cieszymy. Nie jest to jednak możliwe na planecie o ograniczonych zasobach. Jeśli natomiast przyjrzymy się, jak inne części świata (poza światem zachodnim) rozumieją i interpretują zrównoważony rozwój, być może również ten rozwój ujrzymy w zupełnie nowym świetle. Na przykład wiele ludów tubylczych definiuje zrównoważony rozwój jako zdolność do przetrwania, zdolność do samodzielnego utrzymania się. Dla nich zrównoważony rozwój nie jest terminem opisującym kontynuację tempa wzrostu gospodarczego, ale raczej opisuje sposób życia, który pozwala utrzymać się przy życiu w dłuższej perspektywie. Wydaje się to prostą koncepcją, jednak wyraźnie brakuje tego w naszym systemie, a nawet w języku celów zrównoważonego rozwoju.

Philip Alston

Philip Alston, dyrektor ustępujący sprawozdawca ONZ ds. skrajnego ubóstwa i praw człowieka (Alston, 2020) był jednym z głównych krytyków celów zrównoważonego rozwoju. Według niego jednym z głównych problemów związanych z organizacją Goals jest „poleganie na wadliwej międzynarodowej granicy ubóstwa (IPL) Banku Światowego wynoszącej 1,90 dolara dziennie jako barometrze ubóstwa, którą słusznie oceniają jako zbyt niski poziom, aby wspierać godne życie zgodne z podstawowymi prawami człowieka (Alston, 2020, s. 4). W swoim raporcie końcowym z 2020 r. stwierdza, że nawet „jeśli cele zrównoważonego rozwoju zostaną osiągnięte, miliardy ludzi w dalszym ciągu staną w obliczu poważnej deprivacji, ponieważ granica ubóstwa oznacza w najlepszym wypadku „gołe środki do życia”. (Alston, 2020, s. 10). Być może najważniejszym punktem jego krytyki jest to, że cele zrównoważonego rozwoju wzywają do wzrostu gospodarczego przy jednoczesnym przeciwdziałaniu zmianom klimatycznym. Wzrost gospodarczy, nierówna dystrybucja zasobów i niewystarczające działania w kierunku polityk, które mogą być korzystne, to główne czynniki wpływające zarówno na



negatywny wpływ na klimat, jak i na biednych. Ponadto wzywa do ponownej kalibracji celów zrównoważonego rozwoju. I nie jest on jedyny. Liczne publikacje sugerują potrzebę zmiany podejścia, które wzmocniła pandemia i jej skutki.

Rozdział 3: Filmy dotyczące CZR z Krajów Globalnego Południa

p>Praca nad projektem Culpeer4Change pokazała, jaki wpływ mogą mieć grupy z Globalnego Południa na nasz pogląd i rozumienie zrównoważonego rozwoju. Dlatego też poniżej zawarto kilka przykładów obrazujących pracę takich grup, które w sposób artystyczny przybliżają kluczowe kwestie. Można je wykorzystać w ramach uczenia się międzykulturowego, w tym cyfrowo. Możliwość zobaczenia pracy innych i poznania ich punktu widzenia na kluczowe kwestie można wykorzystać do zainicjowania dialogu i współpracy na rzecz wspierania Celów Zrównoważonego Rozwoju.

Lekcja 1: W jaki sposób filmy mogą być wykorzystane w podejściu krok - po - kroku

Krok 1 Osoba lub grupa powinna zapoznać się z celami zrównoważonego rozwoju.

Krok 2 Poniższy krótki przewodnik może pomóc w wyborze filmów wideo, które można oglądać w odniesieniu do interesującego celu zrównoważonego rozwoju. Uczestnicy powinni zapoznać się z grupą, skąd pochodzą, czym się głównie zajmują. Samo to poszerzyłoby wiedzę uczestników szkolenia i otworzyło ich na nowe kultury

Krok 3 Obejrzyj jeden lub więcej filmów

Krok 4 Przeprowadź dyskusję online/osobiście na temat filmu pomiędzy uczestnikami: Jakie były omawiane tematy?, Na czym skupiano się?, Jakie inne cele zrównoważonego rozwoju (inne niż ten wskazany) Twoim zdaniem zostały omówione i w jaki sposób?

Krok 5 Przeprowadź dyskusję z grupą, której film został obejrzany. Zadawaj pytania, dziel się komentarzami, wywieraj wpływ i dziel się wiedzą na temat pracy innych w odpowiednich domenach. Jeśli nie jest możliwe przeprowadzenie dyskusji w grupie, zorganizuj drugą sesję ze swoimi rówieśnikami i przedstawcie pomysły, w jaki sposób wasza grupa mogłaby podejść do tematu. Krok 6 Przemyślcie pomysły i możliwości współpracy

Lekcja 2: Filmy i ich związek z CZR

Kraj pochodzenia: Peru

Nazwa grupy: Arena y Esteras

Krótki opis filmu: Zmiany klimatyczne w Peru — krótki wgląd w zaangażowanie Arena y Esteras w walkę ze zmianami klimatycznymi na swoim terenie i w sąsiedztwie

Połączenie z SDG: SDG 15

Kraj pochodzenia: Etiopia

Nazwa grupy: Circus Devere Berhan

Krótki opis filmu: Występ „Cargo” w wykonaniu Circus Debere Berhan

Pełny występ (1:20 minut) Circus Debere Berhan z muzyką na żywo

Połączenie z SDG: wiele

Kraj pochodzenia: Republika Południowej Afryki

Nazwa grupy: M.U.K.A.

Krótki opis filmu: Spektakl „I am sorry”- pełny spektakl „I am sorry” Aktorzy: Reżyseria: Brian Pakhati

Połączenie z SDG (krótki opis objętych celów): 4

Kraj pochodzenia: Boliwia

Nazwa grupy: Teatro Trono

Krótki opis filmu: Teatro Trono - Retorno a la semilla

Towarzysz młodym artystom Teatro Trono w ich badaniach nad korelacjami klimatycznymi zmiana, matka ziemia i ludzkie zachowanie. Zabierają nas w podróż na łodowce Boliwii, które są w wielkim niebezpieczeństwie.

Połączenie z SDG (krótki opis objętych celów): 13

Kraj pochodzenia: Argentyna

Nazwa grupy: Fuera de Foco

Krótki opis filmu: Obejrzyj genialny mini występ Fuera de Foco Girl o prawach kobiet w czasach pandemii

Połączenie z SDG: SDG 5

Kraj pochodzenia: Wiele

Nazwa grupy: Muzyka dla celów zrównoważonego rozwoju



Krótki opis filmu: Grupy z całego świata spotykają się, aby wspólnie tworzyć muzykę (online) na tematy związane z celami zrównoważonego rozwoju

Link do filmu: <http://mackglobe.com/musicforsdgs/>

Połączenie z SDG: wiele

Kraj pochodzenia: Uganda

Nazwa grupy: SOSOLYA 2022

Krótki opis filmu: Zmiany klimatyczne w UGANDIE — krótki wgląd w zaangażowanie SOSOLYA w walkę ze zmianami klimatycznymi na własnym terenie i w sąsiedztwie. I jak dziewczyna przynosi ROZWIĄZANIE dla tego problem. Widzisz części „Kobieta-Król” na scena szkolna w Rissen/Hamburg.

