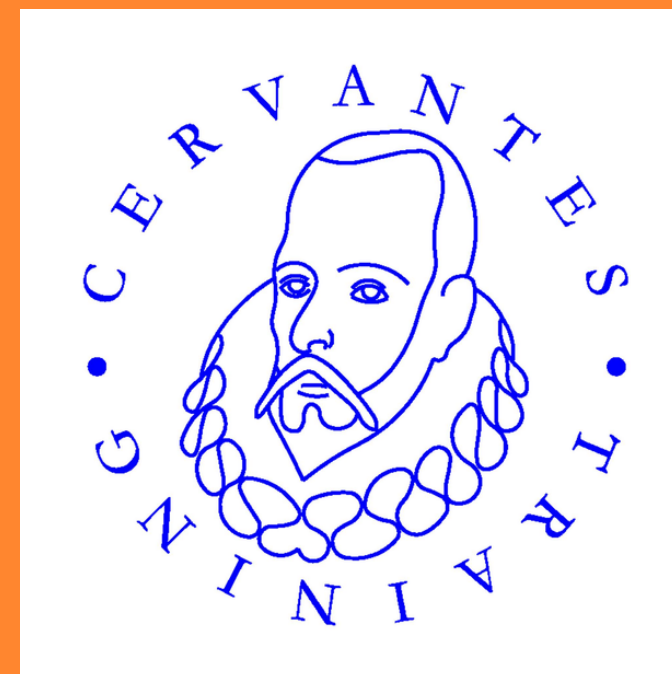
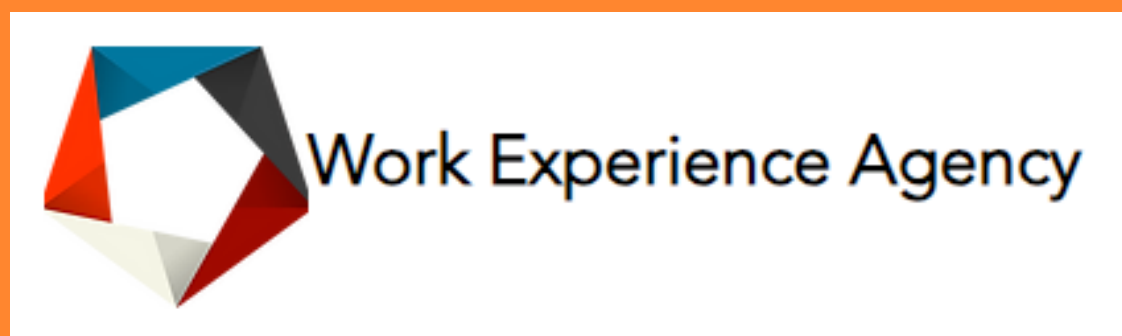


Erasmus+

Fundacja Wspólne Działanie w terminie 01.09.2022- 31.08.2023 realizowała projekt w ramach akcji KA122-ADU – Krótkoterminowe projekty na rzecz mobilności dorosłych osób uczących się i kadry w sektorze edukacji dorosłych pn. Podniesienie kompetencji językowych oraz standardów działania edukatorów Fundacji Wspólne Działanie w obszarze edukacji dorosłych nr 2022-1-PL01-KA122-ADU-000069227.

Fundacja Wspólne Działanie in the period 01.09.2022-31.08.2023 implemented the project as part of the KA122-ADU action - Short-term projects for the mobility of adult learners and staff in the adult education sector entitled Improving language competences and operating standards of educators of the Joint Action Foundation in the field of adult education No. 2022-1-PL01-KA122-ADU-000069227.



Cele projektu:

Publikacja sfinansowana ze środków Komisji Europejskiej w ramach projektu Erasmus+ została zrealizowana przy wsparciu finansowym Komisji Europejskiej.

Niniejsza publikacja odzwierciedla wyłącznie poglądy autora, a Komisja Europejska i Narodowa Agencja Erasmus+ nie ponoszą odpowiedzialności za informacje w niej zawarte.

Publication financed with funds from the European Commission under the Erasmus+ publication. Has been realized with the financial support of the European Commission. This publication reflects the views only of the author, and the European Commission and the National Agency for Erasmus + no responsibility for the information contained therein.

- 01 **Poprawa umiejętności, wiedzy i kompetencji językowych 18 edukatorów Fundacji Wspólne Działanie wzmacniających edukację osób dorosłych.**
- 02 **Rozszerzenie i zwiększenie różnorodności oferty adresowanej do osób dorosłych i działań edukacyjnych Fundacji Wspólne Działanie.**
- 03 **Wzmocnienie współpracy międzynarodowej pomiędzy organizacjami europejskimi o charakterze niezawodowej edukacji dorosłych.**
- 04 **Budowanie zdolności organizatorów edukacji dorosłych do realizacji wysokiej jakości projektów w zakresie mobilności.**
- 05 **Upowszechnianie wiedzy na temat projektu i jego rezultatów.**

Objective 1: Improving the skills, knowledge and language competences of 10 educators from the Wspólne Działanie Foundation strengthening the education of adults.

Objective 2: Extending and increasing the diversity of the offer addressed to adults and educational activities of the Wspólne Działanie Foundation.

Objective 3: Strengthening international cooperation between European organizations in the field of non-professional adult education.

Objective 4: Building the capacity of adult education providers to implement high-quality mobility projects.

Objective 5: Dissemination of knowledge about the project and its results.

WŁĄCZNIĘ:

umożliwienie każdemu obywatelowi (równość płci), zwłaszcza najbardziej pokrzywdzonym, na pełne uczestnictwo

INCLUSIVE:

enabling every citizen (gender equality), especially the most disadvantaged,
•to fully participate

SKUTECZNY

Osiąganie wyników mających pozytywny wpływ

EFFECTIVE AND SUCCESSFUL:

Achieving results and having a positive impact

ŚRODOWISKO ZRÓWNOWAŻONE

EKONOMICZNIE I SPOŁECZNIE:

spełnia bieżące potrzeby, bez uszczerbku dla możliwości zaspokojenia przyszłych potrzeb.