Link do filmu: Dostępny na platformie CULPEER

Połączenie z SDG: 5 i 13

Kraj pochodzenia: Uganda

Nazwa grupy: SOSOLYA

Krótki opis filmu: Na początku czerwca 2019 roku Bagonza Herman Katoroogo, trener tańca w Akademii Tańca

Sosolya Ungudu z Kampali w Ugandzie, był gościem 11. klasy (ProVo2) w szkole Erich Kästner School w

Hamburgu-Farmen. Jego wizyta była częścią projektu „CREACTIV na rzecz sprawiedliwości klimatycznej”

KinderKulturKarawane. W programie znalazły się ćwiczenia twórcze, refleksje nad marzeniami i ideałami, dyskusje na temat przyczyn i skutków zmian klimatycznych oraz możliwych rozwiązań: Kim byli ludzie, którzy mnie ukształtowali? Co jest dla mnie ważne w życiu? Co możemy zrobić przeciwko globalnemu ociepleniu? Jak mogłyby wyglądać miasta przyjazne dla klimatu? W tym celu młodzi ludzie opracowali własne prawa dla swoich miast przyszłości. Na koniec odbyły się zajęcia taneczne. Kiedy w październiku 2019 r. odwiedzą nas młodzi artyści z Sosolyi, z tych pomysłów powinien wyłonić się wspólny performans, który powinien zostać udostępniony publiczności

Połączenie z SDG (krótki opis objętych celów): 13

Kraj pochodzenia: Salwador

Nazwa grupy : Tiempos Nuevos Teatro

Krótki opis filmu: Członkowie Tiempos Nuevos Teatro (TNT) z Salwadoru przedstawiają siebie i swoją sztukę, z którą będą wyjechać wiosną 2022 r. w ramach Dziecięcej Karawany Kulturalnej i opowie, dlaczego ochrona klimatu jest ważna.

Połączenie z SDG: 13

6. Przejście od wiedzy do Kreatywnego Działania - przykłady

Wprowadzenie

Opierając się na naszych wcześniejszych doświadczeniach w międzykulturowej edukacji rówieśniczej, w wymianach między młodzieżą z Globalnej Północy i Globalnego Południa oraz na wnioskach wyciągniętych podczas kryzysu zdrowotnego Covid-19, nasz zespół stworzył szereg metod cyfrowych, które przekształcają te kulturalne interakcje oparte na fizycznej obecności i równoległym działaniu w świecie rzeczywistym w wersje cyfrowe.

Rozdział 1: Wprowadzenie do działań kreatywnych

Opierając się na naszych wcześniejszych doświadczeniach w międzykulturowej edukacji rówieśniczej, w wymianach między młodzieżą z Globalnej Północy i Globalnego Południa oraz na wnioskach wyciągniętych podczas kryzysu zdrowotnego Covid-19, nasz zespół stworzył szereg metod cyfrowych, które przekształcają te kulturalne interakcje oparte na fizycznej obecności i równoległym działaniu w świecie rzeczywistym w wersje cyfrowe.

Przykładowo twórczość artystyczną związaną z celami zrównoważonego rozwoju (SDG), która promowała je w realnym świecie: na pocztówkach czy innych przedmiotach użytkowych, aktualnie można przenieść do wirtualnej galerii, obejmującej zarówno fotografię, jak i malarstwo/dzieła sztuki, zajmujące się określonymi zagadnieniami SDG i które mogą być przygotowywane przez artystów z całego świata. Jeśli więc pomyślałeś, że murale można wykonać tylko wtedy, gdy wszyscy artyści są fizycznie obecni, przemysły to jeszcze raz, uwzględniając "Wirtualne Murale", w ramach których artysta, opiekun z odległej lokalizacji, będzie prowadził i wspierał muralistów po drugiej stronie łącząca internetowego. Interakcja online zostanie wykorzystana do omówienia kolorów, samej idei przekształcenia obrazu w mural oraz powiązanych tematów czy historii. „30 pytań, aby zakochać się w kulturze” to koncepcja, która nawiązuje do koncepcji „30 pytań, aby się zakochać”, przekształcając ją w ponadnarodowe działanie online z sesjami synchronicznymi i asynchronicznymi, które mogą pomóc, wchodzącym w relację ludziom, lepiej zrozumieć kulturowy przekaz i dotrzeć do drugiej osoby, głównie za pomocą pytań dotyczących tego, jak dana osoba postrzega daną kulturę i jak nią żyje prywatnie oraz w jaki sposób może dzielić się nią z przyjacielem.

Od zarania dziejów ludzie opowiadają sobie historie o rozmaitych sprawach. Ich opowieści rozchodziły się coraz dalej, uniwersalne mądrości zdołały przeniknąć do tych opowieści, legend, baśni i podań narodów na wszystkich kontynentach. Dzielenie się historiami w podcastach – bajkami, baśniami i przysłowiami – to kolejna cyfrowa aktywność, którą zakładamy jako atrakcyjną online.



Sekcję podcastów wzbogacą filmy zawierające domowe historie opowiedane przez młodych ludzi z Globalnego Południa – nie bajki, ale nośniki współczesnej kultury, która zasługuje na sprawiedliwą reprezentację.

Teatr jest ekspresją kulturową, która ma bardzo silny, przemieniający wpływ na ludzi. Zwłaszcza, gdy używa się go do zmiany społecznej. To, co CULPEER w formie zdalnej oferuje, to formy Teatru Asynchronicznego, które zajmują się globalnymi, problematycznymi sytuacjami, rozwiązują problemy transkontynentalne i dzielą się osobistymi historiami, wkraczając w domenę teatru dosłownego i teatru uciskanych, w wielu ich formach. Przykładowa sztuka teatralna poświęcona celom zrównoważonego rozwoju, opracowana i nagrana przez grupę z Afryki Południowej, zapewni widzom możliwość autorefleksji i analizy. Sesje pytań i odpowiedzi online można wykorzystać do spotkań z aktorami i omawiania różnych aspektów sztuki. Jedzenie jest nośnikiem kultury, jest wyrazem tożsamości kulturowej. Jedzenie wpływa na kulturę na różne sposoby, takie jak rodzina, tradycja i religia. Takie aspekty definiują nawet narody. Dlatego dzielenie się tym, jak gotujemy i co jemy, za pośrednictwem internetowych lekcji gotowania to kolejna cyfrowa metoda, w którą wnosimy.

I wreszcie muzyka jest wyrazem kultury, który może pomieścić wszystkie informacje, którymi powinniśmy się podzielić – od faktów zawartych w tekstach po uczucia ukazane w melodiach.

Umacniająca się transkontynentalna akcja cyfrowa „Zaśpiewajcie razem piosenkę” to kolejna oferta inicjatywy cyfrowych metod CULPEER. Ta część oferty projektu będzie uzupełniać tutoriale i sesje tańca i gry na perkusji. Przejdź do opisów metod cyfrowych i materiałów pomocniczych, aby dowiedzieć się, w jaki sposób możesz przenieść i przekształcić swoją wiedzę kulturową w kreatywne działania online.

Rozdział 2: Metody cyfrowe

Prezentujemy przykłady międzykulturowej edukacji rówieśniczej w wersji cyfrowej, i zachęamy do wdrożenia ich w praktyce swojej pracy środowiskowej i w grupach. Mamy nadzieję, że zainspiruje to Was do rozwijania kreatywnej i zrównoważonej edukacji cyfrowej.

Pełna lista metod cyfrowych zaproponowanych przez CULPEER DIGITAL

- Historie domowe
- Przysłowia z podcastów
- Asynchroniczne zajęcia teatralne
- Wspólne śpiewanie piosenki
- Zajęcia kulinarne online
- Podcasty o bajkach
- Wirtualna galeria
- Wirtualny mural
- Warsztaty umiejętności
- "30 pytań, jak zakochać się w kulturze"

Metody są pogrupowane według typów grafiki. Niemniej jednak większość z nich wykorzystuje różne metodologie artystyczne i cyfrowe.

Sztuka wizualna 1: Wirtualny Mural

Projekt muralu to piękna opcja dzielenia się pomysłami, uwidocznienia sztuki na rzecz transformacji społecznej i wzmocnienia lokalnych relacji. Sztuka to uniwersalny język, który nie zna granic. Mural można także stworzyć z pomocą artysty „wirtualnie”, tj. połączonego online i mogącego udzielić grupie uczestników po drugiej stronie instrukcji, jak malować, na podstawie wyświetlanego na ścianie czarno-białego obrazu, podobne do obrazów „malowanych po numerach”, ale tym razem na większą skalę i przy współtworzeniu arcydzieła przez wielu malarzy. *Zobacz pełny opis metody.* Ta metoda może Ci pomóc w:

- - przygotowaniu/opisie;
- - rozwój relacji;
- - poznanie tematu

Sztuka wizualna 2: Galeria wirtualna

Wirtualna galeria to nie tylko strona internetowa zawierająca obrazy kreatywnej pracy, ale interaktywne doświadczenie, które może przybierać różne formy. Wirtualna galeria zyskuje na wartości, gdy jest w niej publiczność. Publiczność interpretuje eksponaty i dąży do nadania im znaczenia.