POWTARZALNE

I ADAPTACYJNE:

powinien mieć potencjał powielania i dostosowywania się do podobnych celów w różnych sytuacjach

REPLICABLE

AND ADAPTABLE:

it should have the potential for replication and be adaptable to similar objectives in varying situations

TECHNICZNIE MOŻLIWE:

Jest łatwy do nauczenia i realizacji

TECHNICALLY FEASIBLE:

It is easy to learn and to implement

KRYTERIA DOBRYCH PRAKTYK

GOOD PRACTICE CRITERIA



ECONOMICALLY AND SOCIALLY SUSTAINABLE ENVIRONMENT:
meets current needs without compromising the ability to meet future needs.



Na potrzeby kadry edukacji odpowiedział wyjazd mający na rozwijanie kompetencji językowych "English for Educators" – doskonalenie kompetencji kadry edukacji dorosłych w zakresie kompetencji lingwistycznych w j. angielskim. Szkolenie miało miejsce w organizacji Training Cervantes w Alcalá de Henares (Hiszpania).

The needs of the education staff were met by a trip aimed at developing language competences "English for Educators" - improving the competences of adult education staff in the field of linguistic competence in English. The training took place at the Training Cervantes organization in Alcalá de Henares (Spain).

Wyzwania Challenges

Najważniejsze wyzwania, przed którymi stała Fundacja Wspólne Działanie związane były z celami programu i akcji.

Potrzeby organizacji dotyczyły rozwoju kadry, wzmacniania kompetencji językowych oraz umiędzynarodowienia i rozwoju instytucjonalnego organizacji działającej w obszarze edukacji dorosłych.

The most important challenges faced by the Joint Action Foundation were related to the objectives of the program and the action.

The needs of the organization concerned the development of staff, strengthening language competences and internationalization and institutional development of an organization operating in the field of adult education.

Potrzeby Needs

- 1. Poszerzenie kompetencji językowych.**
- 2. Wzmocnienie wymiaru europejskiego.**

1. Expanding language competences.
2. Strengthening the European dimension

Cel Objective

Osiągnięcie celu przyczyniło się do powstania bardziej nowoczesnego, dynamicznego, zaangażowanego i profesjonalne środowiska wewnątrz organizacji. Fundacja jest gotowa by włączyć dobre praktyki i nowe metody do codziennych działań.

Achieving the goal contributed to the creation of a more modern, dynamic, engaged and professional environment within the organization. Foundation is ready to incorporate good practices and new methods into everyday activities



Szkolenie „Wzmocnienie europejskiego wymiaru w edukacji dorosłych” odpowiedziało na potrzeby kadry w zakresie poszerzenia wiedzy w obszarze wzmocnienia europejskiego wymiaru uczenia osób dorosłych, włączania społecznego, różnorodności, poznanie dobrych praktyk. Drugą organizacją przyjmującą była Work Experience Agency.

Training “Strengthening the European dimension in education adults” responded to the needs of the staff in terms of expanding knowledge in the area of strengthening the European dimension of adult learning, social inclusion, diversity, learning about good practices. The second host organization was the Work Experience Agency.

Wiedza: Poszerzenie wiedzy w obszarze wzmocnienie europejskiego wymiaru uczenia osób dorosłych, włączania społecznego, różnorodności, poznanie dobrych praktyk z WEA z Irlandii,
Umiejętności: Nabycie umiejętności pracy w zespole międzynarodowym,
Kompetencje społeczne: nabycie międzykulturowego doświadczenia edukacyjnego.

Knowledge: Expanding knowledge in the area of strengthening the European dimension of adult learning, social inclusion, diversity, learning about good practices from WEA from Ireland,
Skills: Acquiring the ability to work in an international team,
Social competence: acquiring an intercultural learning experience.

GAMING IN EDUCATION



Grywalizacja w edukacji to innowacyjna metoda wykorzystywania elementów charakterystycznych dla gier w celu zwiększenia zaangażowania, motywacji i efektywności procesu nauki. Obejmuje ona przekształcanie treści edukacyjnych w interaktywną i atrakcyjną formę, w której uczestnicy zdobywają punkty, osiągnięcia, nagrody czy rywalizują między sobą. Oto kilka cech, które stanowią o dobrej praktyce wykorzystania grywalizacji w edukacji:

Gamification in education is an innovative method of using game-specific elements to increase engagement, motivation and effectiveness of the learning process. It includes transforming educational content into an interactive and attractive form in which participants earn points, achievements, prizes or compete with each other. Here are a few features that make good practice in using gamification in education:

1. **Celowe Łączenie Edukacji z Grą:** Dobra grywalizacja nie jest jedynie zabawą, ale ściśle zintegrowanym narzędziem edukacyjnym. Powinna łączyć w sobie elementy rozrywki i nauki w sposób, który sprzyja przyswajaniu wiedzy.
2. **Jasne Cele i Zadania:** Metoda ta powinna być oparta na wyraźnie zdefiniowanych celach edukacyjnych. Zadania i wyzwania w grze powinny być zgodne z tymi celami, aby uczestnicy zdobywali wiedzę poprzez rozwiązywanie problemów związanych z treścią edukacyjną.
3. **Mechanizmy Motywacyjne:** Grywalizacja opiera się na wykorzystaniu motywacji wewnętrznej (chęci nauki dla samej przyjemności zdobywania wiedzy) i zewnętrznej (nagrody, punkty itp.). System punktacji, osiągnięć i rankingów zachęca do zaangażowania uczestników.
4. **Interakcja i Współpraca:** Dobra grywalizacja może promować współpracę między uczestnikami. Może to obejmować rozwiązanie zadań grupowych, rywalizację drużynową lub tworzenie wspólnych projektów.
5. **Postęp i Rozwój:** System śledzenia postępów jest kluczowy. Uczestnicy powinni widzieć, jakie cele osiągnęli i jak daleko są od osiągnięcia następnych. To może stymulować poczucie osiągnięcia i dążyć do dalszego rozwoju.
6. **Spersonalizowana Nauka:** Grywalizacja pozwala na dostosowanie procesu nauki do indywidualnych predyspozycji uczestników. Możliwość wyboru ścieżki, tempo i stopnia trudności zwiększa efektywność edukacji.
7. **Regularne Opinie zwrotne:** Systematyczne dostarczanie opinii zwrotnych o postępach uczestników pomaga im śledzić własny rozwój i dostosowywać swoje działania.
8. **Tematyczna Zgodność:** Elementy gry powinny być odpowiednio związane tematycznie z treściami edukacyjnymi. Tworzenie analogii między elementami gry a rzeczywistymi zagadnieniami naukowymi pomaga w utrwalaniu wiedzy.
9. **Twórcza Wolność:** Uczestnicy powinni mieć pewną swobodę w podejściu do rozwiązywania problemów, co zachęca do kreatywnego myślenia.
10. **Zróżnicowanie Zadań:** Oferowanie różnorodnych typów zadań (np. quizy, zagadki, symulacje) zapewnia różne sposoby na przyswojenie wiedzy.

1. **Deliberately Combining Education with the Game:** Good gamification is not just fun, but a tightly integrated educational tool. It should combine elements of entertainment and learning in a way that promotes the acquisition of knowledge.
2. **Clear Goals and Objectives:** This method should be based on clearly defined learning goals. The in-game tasks and challenges should align with these goals so that participants gain knowledge by solving problems related to the educational content.
3. **Motivational Mechanisms:** Gamification is based on the use of internal motivation (willingness to learn for the pleasure of acquiring knowledge) and external motivation (prizes, points, etc.). The system of scoring, achievements and rankings encourages the involvement of participants.
4. **Interaction and Collaboration:** Good gamification can promote cooperation between participants. This may include solving group tasks, team competition or creating collaborative projects.
5. **Progress and Development:** A progress tracking system is key. Participants should see what goals they have achieved and how far they are from achieving the next ones. This can stimulate a sense of achievement and push for further development.
6. **Personalized Learning:** Gamification allows you to adjust the learning process to the individual predispositions of participants. The ability to choose the path, pace and degree of difficulty increases the effectiveness of education.
7. **Regular Feedback:** Regular feedback on participants' progress helps them track their own development and adjust their activities.
8. **Thematic Alignment:** The game elements should be thematically relevant to the educational content. Creating analogies between the elements of the game and real-life scientific issues helps to consolidate knowledge.
9. **Creative Freedom:** Participants should have some freedom in approaching problem solving, which encourages creative thinking.
10. **Task Variation:** Offering a variety of task types (e.g. quizzes, puzzles, simulations) provides different ways to learn.

GRYWALIZACJA W EDUKACJI

GAMING IN EDUCATION

Grywalizacja, gdy jest stosowana z rozwagą i z myślą o konkretnych celach edukacyjnych, może znacznie wzmocnić efektywność procesu nauki i uczynić go bardziej atrakcyjnym dla uczestników.

Gamification, when used with care and with specific educational goals in mind, can significantly enhance the effectiveness of the learning process and make it more attractive to participants.



GRYWALIZACJA W EDUKACJI

GAMING IN EDUCATION

Oto kilka przykładów, jak grywalizacja może być zastosowana w edukacji:

- **Punkty i Odznaki:** Uczniowie zdobywają punkty za poprawne odpowiedzi na pytania lub za wykonanie określonych zadań. Kiedy zdobędą określoną liczbę punktów, mogą otrzymać odznaki lub awanse na wyższy poziom, co jest motywujące i angażujące.
- **Rywalizacja i Tablice Wyników:** Uczniowie mogą rywalizować między sobą lub w drużynach, zdobywając punkty za poprawne odpowiedzi lub rozwiązania zadań. Tablice wyników publicznie prezentują osiągnięcia uczestników, co może prowadzić do zdrowej rywalizacji i zwiększenia motywacji.
- **Questy i Przygody:** Można tworzyć edukacyjne "questy" lub przygody, gdzie uczniowie przechodzą różne etapy lub poziomy, rozwiązując zadania i zdobywając wiedzę, aby kontynuować.
- **Symulacje i Wirtualne Światy:** Uczniowie mogą wejść w wirtualne środowisko, gdzie muszą używać zdobywanej wiedzy do rozwiązywania problemów lub osiągnięcia celów.
- **Zadania z Nagrodami:** Zadania można zestawić z nagrodami, które uczniowie mogą zdobywać po ich ukończeniu. To może być dostęp do dodatkowych materiałów, odnośników do źródeł lub nawet czasu wolnego.
- **Historie Interaktywne:** Uczniowie mogą uczestniczyć w interaktywnych historiach, gdzie ich decyzje wpływają na rozwój fabuły. To może pomóc w zrozumieniu konsekwencji i złożonych relacji między wydarzeniami.
- **Mapy Konceptyjne i Drzewa Umiejętności:** Tworzenie drzewa umiejętności, gdzie kolejne poziomy oznaczają rosnącą trudność i zaawansowanie, może pomóc uczniom śledzić postępy i widzieć, jakie umiejętności muszą jeszcze zdobyć.
- **Lekcje Gamifikowane:** W trakcie tradycyjnych lekcji można wprowadzać elementy gry, takie jak krótkie quizy, łamigłówki czy konkursy wiedzy, aby dodać interaktywności i zaangażowania.
- **Budowanie Światów i Postaci:** Uczniowie mogą wspólnie tworzyć światy lub postacie związane z danym tematem, co pozwoli im na lepsze zrozumienie treści oraz rozbudzi ich kreatywność.
- **Nagrody i Certyfikaty:** Wprowadzenie nagród, certyfikatów lub odznaczeń za osiągnięcia edukacyjne może motywować uczniów do cięższej pracy i zaangażowania.