Ta metoda może pomóc w

- przygotowaniu / podsumowaniu;
- rozwoju relacji;
- zdobywaniu wiedzy na dany temat

Teatr 3: Asynchroniczne działania dramowe

Działania oparte na metodach Teatru Uciśnionych i aktywności Verbatim. Jest to proces tworzenia 15-20 minutowej sztuki teatralnej na dany temat, kończący się stanem grawitacji, który uczestnicy próbują zmienić. To ćwiczenie opiera się na różnych podejściach teatralnych. Jednym z nich jest teatr uciśnionych, a drugim - teatr dosłowny.

Pierwsza forma teatru opiera się na idei rozwijania impulsów reakcji i interwencji przeciwko wszelkim rodzajom ucisku promowanym przez teatr uciśnionych. Teatr uciśnionych otwiera możliwość dialogu, zamieniając widzów w aktorów - zdolnych do wkroczenia w dowolnym momencie i wpłynięcia na sposób, w jaki rozwija się sztuka. Tutaj jedna grupa (z kraju A) może odgrywać sceny z lokalnymi problemami, dzielić się nimi z innymi grupami i otrzymywać propozycje rozwiązań lub zmian, rozpatrywane z innej perspektywy - odgrywane jako sztuka teatralna.

Druga forma teatru - verbatim - daje głos tym, którzy nie czują się pewnie, by mówić i wydobywa na światło dzienne historie, którymi trudniej się podzielić. Verbatim może obejmować działania związane z nagrywaniem własnych historii i dzieleniem się nimi z inną osobą, dając jej możliwość opowiedzenia ich tak, jakby były ich własnymi.

Ta metoda może pomóc w

- poznawaniu tematu

Gotowanie 4: lekcje gotowania online

Jedzenie jest ważnym elementem tożsamości kulturowej ludzi. Jest częścią tego, kim są i jak łączą się ze swoją grupą kulturową lub etniczną, do której należą. Zwłaszcza dla osób ze środowisk migrantów i uchodźców, jedzenie działa jako sposób na zachowanie ich kultury. Dzielenie się kuchnią narodową z ludźmi z innych krajów przyczynia się do dzielenia się kulturą narodową. Co więcej, komunikacja międzykulturowa poprzez jedzenie prowadzi do wzbogacenia relacji z innymi ludźmi, poza granicami kraju. Przed rozpoczęciem lekcji gotowania online potrzebny jest etap przygotowawczy.

Ta metoda może pomóc w

- rozwoju relacji; -poznawaniu tematu

Film 5: Wspólne śpiewanie piosenki

Wspólne śpiewanie piosenki to ćwiczenie, które pozwala uczestnikom śpiewać tę samą piosenkę indywidualnie, ale prezentować ją jako wspólny wynik, w formatach audio i wideo. Jest to kolaż kilku osób śpiewających i grających tę samą muzykę. Uczestnicy mają możliwość wybrania piosenki, zaśpiewania i zagrania jej, zaprezentowania swoich umiejętności muzycznych i instrumentów, na których grają. Ponadto uczestnicy mogą tańczyć lub wykonywać dowolną aktywność fizyczną/performatywną związaną z muzyką i piosenką.

Śpiewanie i dzielenie się tą samą piosenką wśród uczestników może pomóc w znalezieniu powiązań między nimi poza granicami kraju. Bardzo często znają oni te same lub podobne popularne melodie.

Ta metoda może pomóc w:

- przygotowaniu / podsumowaniu;
- rozwoju relacji

Film 6: Historie domowe



Uczestniczące grupy prezentują i dowiadują się o swoich domach i codziennym życiu poprzez nagrania wideo. Filmy nakręcone przez uczestników mogą przedstawiać ich codzienne życie w mieście lub wiosce, w której mieszkają, najciekawsze budynki lub punkty orientacyjne, sposób, w jaki docierają do szkoły, uniwersytetu lub domu kultury, co zwykle robią w wolnym czasie, a jeśli ma to zastosowanie, mogą przedstawić krótki wgląd w to, jak ćwiczą ze swoją grupą artystyczną.

Ta metoda może pomóc w

- przygotowaniu / podsumowaniu;
- rozwoju relacji; -poznawaniu tematu;

Film 7: Warsztaty umiejętności

Warsztat umiejętności to działanie mające na celu nauczanie określonej umiejętności w formacie wideo. Można go oczywiście zastosować również do wymiany online lub obecności. W tym przypadku uczniowie mają możliwość podzielenia się specjalnymi umiejętnościami, takimi jak gra na perkusji lub innym instrumencie, taniec, teatr, akrobatyka, malarstwo, szycie, ale także umiejętności cyfrowe, takie jak tworzenie PowerPointa, edycja filmów lub zdjęć itp. mogą być bardzo interesujące.

Ta metoda może pomóc w

- przygotowaniu / podsumowaniu;
- rozwoju relacji

Audio 8: Podcast z bajkami

Nagrania audio bajek lub opowieści ludowych reprezentujących kulturę kraju uczestników zebrane jako podcast - seria cyfrowych plików audio, które są udostępniane do pobrania lub odsłuchania przez Internet. Każde pojedyncze nagranie audio jest znane jako odcinek podcastu.

Ta metoda może pomóc w:

- rozwoju relacji;
- zdobywaniu wiedzy na dany temat

Audio 9: 30 pytań, aby zakochać się w kulturze

Ta metoda jest przekształcona w podcast, nagranie audio spotkania grupowego, podczas którego uczestnicy prowadzą dyskusję w oparciu o odpowiedzi na 30 pytań. Zobacz pełny opis metody

Ta metoda może pomóc w

- rozwoju relacji;
- poznawaniu tematu

-Audio 10: Podcast Przysłowia

-Celem tego ćwiczenia jest znalezienie podobieństw między narodami z bardzo -odległych części świata, uważanych za podzielone kulturowo, językowo, a także ze względu na dziedzictwo i historię. Podobieństwa te są przedstawione w formie przysłów lub powiedzeń, które przetrwały wieki i które prawdopodobnie ukształtowały nasze kultury i mentalność naszych narodów, a także w dużym stopniu wpłynęły na naszą codzienną rutynę.

Metoda ta może pomóc w:

- rozwoju relacji; -poznawaniu tematu



Wprowadzenie

Edukatorzy mają trudne zadanie przekazania swoim uczniom i uczennicom wiedzy, która będzie przydatna, interesująca i zapadnie w pamięć. Większość z, jeśli nie wszyscy, nauczyciele pracują w zróżnicowanych klasach – uczestnicy mają różne pochodzenie, różny poziom zainteresowań konkretnymi przedmiotami, w niektórych przypadkach są wśród nich osoby z niepełnosprawnościami, różnym wskaźnikiem powtarzalności nauki i zdolności, a także, jak wynika z badań, różne style uczenia się. Podczas tej lekcji dowiesz się o różnych preferencjach dotyczących uczenia się – co to oznacza, jak można je zidentyfikować i jak nauczyciele mogą wykorzystać te informacje.

Rozdział 1: Różne style uczenia się w nauczaniu

Edukatorzy mają trudne zadanie przekazania swoim uczniom i uczennicom wiedzy, która będzie przydatna, interesująca i zapadnie w pamięć. Większość z, jeśli nie wszyscy, nauczyciele pracują w zróżnicowanych klasach – uczestnicy mają różne pochodzenie, różny poziom zainteresowań konkretnymi przedmiotami, w niektórych przypadkach są wśród nich osoby z niepełnosprawnościami, różnym wskaźnikiem powtarzalności nauki i zdolności, a także, jak wynika z badań, różne style uczenia się. Podczas tej lekcji dowiesz się o różnych preferencjach dotyczących uczenia się – co to oznacza, jak można je zidentyfikować i jak nauczyciele mogą wykorzystać te informacje.

Lekcja 1 Co rozumiemy przez style uczenia się i jakie one są?

Kiedy rozważamy „style uczenia się”, odnoszą się one do sposobów, w jakie uczymy się w najbardziej efektywny sposób – tego, jak najlepiej przyswajamy, przetwarzamy i zatrzymujemy informacje. Badania wykazały, że różni ludzie mają różne style uczenia się – albo odrębne, albo stanowiące mieszankę kilku podejść. Zagadnieniem tym zajmował się w „Teorii inteligencji wielorakich” Gardner w opublikowanej w 1983 roku książce „Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences”, w której wyróżnia on osiem różnych kategorii, uznawanych za

„biopsychologiczny potencjał przetwarzania informacji”. Celem Gardniera było „wzmocnienie pozycji uczniów” i „nie ograniczanie ich do jednej metody uczenia się”. Krótko mówiąc, Gardner uznał wyjątkowość każdego ucznia, a co za tym idzie jego specyficzne potrzeby w zakresie uczenia się, których nie można optymalnie zaspokoić przy użyciu istniejących podejść w programach nauczania. Według Gardniera istnieje 8 typów inteligencji, które bezpośrednio odpowiadają stylom uczenia się:

- Muzyczno-rytmiczny - osoby posiadają wysoki stopień inteligencji muzycznej
- Wizualno-przestrzenny - osoby potrafią wizualizować za pomocą obrazów, map, wykresów itp.
- Werbalno-lingwistyczny – osoby o wysokim poziomie użycia słów w mówieniu, pisaniu i czytaniu
- Logiczno-Matematyczny - osoby o myśleniu logicznym, rozwiązujące złożone problemy matematyczne
- Cieleśnie-kinestetyczny – osoby, które uczą się poprzez podejście praktyczne
- Interpersonalne - nauka poprzez dyskusje i debaty, wysoki poziom empatii
- Intrapersonalne
- Naturalistyczny

Warto zauważyć, że w 2009 roku Gardner zasugerował także dwa dodatkowe typy inteligencji, a mianowicie egzystencjalną i moralną. Te style uczenia się można w rzeczywistości podzielić na cztery główne kategorie: wzrokowcy, słuchowcy, kinestetycy i uczniowie czytający/piszący. Należy zauważyć, że większość ludzi ma jedną dominującą cechę i co najmniej jeszcze jedną, którą można wykorzystać - a mianowicie, że osoba może być wzrokowcem, ale także z dużą szybkością czytania/pisania. Bardziej efektywne jest także skupienie się na czterech kategoriach, zamiast próbować w pełni zaspokoić wszystkie wymagania w jednej klasie. Jeśli jesteś zainteresowany innym podejściem, to model Enneagram zapewnia inny rodzaj kategoryzacji osobowości i tego, jak może ona wpłynąć na proces uczenia się. „Model ten jest szeroko stosowany do badania dominujących cech zachowania, aby lepiej zrozumieć zdolności i słabości jednostki” i wykorzystać je w najlepszy możliwy sposób.

Sugeruje on, że każda osoba ma jedną dominującą cechę i może mieć ślady cech osobowości z innych rodzajów. Są one zatytułowane następująco:

- Reformator
- Pomocnik
- Osiągający
- Indywidualista
- Badacz
- Lojalista
- Entuzjasta - Pretendent - Rozjemca

Lekcja 2: Jak możemy zidentyfikować style uczenia się naszych uczniów i uczennic?



Większość pedagogów i pedagożek dość dobrze rozumie umiejętności swoich uczniów. Jednak wielu uczniów może nie być w stanie wykazać się tymi umiejętnościami ze względu na standaryzację podejścia szkoleniowego i programu nauczania. Styl uczenia się każdego uczestnika procesu nauczania można czasem rozpoznać poprzez obserwację. Ma to jednak zastosowanie, jeśli trener jest świadomy różnych stylów i przeszedł szkolenie w zakresie ich dokładnego identyfikowania. Oto jednak kilka wskazówek, które mogą wesprzeć proces obserwacji, biorąc pod uwagę cztery główne kategorie: Wizualne – zwykle rysują i korzystają z obrazów, prezentacji PowerPoint i wykresów. Często posługują się na zajęciach różnymi kolorami. Słuchowe – mają tendencję do korzystania z nagrań audio, podcastów lub nauki przy muzyce w tle. Często dobrze radzą sobie z wystąpieniami publicznymi i mają tendencję do powtarzania pytań, gdy się je zadaje. Kinestetycy – zwani także uczniami dotykowymi, mają tendencję do uczenia się poprzez doświadczenie, eksperymenty i ogólne podejście praktyczne. Często czują się nieswojo podczas długich wykładów. Czytanie/pisanie – powszechny styl uczenia się, uwzględniany w większości programów nauczania. Ci uczniowie szybko czytają, mają tendencję do robienia długich notatek i muszą coś zapisać, aby to zapamiętać. Łatwym sposobem na zrozumienie optymalnej techniki uczenia się jest kwestionariusz, ponieważ często nawet sami uczniowie nie są świadomi, jaki sposób nauki jest dla nich najlepszy – dzieje się to naturalnie, ponieważ na poziomie podświadomości wiedzą, co działa najlepiej. Jeżeli jednak trener nie będzie tego świadomy, nie będzie w stanie zaspokoić potrzeb uczniów i tym samym zaprezentować informacji w optymalny sposób. Przykład takiego kwestionariusza, przeznaczonego dla nieco młodszego grona odbiorców, ale łatwego w adaptacji, wraz ze wskazówkami, jak go wykorzystać, można znaleźć na platformie projektu Golden Ratio Teaching, dostępnej pod adresem: <http://golden-ratio-teaching.eu/projectresults/the-grt-training-programme/>

Lesson 3: W jaki sposób style uczenia się można wykorzystać w klasie?

Po zapoznaniu się ze stylem/stylami uczenia się każdego ucznia, trener może wykorzystać tę wiedzę podczas tego w jaki sposób prezentuje lekcję. Jeśli na przykład duża liczba uczniów jest wzrokowcem, bardzo pomocne będzie wykorzystanie w czasie lekcji większej liczby obrazów, wykresów lub filmów. Jeśli uczniowie są słuchowcami, warto pracować z dźwiękiem i zadbać o muzykę w tle, która może wspomóc proces nauczania.

Ponieważ większość klas jest mieszana, trenerom zaleca się stosowanie różnorodnych podejść, aby najpierw zaspokoić potrzeby, ale także zapewnić uczniom różne możliwości rozwijania stylu uczenia się. Często stosowanym i opartym na wynikach podejściem do tego celu jest wykorzystanie Universal Design for Learning, znanego również jako UDL. Zostanie to szczegółowo omówione w następnej lekcji. Ponadto podczas zadawania zadań domowych można wziąć pod uwagę style uczenia się. Mając na uwadze różne uzdolnienia uczniów, trener może zezwolić, aby zadania domowe, jeśli takie istnieją, były odrabiane i przedstawiane zgodnie z ich stylem uczenia się. Dzięki temu przyczynimy się do wzrostu zainteresowania i zaangażowania, lepszych wyników i ostatecznie wyższych osiągnięć.

Rozdział 2: Projektowanie uniwersalne w uczeniu się

Jak omówiono w poprzedniej lekcji, każdy uczeń jest wyjątkowy i ma indywidualny styl uczenia się. Aby zaspokoić potrzeby wszystkich uczniów w środowisku edukacyjnym, metody nauczania muszą być możliwie włączające. Pierwszym krokiem jest identyfikacja stylu uczenia się uczniów i mając to na uwadze, zaleca się zastosowanie metody Universal Design for Learning (Projektowanie uniwersalne w uczeniu się), znanej również jako UDL.