GRYWALIZACJA W EDUKACJI

GAMING IN EDUCATION

Here are some examples of how gamification can be used in education:

- **Points and Badges:** Students earn points for answering questions correctly or for completing certain tasks. When they earn a certain number of points, they can receive badges or level ups, which is motivating and engaging.
- **Competition and Leaderboards:** Students can compete against each other or in teams, earning points for correct answers or solutions to tasks. Leaderboards publicly display the achievements of participants, which can lead to healthy competition and increase motivation.
- **Quests and Adventures:** Educational "quests" or adventures can be created where students progress through various stages or levels by solving tasks and gaining knowledge to proceed.
- **Simulations and Virtual Worlds:** Students can enter a virtual environment where they must use what they learn to solve problems or achieve goals.
- **Reward Quests:** Assignments can be paired with rewards that students can earn upon completion. This can be access to additional materials, links to sources or even free time.
- **Interactive Stories:** Students can participate in interactive stories where their decisions influence the development of the plot. This can help you understand the consequences and complex relationships between events.
- **Concept Maps and Skill Trees:** Creating a skill tree where levels increase in difficulty and advancement can help students track progress and see what skills they still need to acquire.
- **Gamified Lessons:** Game elements such as short quizzes, puzzles and quizzes can be incorporated into traditional lessons to add interactivity and engagement.
- **Building Worlds and Characters:** Students can collaborate to create worlds or characters related to a topic, which will allow them to better understand the content and spark their creativity.
- **Awards and Certifications:** Introducing awards, certificates or badges for educational achievement can motivate students to work harder and engage.

GRYWALIZACJA W EDUKACJI

GAMING IN EDUCATION



WYKORZYSTANIE INTERAKTYWNYCH NARZĘDZI W EDUKACJI

USE OF INTERACTIVE TOOLS IN EDUCATION

Wykorzystanie interaktywnych narzędzi w edukacji to doskonała praktyka, która może znacznie wzbogacić proces nauki, angażować uczniów i ułatwiać zrozumienie trudniejszych koncepcji. Oto kilka przykładów, jak interaktywne narzędzia mogą być skutecznie wykorzystane w edukacji:

The use of interactive tools in education is an excellent practice that can significantly enrich the learning process, engage students and facilitate the understanding of more difficult concepts. Here are some examples of how interactive tools can be effectively used in education:



Wirtualne Laboratoria i Symulacje: Dzięki tym narzędziom uczniowie mogą eksperymentować w kontrolowanym środowisku. Wirtualne laboratoria pozwalają na przeprowadzanie eksperymentów w sposób bezpieczny i wielokrotnie powtarzalny. Symulacje natomiast umożliwiają zrozumienie złożonych procesów, takich jak ruch planet, reakcje chemiczne czy modelowanie ekosystemów.

Interaktywne Prezentacje i Wizualizacje: Zamiast statycznych slajdów, nauczyciele mogą tworzyć interaktywne prezentacje, które umożliwiają uczniom samodzielne eksplorowanie materiałów, przybliżanie obrazów czy interakcję z animacjami.

Platformy e-Learningowe: Platformy e-learningowe pozwalają na tworzenie kursów online z interaktywnymi elementami, takimi jak quizy, ćwiczenia interaktywne czy forum dyskusyjne.

Edytory Graficzne i Animacyjne: Narzędzia do tworzenia grafiki i animacji mogą pomóc uczniom w wizualizacji abstrakcyjnych koncepcji, takich jak procesy fizyczne czy geograficzne.

Aplikacje Do Kodowania: Narzędzia do nauki programowania pozwalają uczniom na tworzenie interaktywnych projektów, co nie tylko rozwija umiejętności programistyczne, ale także logiczne myślenie.

Wirtualne Wycieczki i Zwiedzanie: Interaktywne wycieczki wirtualne pozwalają na odkrywanie różnych miejsc, wydarzeń historycznych czy zjawisk geograficznych, co może być szczególnie cenne w nauce przedmiotów humanistycznych.

Gry Edukacyjne: Wykorzystanie gier komputerowych i aplikacji edukacyjnych umożliwia naukę poprzez zabawę. Gry te często zawierają elementy interaktywne, które wymagają rozwiązania zadań lub problemów związanych z nauką.

Kreatory Multimedialne: Narzędzia pozwalające tworzyć multimedia, takie jak wideo, audio czy interaktywne prezentacje, mogą pomóc uczniom w tworzeniu własnych projektów edukacyjnych.

Platformy Do Dzielenia Wiedzy: Nauczyciele i uczniowie mogą korzystać z platform do wspólnego tworzenia i udostępniania materiałów edukacyjnych, co sprzyja wymianie wiedzy i współpracy.

Sondy i Ankiety Interaktywne: Narzędzia umożliwiające tworzenie sond i ankiet online mogą być wykorzystane do zbierania opinii uczniów, oceny ich postępów lub przeprowadzania interaktywnych quizów.

Virtual Labs and Simulations: With these tools, students can experiment in a controlled environment. Virtual laboratories allow you to conduct experiments in a safe and repeatable way. Simulations, on the other hand, make it possible to understand complex processes such as planetary motion, chemical reactions and ecosystem modeling.

Interactive Presentations and Visualizations: Instead of static slides, teachers can create interactive presentations that allow students to explore materials on their own, zoom in on images, or interact with animations.

E-Learning Platforms: E-Learning platforms allow you to create online courses with interactive elements such as quizzes, interactive exercises or a discussion forum.

Graphics and Animation Editors: Graphics and animation tools can help students visualize abstract concepts such as physical or geographical processes.

Coding Apps: Programming tools allow students to create interactive projects, which not only develops programming skills but also logical thinking.

Virtual Tours and Sightseeing: Interactive virtual tours allow you to discover various places, historical events or geographical phenomena, which can be especially valuable in learning humanities.

Educational Games: The use of computer games and educational applications enables learning through play. These games often contain interactive elements that require you to solve tasks or learning problems.

Multimedia Creators: Multimedia creation tools such as video, audio, and interactive presentations can help students create their own learning projects.

Knowledge Sharing Platforms: Teachers and students can use platforms to create and share learning materials together, fostering knowledge sharing and collaboration.

Interactive Polls and Surveys: Online poll and survey tools can be used to collect student feedback, assess student progress, or conduct interactive quizzes.

WYKORZYSTANIE INTERAKTYWNYCH NARZĘDZI W EDUKACJI

USE OF INTERACTIVE TOOLS IN EDUCATION

Interaktywne narzędzia w edukacji umożliwiają dostosowanie procesu nauki do indywidualnych potrzeb i stylów uczenia się uczniów, co może zwiększyć efektywność edukacji i uczynić ją bardziej atrakcyjną. Jednak kluczowym elementem jest odpowiednie dostosowanie narzędzi do celów edukacyjnych oraz odpowiednie przeszkolenie nauczycieli w zakresie ich wykorzystania.

Interactive tools in education make it possible to adapt the learning process to the individual needs and learning styles of students, which can increase the effectiveness of education and make it more attractive. However, the key element is the appropriate adaptation of tools to educational purposes and appropriate training of teachers in their use.



WYKORZYSTANIE INTERAKTYWNYCH NARZĘDZI W EDUKACJI

USE OF INTERACTIVE TOOLS IN EDUCATION

PRZYKŁADY NARZĘDZI : EXAMPLES OF TOOLS:

Kahoot to bezpłatna platforma do tworzenia i przeprowadzania interaktywnych quizów. To fantastyczne narzędzie do lekcji powtórzeniowych, ale może być wykorzystywane do utrwalenia i sprawdzenia każdego materiału.

Kahoot is a free platform for creating and running interactive quizzes. It's a fantastic tool for revision lessons, but can be used to review and review any material.



Godzina Kodowania to godzinne wprowadzenie do informatyki, wykorzystujące zabawne samouczki, aby pokazać, że każdy może nauczyć się podstaw. Ta oddolna inicjatywa jest wspierana przez ponad 400 partnerów i 200 000 nauczycieli na całym świecie

The Hour of Code is an hour-long introduction to computer science, using fun tutorials to show that anyone can learn the basics. This grassroots initiative is supported by over 400 partners and 200,000 teachers worldwide



Genial.ly to niesamowita platforma, umożliwiająca tworzenie kreatywnych, interaktywnych zasobów. Jest łatwa w obsłudze, przyjazna zarówno nauczycielowi, jak i uczniowi. Opcje dostępne w wersji darmowej są wystarczające, by stworzyć zestaw lekcji dla każdej nauczanej klasy na cały okres zdalnej edukacji.

Genial.ly is an amazing platform for creating creative, interactive resources. It is easy to use, friendly to both the teacher and the student. The options available in the free version are enough to create a set of lessons for each taught class for the entire period of remote education.



Dobra praktyka wynikająca z procesu nauczania metodą peer learning

Good practice resulting from the peer learning process

Dobra praktyka wynikająca z procesu nauczania metodą peer learning w odniesieniu do europejskiego obszaru edukacji, zwłaszcza dotyczącego Edukacji o wysokiej jakości oraz transformacji ekologicznej i cyfrowej, może obejmować tworzenie interaktywnych grup uczniów, w których sami uczestnicy odgrywają aktywną rolę w procesie nauki.

Good practice resulting from the peer learning process in relation to the European Education Area, in particular on Quality Education and the green and digital transition, could include the creation of interactive groups of learners where the participants themselves play an active role in the learning process.



Dobra praktyka wynikająca z procesu nauczania metodą peer learning

Good practice resulting from the peer learning process

Metoda peer learning, znana również jako uczenie się rówieśnicze lub koleżeńskie, polega na wykorzystaniu interakcji między uczniami w celu wzajemnego przekazywania wiedzy, doświadczeń i umiejętności. To podejście zakłada, że uczniowie mogą skutecznie uczyć się od siebie nawzajem, dzieląc się różnymi perspektywami, rozwiązaniami problemów oraz wiedzą, co prowadzi do głębszego zrozumienia i angażowania się w proces nauki. Oto kilka kluczowych elementów wykorzystania metody peer learning w edukacji:

1.	Interaktywność: Metoda peer learning opiera się na aktywnej interakcji między uczniami. Mogą to być dyskusje, wspólne zadania, projekty grupowe, prezentacje lub inne formy wspólnego działania.
2.	Wzajemne Wspieranie: Uczniowie pełnią rolę zarówno nauczycieli, jak i uczniów. Wspierają się nawzajem, dzieląc się wiedzą i pomagając w zrozumieniu trudniejszych koncepcji.
3.	Zrozumienie na Innych Poziomach: Uczniowie często wyjaśniają pewne zagadnienia w sposób bardziej przystępny dla swoich rówieśników, co może pomóc w lepszym zrozumieniu materiału przez innych uczniów.
4.	Wzajemna Motywacja: Wspólna praca i wspieranie się wzmacnia motywację uczniów. Wiedzą, że ich zaangażowanie ma wpływ na sukces kolegów, co może zwiększać chęć do nauki.