Lekcja 1: Czym jest UDL i jakie są jego zasady

Universal Design for Learning (UDL) można zdefiniować jako podejście do edukacji, które uwzględnia różnorodność i cel, jakim jest włączenie. Wprowadzenie elastyczności w podejściu do nauczania poprzez wykorzystanie materiałów instruktażowych, technik i strategii, które odpowiadają potrzebom uczniów, może również wzmocnić pozycję nauczycieli/trenerów. Podejście zostało zaprojektowane w taki sposób, aby wszyscy uczniowie mieli możliwość wykorzystania swoich mocnych stron i demonstracji swoich umiejętności. Jak stwierdziła Rose & Gravel (2010), zastosowanie UDL od samego początku może „zmniejszyć potrzebę kosztownych, czasochłonnych i wprowadzanych po fakcie zmian i adaptacji”. Ramy UDL nie polegają na zapewnieniu „podejścia uniwersalnego”, ale wręcz przeciwnie, przynoszą korzyści wszystkim uczniom i usuwają bariery. Projektowanie uniwersalne w uczeniu się opiera się na trzech głównych zasadach, a mianowicie: DLACZEGO się uczyć, CZEGO się uczyć i JAK. Aby lepiej je zrozumieć, zagłębimy się nieco w ramy CAST (2018a i b). DLACZEGO się uczyć Zasada ta odnosi się do przyczyn uczenia się i sposobu zaangażowania uczniów. Różne preferencje mają tutaj ogromne znaczenie – to, czy uczniowie są bardziej przyzwyczajeni do struktury, czy też woleliby raczej skierować się w stronę innowacji i dynamiki, może naprawdę wpłynąć na to, czy zechcą w ogóle rozpocząć proces. Zatem zapewnienie różnych sposobów zaangażowania jest pierwszym ważnym krokiem. CO się uczyć Jak wspomniano w poprzedniej lekcji, uczniowie rozumieją i zapamiętują informacje na różne sposoby. Ich specyficzny styl uczenia się może znacząco wpłynąć na efekty uczenia się. Oprócz tego uczestnicy szkolenia mogą mieć trudności w nauce, niepełnosprawność, barierę językową itp. Należy zauważyć, że nie ma jednego optymalnego sposobu prezentacji określonych treści. Zamiast tego, zapewniając wiele sposobów reprezentacji treści, przyciągniesz większą publiczność. JAK się uczyć Zasada ta odpowiada potrzebom różnych środków wyrazu. Mianowicie obejmuje sposób, w jaki stażyci lub osoby uczące się pokazują wyniki zadania, zadania i/lub to, co faktycznie zapamiętali z prezentowanych treści. Na przykład jeden uczeń może nie czuć się komfortowo podczas publicznej prezentacji lub przemówienia (niezależnie od tego, czy jest to spowodowane nerwami, wadą wymowy, czy czymś



innym), dlatego należy dać mu możliwość zaprezentowania tego, czego się nauczył w inny sposób, który może dać im szansę, jednocześnie usuwając barierę. Należy zauważyć, że adaptacje i wprowadzenie nowych środków w oparciu o potrzeby w konkretnym środowisku uczenia się są nie tylko możliwe, ale wręcz zalecane. Nauczyciele i trenerzy powinni dostosować swoje podejście, a w razie potrzeby włączyć i wykorzystać różne strategie w zależności od kontekstu i potrzeb uczniów.

Lekcja 2: Wytyczne

Zasady UDL są wspierane przez wytyczne dotyczące ich wdrażania. CAST dostarczył wyżej wymienione jako zestaw sugestii, które można zastosować do "każdej dyscypliny lub dziedziny, aby zapewnić wszystkim uczniom dostęp i udział w znaczących, wymagających możliwościach uczenia się". Stosując wytyczne UDL, "nauczyciele/trenerzy minimalizują bariery w nauce już podczas planowania lekcji, aby zapewnić uczestnikom szkolenia jak najlepsze warunki do osiągnięcia ustalonych celów edukacyjnych".

Rozważając zaangażowanie lub DLACZEGO uczenia się, UDL sugeruje, co następuje:

- zapewnić opcje pozyskiwania zainteresowania
 - zapewnić opcje podtrzymywania wysiłków i wytrwałości
 - zapewnienie opcji samoregulacji
- Z końcowym celem, aby uczniowie stali się celowi i zmotywowani.

Rozważając reprezentację lub DLACZEGO uczenia się, UDL proponuje:

- zapewnić opcje percepcji
- zapewnienie opcji dla języka i symboli
- zapewnienie opcji rozumienia

Celem jest, aby uczniowie stali się zaradni i posiadali wiedzę.

Rozważając działanie i ekspresję, czyli JAK uczenia się, UDL proponuje

- zapewnić opcje dla działań fizycznych
- zapewnić opcje ekspresji i komunikacji
- zapewnienie opcji dla funkcji wykonawczych

Celem jest, aby uczniowie byli strategiczni i ukierunkowani na cel.

Pełną wizualną reprezentację wytycznych, opracowanych i opublikowanych przez CAST, można zobaczyć poniżej:



Co-funded by
the European Union



CAST (2018). Universal Design for Learning Guidelines version 2.2. Retrieved from <http://udlguidelines.cast.org>

Lekcja 3: Zasady i wytyczne w działaniu

UDL może być stosowany w dowolnym środowisku lub kontekście uczenia się. Nie ma ograniczeń co do rodzaju treści, na których można go stosować. Istnieje wiele sugestii dotyczących "manipulacji UDL" tematami, przedmiotami lub całymi programami nauczania, które są publicznie dostępne. Niektóre sugestie są następujące:

Wiele sposobów przedstawiania informacji: korzystanie z filmów wideo, podsumowań, korzystanie z podpowiedzi, obrazów, wykresów lub nauczanie poprzez budowanie modeli lub przeprowadzanie praktycznych eksperymentów, dostarczanie informacji na piśmie.

Wiele sposobów działania i ekspresji: pisanie, rysowanie, filmy, debata, prezentacja mowy, przedstawienie teatralne itp. To, co może być niezwykle korzystne, to w rzeczywistości stosowanie wielu podejść, czyli mieszanie modeli operacyjnych dla każdej zasady w oparciu o konkretne cele nauczania i oczywiście potrzeby.

Większość nauczycieli może już stosować to podejście w swojej praktyce, jednak dokonywanie świadomych wyborów w oparciu o grupę docelową zdecydowanie poprawi wyniki.

Jako wsparcie dla wdrożenia UDL, naukowcy z dziedziny psychologii poznawczej zidentyfikowali sześć strategii skutecznego uczenia się, opublikowanych przez Weinsteina i Sumerackiego w Learning Scientists Project. Te sześć strategii to:

ELABORACJA - bardziej szczegółowa prezentacja, tworzenie powiązań między różnymi segmentami informacji
 PRAKTYKA POWTÓRZENIOWA - przypominanie sobie wcześniej zdobytej wiedzy, podejmowanie wysiłku przywoływania w pamięci pomysłów i treści, przywoływanie konkretnych informacji i szczegółów, a następnie sprawdzanie dokładności.

SPACED PRACTICE - praca nad zadaniem przez długi okres czasu, z przerwami lub innymi zadaniami w międzyczasie.

KONKRETNE PRZYKŁADY - użycie konkretnych przykładów, które bezpośrednio odnoszą się do treści, zwłaszcza jeśli jest ona bardziej złożona.

DUAL CODING - łączenie co najmniej dwóch metod prezentacji informacji



INTERLEAVING - podobnie jak w przypadku wyszukiwania, odnosi się to do prezentacji pomysłu, a następnie przejścia do innego tematu, a następnie powrotu do pierwotnego, przy jednoczesnym budowaniu linków. Wykorzystanie tych strategii można uznać za wsparcie, jeśli nie kluczową część udanego wdrożenia UDL.

Rozdział 3: Włączenie i dostępność

Omówiliśmy już różne style i preferencje uczenia się, uniwersalny projekt (UD) i uniwersalny projekt uczenia się (UDL), który został stworzony, aby każde działanie, w tym szkoleniowe, było dostępne i włączające, a wszystkie powiązane z nim instrumenty i aplikacje użyteczne i wydajne. Potencjalni odbiorcy i mają nieograniczoną różnorodność cech, które oferta szkoleniowa powinna uwzględniać.