Dobra praktyka wynikająca z procesu nauczania metodą peer learning

Good practice resulting from the peer learning process

5	Różnorodność Perspektyw: Uczniowie pochodzą z różnych tła, mają różne doświadczenia i perspektywy. To pozwala na odkrywanie wielu punktów widzenia i wzbogacenie dyskusji.
6.	Rozwijanie Umiejętności Społecznych: Metoda peer learning pomaga w rozwoju umiejętności miękkich, takich jak komunikacja, współpraca, asertywność i zdolność do słuchania.
7	Krytyczne Myślenie: Uczestnictwo w dyskusjach z rówieśnikami wymaga argumentowania, analizowania i krytycznego myślenia, co prowadzi do głębszego zrozumienia tematu.
8	Praktyczna Aplikacja: Często uczniowie prezentują praktyczne przykłady lub historie z życia, które pomagają w zobrazowaniu abstrakcyjnych pojęć.
9	Autonomia i Odpowiedzialność: Uczniowie często mają większą swobodę wyboru, co chcą się nauczyć i jak to zrobić. To może zwiększać ich poczucie autonomii i odpowiedzialności za własny rozwój.
10	Dostosowanie do Indywidualnych Potrzeb: Metoda peer learning umożliwia dostosowanie procesu nauki do indywidualnych potrzeb uczniów, ponieważ są oni bardziej elastyczni w podejściu do swojego uczenia się.

Dobra praktyka wynikająca z procesu nauczania metodą peer learning

Good practice resulting from the peer learning process



Dobra praktyka wynikająca z procesu nauczania metodą peer learning

Good practice resulting from the peer learning process

Peer learning, also known as peer or peer learning, is the use of interactions between learners to transfer knowledge, experiences and skills to each other. This approach assumes that students can effectively learn from each other by sharing different perspectives, problem solutions and knowledge, leading to a deeper understanding and engagement in the learning process. Here are some key elements of using peer learning in education:

1.	Interactivity: The peer learning method is based on active interaction between students. These can be discussions, joint tasks, group projects, presentations or other forms of joint activity.
2.	Mutual Support: Students act as both teachers and students. They support each other by sharing knowledge and helping to understand more difficult concepts.
3.	Understanding at Other Levels: Students often explain things in a way that is more accessible to their peers, which can help other students understand the material better.
4.	Mutual Motivation: Working together and supporting each other increases student motivation. They know that their commitment has an impact on the success of their colleagues, which can increase their willingness to learn.

Dobra praktyka wynikająca z procesu nauczania metodą peer learning

Good practice resulting from the peer learning process

5	Diversity of Perspectives: Students come from a variety of backgrounds, experiences and perspectives. This allows you to explore multiple points of view and enrich the discussion.
6.	Developing Social Skills: The peer learning method helps to develop soft skills such as communication, cooperation, assertiveness and the ability to listen.
7	Critical Thinking: Participating in discussions with peers requires argumentation, analysis and critical thinking, which leads to a deeper understanding of the topic.
8	Practical Application: Often, students present practical examples or real-life stories that help illustrate abstract concepts.
9	Autonomy and Responsibility: Students often have more freedom to choose what they want to learn and how to do it. This may increase their sense of autonomy and responsibility for their own development.
10	Adaptation to Individual Needs: The peer learning method allows the learning process to be tailored to the individual needs of students, as they are more flexible in their approach to learning.

Dobra praktyka wynikająca z procesu nauczania metodą peer learning

Good practice resulting from the peer learning process



Peer Learning w Edukacji o Wysokiej Jakości

Peer Learning in High Quality Education

W kontekście edukacji o wysokiej jakości, peer learning może być wykorzystywany do tworzenia społeczności uczniów skupionych na wspólnym celu - zdobywaniu wiedzy i umiejętności na najwyższym poziomie. Grupy rówieśnicze mogą być tworzone w oparciu o zainteresowania, poziom zaawansowania lub tematyczne wyzwania. Uczniowie współpracują w parach lub małych grupach, dzieląc się wiedzą, pracując nad projektami i wzajemnie się motywując. To zachęca do pogłębiania zrozumienia, wymiany perspektyw i krytycznego myślenia. Współodpowiedzialność za wzajemne uczenie się sprzyja dążeniu do doskonałości

In the context of high-quality education, peer learning can be used to create communities of students focused on a common goal - acquiring knowledge and skills at the highest level. Peer groups can be created based on interests, skill level or thematic challenges. Students work together in pairs or small groups, sharing knowledge, working on projects and motivating each other. This encourages deeper understanding, exchange of perspectives and critical thinking. Co-responsibility for mutual learning is conducive to the pursuit of excellence



Peer Learning w Transformacji Ekologicznej i Cyfrowej

Peer Learning in Ecological and Digital Transformation

W obszarze transformacji ekologicznej i cyfrowej, peer learning może pomóc uczniom lepiej zrozumieć wpływ tych zmian na społeczeństwo i środowisko. Praktyka ta może obejmować tworzenie grup projektowych, które biorą na siebie zadanie zgłębienia konkretnych aspektów ekologicznych lub cyfrowych wyzwań. Mogą to być zadania badawcze, prezentacje lub dyskusje panelowe. Dzięki tym grupom uczniowie nie tylko zdobywają wiedzę, ale również uczą się kreatywnego myślenia w kontekście rozwiązań ekologicznych i technologicznych.

In the area of green and digital transitions, peer learning can help students better understand the impact of these changes on society and the environment. This practice may include setting up project groups that take on the task of exploring specific aspects of green or digital challenges. These can be research assignments, presentations or panel discussions. Thanks to these groups, students not only gain knowledge, but also learn to think creatively in the context of ecological and technological solutions.

Peer Learning w Transformacji Ekologicznej i Cyfrowej

Peer Learning in Ecological and Digital Transformation

Przykład ćwiczenia

Temat: Transformacja Ekologiczna - Wykorzystanie Energii Odnawialnej w Codziennym Życiu

Temat zajęć: Transformacja ekologiczna: Wyzwania i Możliwości

Cel: Zapoznanie uczestników z koncepcją transformacji ekologicznej, identyfikacja głównych wyzwań i sposobów wspierania zrównoważonego rozwoju oraz wymiana pomysłów na indywidualne działania na rzecz ochrony środowiska.

Czas trwania: 2 godziny

Materiały: Flipchart, markery, projektor multimedialny (opcjonalnie)

Przebieg zajęć:

Wprowadzenie (10 minut):

- Przywitanie uczestników i krótka prezentacja tematu zajęć.
- Wprowadzenie do pojęcia transformacji ekologicznej oraz jej znaczenia dla zrównoważonego rozwoju.

Prezentacja Wyzwań (20 minut):

- Prezentacja głównych wyzwań związanych z ekologią, takich jak zmiany klimatu, degradacja przyrody i utrata różnorodności biologicznej.
- Możliwość wykorzystania prezentacji multimedialnej lub materiałów wizualnych do ilustrowania problemów.

Dyskusja Grupowa (15 minut):

- Uczestnicy dzielą się swoimi obserwacjami i refleksjami na temat wyzwań ekologicznych.
- Pytania otwarte: Co uważacie za najważniejsze wyzwania związane z ochroną środowiska?

Peer Learning w Transformacji Ekologicznej i Cyfrowej

Peer Learning in Ecological and Digital Transformation

Prezentacja Rozwiązań (15 minut):

Prezentacja różnych podejść do transformacji ekologicznej, takich jak energia odnawialna, gospodarka obiegu zamkniętego i zrównoważona produkcja.

Brainstorming Indywidualnych Działań (20 minut):

Uczestnicy pracują w parach lub małych grupach.

Każda grupa ma za zadanie wymyślić co najmniej trzy konkretne działania, które mogą podjąć na rzecz transformacji ekologicznej w swoim życiu codziennym lub miejscu pracy.

Prezentacja i Dyskusja Działań (15 minut):

Każda grupa prezentuje swoje pomysły przed całą grupą.

Po prezentacjach następuje krótka dyskusja na temat potencjalnych wyzwań i korzyści wynikających z realizacji zaproponowanych działań.

Podsumowanie i Plan Działania (15 minut):

Podsumowanie głównych wniosków z zajęć.

Zachęta do kontynuowania działań na rzecz ochrony środowiska i promocji zrównoważonego stylu życia.

Zakończenie (5 minut):

Wyrażenie wdzięczności uczestnikom za ich zaangażowanie i udział w zajęciach.

Ten scenariusz zakłada aktywne uczestnictwo, wymianę opinii i pomysłów między uczestnikami oraz praktyczne podejście do tematu transformacji ekologicznej.

Metoda peer learning sprzyja lepszemu zrozumieniu tematu i angażowaniu uczestników poprzez ich aktywny udział w procesie nauki.

Peer Learning w Transformacji Ekologicznej i Cyfrowej

Peer Learning in Ecological and Digital Transformation

Example of an exercise

Topic: Ecological Transition - Using Renewable Energy in Everyday Life

Topic of the lesson: Ecological Transition: Challenges and Opportunities

Objective: Familiarizing participants with the concept of ecological transformation, identifying the main challenges and ways to support sustainable development, and exchanging ideas for individual actions to protect the environment.

Duration: 2 hours

Materials: Flipchart, markers, multimedia projector (optional)

Course of classes:

Introduction (10 minutes):

- Welcoming the participants and a short presentation of the topic of the class.
- Introduction to the concept of ecological transformation and its importance for sustainable development.

Challenge Presentation (20 minutes):

- Presentation of the main ecological challenges, such as climate change, nature degradation and biodiversity loss.
- Possibility to use a multimedia presentation or visual materials to illustrate problems.

Group Discussion (15 minutes):

- Participants share their observations and reflections on ecological challenges.
- Open questions: What do you consider to be the most important environmental challenges?

Peer Learning w Transformacji Ekologicznej i Cyfrowej

Peer Learning in Ecological and Digital Transformation

Solution Presentation (15 minutes):

Presentation of different approaches to the ecological transition, such as renewable energy, circular economy and sustainable production.

Brainstorming Individual Actions (20 minutes):

Participants work in pairs or small groups.

Each group is challenged to come up with at least three concrete actions that they can take for a green transition in their daily lives or workplace.

Presentation and Discussion of Activities (15 minutes):

Each group presents their ideas to the whole group.

The presentations are followed by a short discussion on the potential challenges and benefits of implementing the proposed activities.

Summary and Action Plan (15 minutes):

Summary of the main lessons learned.

Encouragement to continue activities to protect the environment and promote a sustainable lifestyle.

Completion (5 minutes):

Expressing gratitude to the participants for their commitment and participation in the classes.

This scenario assumes active participation, exchange of opinions and ideas between participants and a hands-on approach to the topic of ecological transition. The peer learning method fosters a better understanding of the topic and engages participants through their active participation in the learning process.

Dobra praktyka wynikająca z procesu nauczania metodą peer learning

Good practice resulting from the peer learning process

W obu przypadkach, kluczową koncepcją jest to, że uczniowie są aktywni w procesie nauczania, dzielą się wiedzą i doświadczeniami oraz wspólnie rozwijają umiejętności. To promuje aktywne uczestnictwo, krytyczne myślenie i współpracę. Ważne jest również, aby nauczyciele pełnili rolę mentorów i dostarczali wsparcia, zarówno w organizacji grup, jak i w kierowaniu procesem uczenia się w odpowiednich kierunkach.



In both cases, the key concept is that students are active in the learning process, share knowledge and experiences and develop skills together. This promotes active participation, critical thinking and collaboration. It is also important that teachers act as mentors and provide support, both in organizing the groups and in guiding the learning process in the right directions.

Tworzenie Międzynarodowych Partnerstw Edukacyjnych Creating International Educational Partnerships

Dobra praktyka wynikająca ze wzmacniania poczucia tożsamości europejskiej i rozwijania współpracy międzynarodowej pomiędzy organizacjami europejskimi o charakterze niezawodnej edukacji dorosłych może obejmować utworzenie międzynarodowych partnerstw edukacyjnych w ramach projektów Erasmus+ lub innych inicjatyw unijnych.