Lekcja 1: UDL i dostępność

Zasady UDL przekładają się na wymagania technologii informatycznych (IT) za pomocą wytycznych dotyczących dostępności treści internetowych (WCAG), pierwotnie opublikowanych w 1999 r., a ostatnio zaktualizowanych w 2018 r. Zgodnie z tymi wytycznymi użytkownicy muszą być w stanie dostrzec treść, w w naszym przypadku treści edukacji rówieśniczej w sferze kultury, niezależnie od urządzenia, z którego korzystają, treści powinny być funkcjonalne, co oznacza, że użytkownicy mogą poruszać się po wszystkich elementach sterujących i przyciskach, wszystkie dostarczane informacje powinny być zrozumiałe, a całe kodowanie powinno być odbywać się w sposób solidny, co oznacza, że cała treść jest odpowiednio interpretowana przez różne urządzenia, przeglądarki i technologie wspomagające. Standardy WCAG mają zastosowanie do mediów cyfrowych, oprogramowania i wszelkiego rodzaju technologii, nawet jeśli początkowo zostały opracowane do stosowania wyłącznie w technologiach internetowych.

Trenerzy powinni zawsze przewidywać, że uczestnicy zajęć online będą mieli różnorodne cechy. Aby działanie w Internecie było włączające, musimy zadbać o to, aby każdy czuł się w nim mile widziany, aby każdy był zachęcany do udziału i mógł w pełni zaangażować się w zaplanowane działania. Działania i szkolenia online powinny zatem uwzględniać dostosowania dla osób należących do następujących grup demograficznych (lista z pewnością nie jest wyczerpująca):

- są niewidomi i korzystają z dźwięku (na przykład czytników ekranu) i/lub sygnałów dotykowych (takich jak odświeżalne urządzenie brajlowskie)
- są niewidomi, ale ich wzrok użyteczny pozwala im na używanie powiększonych czcionek lub ekranowych narzędzi powiększających, które umożliwiają im powiększanie
- korzystają z technologii zamiany tekstu na mowę, które czytają tekst cyfrowy na głos ze względu na dysleksję lub inną niepełnosprawność rozwojową - nie mogą słuchać treści audio ze względu na brak słuchu lub głuchotę albo przebywanie w środowisku, w którym konieczne jest zachowanie ciszy lub w którym jest zbyt głośno - mają upośledzenia motoryczne i korzystają z technologii wspomagających, takich jak rozpoznawanie mowy, wskaźniki głowy, sztyfty do ust lub systemy śledzenia wzroku

Nawet jeśli włączenie i dostępność treści i działań wymagałaby od moderatora/instruktora, a także projektantów infrastruktury IT dodatkowego wysiłku, dostępność nie powinna ograniczać się do czystej zgodności poprzez dodanie alternatywnego tekstu do obrazów i podpisów do filmów, powinno jednak wykraczać poza ramy i przekształcać każdą aktywność online w wyjątkowe, wzbogacające doświadczenie dla każdego użytkownika (Lowenthal i in., 2020). Jeśli treści online są zaprojektowane od samego początku w sposób włączający, zneutralizowałyby się wiele potencjalnych problemów, uniknęło potrzeby wyższego poziomu wsparcia i zminimalizowałyby się dodatkowe koszty, ryzyko i stres dla obu stron zaangażowanych w działanie (Taylor, 2021).

Zaprojektowana dostępność sprzyjałaby niezależności wszystkich użytkowników lub uczestników aktywności online. Z pewnością zwiększyłyby to ich produktywność oraz poprawiło ich zaangażowanie i osiągnięcia, ponieważ zauważą fakt, że ich potrzeby zostały zaspokojone (Taylor, J. & Mote, K., 2021).

Istnieje wiele technologii wspomagających (AT) i różnych udogodnień, które umożliwiają uczestnikom o różnych umiejętnościach dostęp do IT, jednak trenerzy lub organizatorzy nie muszą wiedzieć wszystkiego o AT, aby projektować dostępne treści. Zamiast tego to ograniczenia AT, które są znacznie mniejsze, można wykorzystać do określenia, w jaki sposób można zaprojektować technologie tak, aby użytkownicy AT mieli do nich dostęp.

Lekcja 2: Wskazówki dotyczące integracji i dostępności

Wskazówka 1: Prezentując treść, używaj przejrzystych układów, nawigacji i schematów organizacyjnych. Jeśli używasz tekstu, Twoje akapity powinny być krótkie, niewyjustowane, nieporęczne, przedstawione przystępną czcionką i bez migającej treści.



Uwzględnienie powyższego sprawi, że Twoje treści będą dostępne i włączające dla wszystkich uczestników, w szczególności dla osób z deficytem uwagi, wadami wzroku, dysleksją lub trudnościami w uczeniu się.

Wskazówka 2: Nie wstawiaj do swoich treści automatycznie odtwarzanych filmów. Jeśli masz linki do filmów zawierających migającą treść lub bezpośrednio z nich korzystasz, pamiętaj o zaznaczeniu tego i zaznaczeniu w filmach dokładnych momentów, w których to się dzieje, tak aby bezbronni użytkownicy mogli dokonać wyboru, czy chcą to zrobić. oglądania lub uniknięcia efektownych momentów. Pozwól użytkownikom odtwarzać filmy według własnego uznania i po zapoznaniu się z określonymi instrukcjami, jeśli jest to konieczne. Byłoby to niezwykle ważne dla uczniów cierpiących na epilepsję lub inne schorzenia neurologiczne, a także dla użytkowników, którzy byliby zdezorientowani przez losowe odtwarzanie treści.

Wskazówka 3: Jeśli treść tekstowa zawiera nagłówki i listy, skorzystaj z wbudowanych funkcji i projektów oprogramowania, ponieważ technologie wspomagające wykorzystują te informacje, aby zapewnić użytkownikom kontekst. Byłoby to szczególnie przydatne dla wszystkich uczestników korzystających z czytników ekranu. Samo pogrubienie i powiększenie określonej części tekstu nie przypisuje mu cech istotnych w przypadku korzystania z czytników ekranu.

Wskazówka 4: Wstawiając hiperłącza, zamiast „kliknij tutaj”, używaj sformułowań opisowych, takich jak „Przejdź do strony CULPEER” lub „Przejdź do bułgarsko-etioopskich 30 pytań, aby zakochać się w nagraniu kulturowym”. Pomogłoby to użytkownikom czytników ekranu usłyszeć, dokąd prowadzą poszczególne linki, bez konieczności czytania całego otaczającego tekstu.

Wskazówka 5: Dokumenty PDF nie są tak naprawdę dostępne dla wszystkich użytkowników, dlatego staraj się ich unikać. Najlepiej byłoby użyć czystego tekstu HTML. Tak więc na przykład niektóre pliki PDF są w rzeczywistości zbiorami zeskanowanych obrazów – jeśli nie można skopiować zawartego w nich tekstu, nie da się go również odczytać za pomocą oprogramowania do przetwarzania tekstu na mowę i jest on niedostępny dla użytkowników takiego oprogramowania. Jeżeli pożądanym jest plik PDF, powinien on stanowić dodatkowe źródło informacji i być czytelny. To samo dotyczy sytuacji, gdy zamieścisz linki do zewnętrznych źródeł dostarczających treści w formie dokumentów PDF. Sprawdź je i powstrzymaj się od kierowania stażystów do niedostępnych plików.

Wskazówka 6: Jeśli używasz obrazów w ofertach szkoleniowych, upewnij się, że każdemu obrazowi towarzyszy zwięzły, alternatywny opis treści. Biorąc pod uwagę, że niektórzy użytkownicy mogliby w przeciwnym razie nie być w stanie dostrzec zawartości obrazu, takie opisy – tekst alternatywny – są obowiązkowe, jeśli chcemy, aby nasze treści były włączające i dostępne. Tworząc opisy alternatywne, pamiętaj o wskazaniu najważniejszych aspektów, gdyż może to oznaczać, że niektóre elementy obrazu mogą zostać pominięte. Opisy muszą być precyzyjne i krótkie oraz powinny uzupełniać, a nie powtarzać słowo w słowo tekst otaczający obraz.