Tworzenie Międzynarodowych Partnerstw Edukacyjnych:

- **Wspólny Projekt:** Organizacje edukacyjne z różnych krajów europejskich mogą wspólnie opracować projekt edukacyjny, który skupia się na określonej tematyce, np. rozwijaniu kompetencji cyfrowych, zrównoważonym rozwoju lub innowacjach edukacyjnych.
- **Współpraca w Planowaniu:** Partnerzy z różnych krajów aktywnie uczestniczą w planowaniu projektu, wyznaczając cele, zakres działań i metody pracy.
- **Wymiana Doświadczeń:** Organizacje wymieniają się doświadczeniami, praktykami i wiedzą w celu wzbogacenia projektu i osiągnięcia lepszych wyników.
- **Wspólne Realizacje:** Każda organizacja przyczynia się do projektu, dostarczając materiały edukacyjne, tworząc scenariusze zajęć lub prowadząc warsztaty.
- **Spotkania i Mobilność:** Planowane są spotkania międzynarodowe, podczas których partnerzy mogą się spotkać osobiście, wymienić się wiedzą i doświadczeniami oraz wspólnie pracować nad projektowaniem i realizacją działań.
- **Wspólne Wyniki:** Projekt kończy się stworzeniem konkretnych wyników, takich jak materiały edukacyjne, raporty, analizy lub narzędzia edukacyjne.

Dzięki takiemu podejściu, organizacje edukacyjne mają okazję do wzajemnej nauki, dzielenia się różnorodnymi perspektywami i doskonalenia swoich praktyk. Uczestnictwo w międzynarodowych projektach edukacyjnych wzmacnia poczucie wspólnoty europejskiej oraz promuje współpracę i zrozumienie między organizacjami z różnych krajów. To także otwiera możliwość rozwijania innowacyjnych rozwiązań i najlepszych praktyk, które mogą być wykorzystane do doskonalenia procesu edukacji dorosłych w danym regionie czy kraju.

Tworzenie Międzynarodowych Partnerstw Edukacyjnych Creating International Educational Partnerships

Good practice resulting from strengthening the sense of European identity and developing international cooperation between European organizations in the field of reliable adult education may include the creation of international educational partnerships within Erasmus+ projects or other EU initiatives.

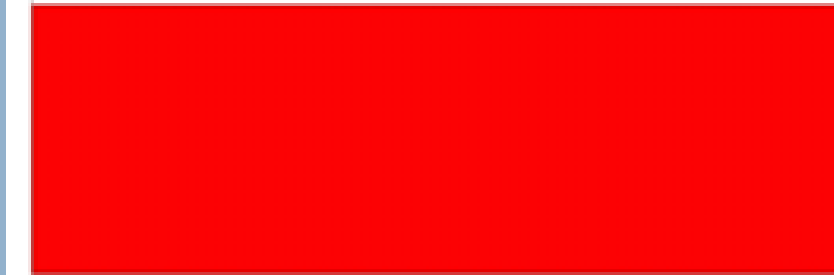
Creating International Educational Partnerships:

- **Joint Project:** Educational organizations from different European countries can jointly develop an educational project that focuses on a specific topic, such as developing digital competences, sustainable development or educational innovation.
- **Cooperation in Planning:** Partners from different countries are actively involved in planning the project, setting goals, scope of activities and working methods.
- **Exchange of Experience:** Organizations exchange experiences, practices and knowledge to enrich the project and achieve better results.
- **Joint Realizations:** Each organization contributes to the project by providing educational materials, creating lesson plans or conducting workshops.
- **Meetings and Mobility:** International meetings are planned, during which partners can meet in person, exchange knowledge and experiences and work together on the design and implementation of activities.
- **Collaborative Outputs:** The project culminates in the production of specific outputs such as learning materials, reports, analyzes or learning tools.

Thanks to this approach, educational organizations have the opportunity to learn from each other, share diverse perspectives and improve their practices. Participation in international educational projects strengthens the sense of European community and promotes cooperation and understanding between organizations from different countries. It also opens up the possibility of developing innovative solutions and best practices that can be used to improve the adult education process in a given region or country

Tworzenie Międzynarodowych Partnerstw Edukacyjnych

Creating International Educational Partnerships





Wymiana dobrych praktyk w środowisku międzynarodowym jest cennym źródłem inspiracji, umożliwiając uczenie się od różnorodnych perspektyw i doświadczeń. Pozwala na odkrywanie skutecznych rozwiązań stosowanych w innych krajach i adaptowanie ich do własnych warunków. Współdzielenie sukcesów motywuje do dalszego doskonalenia i innowacji w dziedzinach takich jak edukacja, biznes czy ochrona środowiska. Ta wymiana przyczynia się do tworzenia globalnych sieci wsparcia oraz wzmacnia współpracę na arenie międzynarodowej. Ogółem, promowanie międzynarodowej wymiany dobrych praktyk przyczynia się do wzrostu jakości i efektywności działań na wielu polach.

The exchange of good practices in an international environment is a valuable source of inspiration, enabling learning from diverse perspectives and experiences. It allows you to discover effective solutions used in other countries and adapt them to your own conditions. Sharing success motivates further improvement and innovation in areas such as education, business and environmental protection. This exchange contributes to the creation of global support networks and strengthens international cooperation. In general, promoting the international exchange of good practices contributes to increasing the quality and efficiency of activities in many fields.

Fundacja Wspólne Działanie w terminie 01.09.2022- 31.08.2023 realizowała projekt w ramach akcji KA122-ADU – Krótkoterminowe projekty na rzecz mobilności dorosłych osób uczących się i kadry w sektorze edukacji dorosłych pn. Podniesienie kompetencji językowych oraz standardów działania edukatorów Fundacji Wspólne Działanie w obszarze edukacji dorosłych nr 2022-1-PL01-KA122-ADU-000069227.

Fundacja Wspólne Działanie in the period 01.09.2022-31.08.2023 implemented the project as part of the KA122-ADU action - Short-term projects for the mobility of adult learners and staff in the adult education sector entitled Improving language competences and operating standards of educators of the Joint Action Foundation in the field of adult education No. 2022-1-PL01-KA122-ADU-000069227.