Wskazówka 7: Stosuj się do zasady DUŻY, POGRUSZONY I JASNY na stronach internetowych i upewnij się, że strony te nie są zagracone, tj. nie zawierają zbyt wielu obiektów i drobniagów. Upewnij się także, że minimalizujesz odbłaski, używając gładkiego, ale delikatnie kolorowego tła (nie czystej bieli) o doskonałym kontraście. Jest to szczególnie przydatne dla użytkowników z wadą wzroku, ale poprawiłoby dostępność treści także dla uczestników z trudnościami w uczeniu się związanymi z czytaniem, a także dla wszystkich w ogóle, ponieważ oczy szybciej się męczą podczas pracy z materiałem na jasnym białym tle.

Wskazówka 8: Dzięki dodaniu napisów do filmów i transkrypcji treści audio będą one dostępne i włączające dla znacznie większej liczby grup użytkowników, niż początkowo możesz sobie wyobrazić. Z takich treści skorzystają nie tylko osoby niedosłyszące i głuche, ale także użytkownicy, którzy chcieliby poznać język, w jakim znajdują się napisy lub transkrypcje, nauczyć się poprawnej pisowni, zrozumieć treść nawet w hałaśliwym miejscu lub w miejscu, gdzie hałas jest zabroniony. Jeśli utworzysz odpowiednie napisy do swoich filmów, usługa automatycznego tłumaczenia świadczona na przykład przez YouTube wygeneruje dokładniejsze automatyczne tłumaczenia dla użytkowników innych języków, dzięki czemu Twoje materiały wideo będą przydatne dla jeszcze większej liczby odbiorców. Konwersja napisów, które w przeciwieństwie do napisów przekazują nie tylko informacje o wypowiedzianych w filmie słowach, ale także o kontekście, na transkrypcje lub audiodeskrpcje, sprawia, że każdy film jest ostatecznie dostępny.

Wskazówka 9: Uczestnicy zajęć szkoleniowych nie powinni być nadmiernie obciążani korzystaniem ze zbyt wielu produktów czy aplikacji IT, chyba że jest to oczywiście główny temat kursu. Ponadto należy się upewnić, że wybrany zestaw aplikacji wymaga użycia samej klawiatury, ponieważ sterowanie myszą może być niedostępne dla niektórych użytkowników.

Wskazówka 10: Twórz treści i procesy edukacyjne, które starają się zminimalizować umiejętności informatyczne potrzebne do uzyskania dostępu i korzystania z nich. Jeśli to konieczne, zawsze polecaj filmy i inne materiały pisemne, które mogą pomóc uczestnikom zdobyć umiejętności techniczne potrzebne do udziału w kursie. Takie dodatkowe materiały dydaktyczne



zminimalizowałyby negatywny wpływ na stażystów, którzy mają trudności z korzystaniem ze skomplikowanych aplikacji i obniżyłyby bariery informatyczne dla stażystów korzystających z technologii wspomagających.

Wskazówka 11: Kierując się koncepcjami UD, UDL i różnymi preferencjami uczenia się, powinieneś zapewnić uczestnikom wiele możliwości uczenia się (np. poprzez tekst, wideo, dźwięk, obrazy, ćwiczenia synchroniczne i asynchroniczne itp.). Jest to korzystne dla stażystów o różnych preferencjach edukacyjnych, ale w przypadku stażystów niepełnosprawnych jest dosłownie kluczowe. Należy wziąć pod uwagę, że niektórzy uczestnicy mogą potrzebować więcej czasu na dokończenie zadań, oddanie badań, zakończenie ćwiczenia lub zwerbalizowanie odpowiedzi podczas sesji synchronicznych. Pozwól im tym razem, bez naciskania i podkreślania ich, a także bez próbowania wyobrażenia sobie, co powiedzą lub powiedzą. Jeśli część ich prezentacji jest niejasna, zadaj dodatkowe pytania i pozwól im poświęcić czas na wyjaśnienia.

Wskazówka 12: Proces uczenia się obejmuje dużo komunikacji i współpracy. Dlatego też należy udostępnić możliwości komunikacji i współpracy osobom z różnymi rodzajami niepełnosprawności lub specjalnymi potrzebami wynikającymi z pewnych okoliczności, związanych lub niekoniecznie związanych z niepełnosprawnością. Mogą to być uczestnicy, których pierwszy język różni się od języka instrukcji/kursu/działania w zakresie wzajemnego uczenia się, których kultura szanuje wzorce interakcji inne niż te stosowane przez główną grupę lub instruktora, lub którzy po prostu nie znają używanej technologii. Wracając do niepełnosprawnych stażystów, adaptacje ułatwiające prostą, asynchroniczną komunikację mogą być korzystne dla stażystów, którym tworzenie i wyrażanie myśli zajmuje więcej czasu, którzy są wolniejsi niż przeciętnie, mają określone trudności w uczeniu się lub niepełnosprawność rozwojową lub zaburzenie wpływające na interakcje społeczne, które korzystają z technologii wspomagających, które spowalniają interakcję. Jedną z zalet zajęć online jest elastyczność harmonogramu, dlatego instruktorom czy facilitatorom zaleca się jak najszerwsze korzystanie z komunikacji asynchronicznej.

Wskazówka 13: Ponieważ ludzie mają różne preferencje i/lub potrzeby w zakresie uczenia się, mają także różne preferencje dotyczące metod, których używają do dzielenia się lub prezentowania tego, czego się nauczyli lub zrozumieli. Mając to na uwadze, trener/instruktor powinien rozważyć zapewnienie wielu sposobów zademonstrowania tego, czego się nauczyłeś (różne typy testów, prezentacje wizualne, przemówienia, dyskusje). Z pewnością utrudniłoby to proces oceny instruktorowi, ponieważ musi on ustalić i przestrzegać jasnych standardów akademickich dla wszystkich uczestników, jednak gdy stanie się to rutyną, będzie to niezwykle korzystne w dłuższej perspektywie, szczególnie dla tych stażystów, którzy przeżywa pewne wyzwania.

Wskazówka 14: Weź pod uwagę, że grupa stażystów prawdopodobnie obejmuje szeroki zakres umiejętności językowych – od osób, których język ojczysty różni się od języka używanego w nauczaniu i które nie opanowały jeszcze znajomości tego nowego języka, po użytkowników, którzy uczą się i trudności ze zrozumieniem, dla których krótsze i prostsze zdania miałyby ogromne znaczenie, a także dla użytkowników, którzy są biegli. Jeśli nie taki jest cel instrukcji, staraj się używać prostych i łatwiejszych do zrozumienia słów. Kiedy używasz akronimów - przeliteruj je, zdefiniuj terminy lub żargon, którego używasz, czy i kiedy ich używasz. Należy pamiętać, że wskazane jest unikanie żargonu, idiomów i figur retorycznych.

Wskazówka 15: Biorąc pod uwagę różnorodność powodów, dla których dorośli angażują się w naukę, różnorodność ich cech, instruktor musi uzasadnić, dlaczego i w jaki sposób coś jest przydatne i konieczne do nauczania się, a następnie podać przykłady i zadania związane z procesem uczenia się. Jego opanowanie, istotne dla wszystkich uczestników szkolenia. Ponownie, tworzenie różnych zadań i przykładów jest czasochłonne i pracochłonne, ale jest to opłacalna inwestycja, ponieważ zapewni niezbędną motywację stażystom o różnych zainteresowaniach i pochodzeniu do faktycznego poznania treści i umiejętności, które są zapewniane w ramach tego ćwiczenia.

Wskazówka 16: Zapewnij możliwości ćwiczeń adekwatne do potrzeb poszczególnych uczniów. Nie przypisuj tej samej ilości lub rodzaju ćwiczeń wszystkim uczestnikom, ponieważ niektórzy mogą być bardziej zaawansowani niż inni, a inni mogą potrzebować większej liczby powtórzeń.

Wskazówka 17: Przekazuj informację zwrotną na temat postępów i oferuj możliwości naprawcze. Jest to szczególnie przydatne dla uczestników, którzy mogli źle zrozumieć zadanie lub którzy potrzebują dodatkowej zachęty i zapewnienia po drodze. Pozwól uczestnikom na zadawanie pytań, ale także ustal wcześniej zaplanowane sesje konsultacji, aby dostarczyć uczestnikom cennych pomysłów, spostrzeżeń, a nawet wyjaśnień.

Wskazówka 18: Wreszcie, jeśli to możliwe, współtwórz ofertę aktywności online wraz z grupą jej przyszłych użytkowników o różnych umiejętnościach i potrzebach. Jeśli nie jest to możliwe, konsultuj się z nimi w regularnych odstępach czasu i uwzględniaj ich opinie.



W przypadku CULPEER GOES DIGITAL, cyfrowy pakiet działań w zakresie partnerskiego uczenia się kultury obejmuje szeroką gamę sfer artystycznych i środków wyrazu (sztuki wizualne, opowiadania, teatr, muzyka, tradycje itp.) wraz z szeregiem kanałów, za pośrednictwem których są one dostarczane / wdrażane poprzez działania synchroniczne lub asynchroniczne, takie jak podcasty, filmy, pliki tekstowe, rozmowy i wymiany online itp.

Rozdział 4: Wskazówki, jak zastosować metodę cyfrową do czterech głównych stylów uczenia się

Lekcja 1: Cztery główne style uczenia się i metoda cyfrowa Bajki - kontekst

Jak przedstawiono w rozdziale 1, różne typy uczenia się można podzielić na cztery główne kategorie: wzrokowcy, słuchowcy, kinestetycy i osoby uczące się czytania/pisania.

Poniżej przedstawiono metodę cyfrową "bajki" dostosowaną do każdej z tych kategorii.

Ogólna idea metody cyfrowej "bajka":

Bajki są ważnym i bardzo starym gatunkiem tekstu w tradycji ustnej i występują we wszystkich kręgach kulturowych. Stanowią one doskonałe medium do wykorzystania wśród uczestników, którzy chcą dowiedzieć się więcej o swoich kulturach. Poza tym często można znaleźć podobieństwa w moralności bajek z różnych kultur. Metoda ta może być stosowana poprzez wymianę online, wymianę obecności lub słuchanie w formacie podcastu.

Bułgarska bajka 2: Wieśniak i orzeł

Przykład z Bułgarii: Wieśniak i orzeł

W tej bułgarskiej bajce wieśniak widzi orła złapanego w pułapkę. Wieśniak ma wielki szacunek dla orłów i dlatego pomaga im się uwolnić. Chwilę później wieśniak siedzi na ścianie. Ściana zaraz się zawala, o czym wieśniak nie wie. Orzeł widzi to i postanawia ukraść kapelusz wieśniaka. Wieśniak ze złością biegnie za orłem, czuje gorycz, ponieważ wcześniej uwolnił orła i rzuca kamieniami za orłem, aby odzyskać swój kapelusz. Orzeł upuszcza kapelusz w ręce wieśniaka. Dokładnie w tym momencie ściana, na której wcześniej siedział wieśniak, zawala się. Wieśniak rozumie teraz, że zostałby zmiażdżony przez ścianę.

Morał: Zanim zaatakujesz kogoś za zrobienie czegoś, co chwilowo cię denerwuje, poczekaj, aby zobaczyć, czy jest to dla ciebie korzystne. Nieoczekiwane gesty również się zdarzają.

Lekcja 3: Cztery główne style uczenia się i metoda cyfrowa Bajki - propozycja adaptacji

Audytywna:

Ta metoda cyfrowa jest pierwotnie przeznaczona jako podcast. Uczniowie mogą słuchać różnych bajek z różnych kultur w języku ojczystym, a także w języku angielskim oraz wyszukiwać bajki z własnej kultury i nagrywać narrację.

W ramach wymiany online lub obecności metoda ta może zostać zastosowana w scenariuszu na żywo, w którym małe grupy uczniów prezentują wybrane bajki innym grupom, ponownie zarówno w języku ojczystym, jak i angielskim.

W następnym kroku morał może zostać omówiony z grupą i mogą pojawić się podobne bajki z innych kultur.

Osoby uczące się czytaniem/pisaniem:

Tekst towarzyszący bajce może być wykorzystany do nauki czytania i pisania. Po przeczytaniu i zrozumieniu bajki uczniowie mogą zostać poproszeni o wyszukanie podobnej bajki w swojej kulturze i zapisanie jej. Zadanie kreatywnego pisania może polegać na przepisaniu bajki, stosując ją do własnej kultury lub używając innych postaci, a nawet przepisując samą historię, ale wciąż osiągając ten sam morał na końcu.

Wizualne:

Dla tych uczniów, którzy mają tendencję do uczenia się wizualnego, bajkę można dostosować do formatu wideo, PowerPoint lub komiksu. Podczas czytania tekstu lub słuchania bajki, procesowi mogą towarzyszyć obrazy. W następnym kroku uczniowie mogą zostać poproszeni o stworzenie komiksu przedstawiającego bajkę o wieśniaku i orle lub bajkę z ich własnej kultury. Inną opcją jest kreatywne dostosowanie bajki do programu PowerPoint za pomocą obrazów. Format wideo jest bardziej zaawansowany i czasochłonny. Możliwe formaty to filmy animowane lub krótkie przedstawienia teatralne (można użyć scenariusza teatralnego - patrz następna kategoria). Jeśli stworzono komiksy lub PowerPoint, można je również wykorzystać do stworzenia wideo, któremu towarzyszy narrator opowiadający bajkę.



Uczniowie kinestetyczni:

Aby zastosować metodę bajek do uczniów kinestetycznych, którzy najlepiej uczą się poprzez doświadczenie, eksperymenty i ogólne podejście praktyczne, bajkę można przedstawić w formie krótkiej sztuki teatralnej. W tym celu potrzebny jest krótki scenariusz z następującymi pozycjami: Narrator, wieśniak i orzeł. Należy pamiętać o przyborach potrzebnych do przedstawienia, w tym przypadku o krzesło lub cośś podobnym do przedstawienia ściany oraz kapeluszu lub czapce. Każdy aktor zna swoją rolę i tekst. Aby w pełni doświadczyć morału tej bajki, fajnie byłoby, gdyby wieśniak nie wiedział, że ściana zawali się później.

Lekcja 4: Wnioski

Dostosowanie metody cyfrowej do czterech głównych stylów uczenia się jest ważnym krokiem w nauczaniu włączającym. Jest to kreatywny proces wykorzystywania różnych formatów przy jednoczesnym osiągnięciu tych samych celów edukacyjnych. Chociaż może to być bardziej czasochłonne, wyniki mogą być wspólne dla różnych typów uczenia się, a wszyscy uczniowie mogą odnieść największe korzyści, zwłaszcza biorąc pod uwagę, że mieszanki różnych stylów uczenia się, z przewagą jednego lub drugiego, są często wykazywane przez tę samą osobę. Preferencje dotyczące uczenia się mogą również zmieniać się w czasie, co oznacza, że bycie przygotowanym na zaproponowanie adaptacji i zapewnienie elastycznego i zróżnicowanego dostępu do treści szkoleniowych jest powszechnie korzystne. Na przykład scenariusz teatralny może zostać napisany przez osoby uczące się czytania/pisania, a następnie wykorzystany przez osoby uczące się kinestetyki do ich przedstawienia. Przedstawienie teatralne może zostać sfilmowane, a następnie wykorzystane przez wzrokowców. Słowa wypowiedziane podczas występu zwiększają doświadczenie edukacyjne uczniów słuchowych. Istnieje wiele kreatywnych sposobów na połączenie wyprodukowanych treści.